

Fauna fantástica de Mesoamérica y los Andes

Luis Millones y Alfredo López Austin

EDITORES



Universidad Nacional Autónoma de México
Instituto de Investigaciones Antropológicas
México, 2013



Fauna fantástica de Mesoamérica y los Andes / editores Luis Millones,
Alfredo López Austin ; prólogo Orlando Velásquez Benites ; [autores]
Jorge Flores Ochoa ... [y ocho más]. -- Primera edición. -- México :
UNAM, Instituto de Investigaciones Antropológicas, 2013.
432 páginas : ilustraciones ; 23 cm.

Incluye bibliografías
ISBN 978-607-02-4583-1

1. Animales fabulosos - Investigación - América Central. 2. Animales fabulosos -
Investigación - Andes. 3. Indios de América del Sur - Mitología. 4. Indios de Amé-
rica Central - Mitología. I. Millones, Luis, editor. II. López Austin, Alfredo, 1936-
editor. III. Velásquez Benites, Orlando, prologuista. IV. Flores Ochoa, Jorge. V. Uni-
versidad Nacional Autónoma de México. Instituto de Investigaciones Antropológicas.

398.46909728-scdd21

Biblioteca Nacional de México

Animales de Dios

Primera edición: julio de 2012

© Fondo Editorial de la Asamblea Nacional de Rectores
Lima, Perú

Fauna fantástica de Mesoamérica y los Andes

Primera edición revisada: agosto de 2013

© D.R. 2013, UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
Ciudad Universitaria, C.P. 04510,
Coyoacán, México, Distrito Federal.
Instituto de Investigaciones Antropológicas
www.iiia.unam.mx

ISBN: 978-607-02-4583-1

Diseño de portada: Jacinto Martínez

Imágen de portada: *Códice Borgia*, láms. 10, 11, 20, 22 y 49.

Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio sin la autoriza-
ción escrita del titular de los derechos patrimoniales.

Derechos reservados conforme a la ley
Impreso y hecho en México
Printed and made in Mexico

Contenido

Prólogo <i>Orlando Velásquez Benites</i>	9
Estudio introductorio <i>Luis Millones</i>	11
La fauna maravillosa de Mesoamérica (una clasificación) <i>Alfredo López Austin</i>	31
Osos no peregrinan a Qoyllurit'i <i>Jorge A. Flores Ochoa</i>	93
Aves solares: el águila, el colibrí y el zopilote en Mesoamérica <i>Silvia Limón Olvera / Clementina Battcock</i>	127
Persistencia del zorro: culto del animal en Japón <i>Takahiro Kato</i>	187
Un acercamiento al simbolismo del simio entre los grupos mayas <i>Martha Iliá Nájera Coronado</i>	211

La araña en la simbología andina <i>José Carlos Vilcapoma</i>	253
Imágenes del jaguar en la plástica maya. Aproximación a una lectura simbólica <i>María del Carmen Valverde Valdés</i>	283
Animalia sagrada: la serpiente y sus combinados-compañeros en la Mesoamérica maya <i>José Ignacio Úzquiza</i>	321
El venado en la cosmovisión andina <i>Alfredo Narváez Vargas</i>	371
Biografías	425

La fauna maravillosa de Mesoamérica (una clasificación)

Alfredo López Austin

Universidad Nacional Autónoma de México

A mi nieto Guillermo

Fauna maravillosa, fabulosa, fantástica, asombrosa... Todos estos calificativos parecen cuadrar al complejo cultural que se forma en la confluencia del mundo animal y el apasionado intento del ser humano por aprehenderlo con el intelecto y la emoción. Pero cada uno de los calificativos demanda, en rigor terminológico, una precisión. La actitud maravillada del hombre se debe a muy diversos estímulos, tan variados que lo prudente es intentar su deslinde. Ante el requerimiento de precisión, formulo una clasificación de los motivos por los cuales puede ser considerada extraordinaria una destacada parte de la fauna mesoamericana. De cada casillero doy razones y ejemplos. Serán eso, ejemplos, pues no pretendo hacer un listado exhaustivo de los animales maravillosos; ni siquiera mencionar los más notables en cada caso. Mis fines son meramente ilustrativos. Otros propósitos darían ocasión a un extenso tratado.

Creí desacertado recurrir a una clasificación de pretensiones universalistas. No es ésta una taxonomía biológica, sino una construcción que remite a una tradición cultural. En vez de especies, géneros o familias, se ordenan conjuntos de construcciones mentales nacidas en un contexto cosmológico dado. Con tal carácter, la clasificación se ajusta a criterios que surgen de la adaptación de la perspectiva y los propósitos del investigador a la realidad particular estudiada. Debo aclarar que por ahora no pretendo descubrir una clasificación propia de la tradición mesoamericana.

Sería, sin duda, una investigación interesante. En ella la clasificación indígena sería el objeto, no el instrumento de estudio. La que hoy propongo es, en cambio, la ordenación de quien construye puentes de comprensión entre dos otredades culturales (la estudiada y la propia); puentes que permiten avanzar desde una orilla hacia la percepción de la otra; puentes que en mucho semejan traducciones. La mía es, por su carácter, una propuesta provisional, criticable, perfectible y heurística elaborada desde mi otredad.

Si bien me referiré a la fauna extraordinaria de la tradición mesoamericana, una tradición de milenios, buena parte de las referencias serán al Altiplano Central de México, y en particular a los pueblos de lengua náhuatl (ver mapa 1). No lo hago por privilegiar una cultura, sino por utilizar documentos sumamente valiosos, producidos principalmente en la Colonia temprana, después de que esta región sufrió el mayor impacto de la invasión española. Tras la caída de Mexico-Tenochtitlan, la capital de los mexicas o aztecas, los evangelizadores incluyeron entre sus armas de conversión el estudio de las creencias y costumbres indígenas anteriores a la conquista. Como frutos de esta vía de penetración quedaron los registros de las pesquisas de los frailes. En el campo ahora investigado destaca la obra de fray Bernardino de Sahagún y sus informantes indígenas, quienes recogieron las antiguas tradiciones en la lengua de los mexicas, el náhuatl, y vertieron posteriormente al español toda aquella sabiduría. Un aspecto importante en este registro fue, naturalmente, el referente a la fauna.

La fauna extraordinaria puede nacer de una vista cuidadosa que descubre en el entorno la maravilla oculta; nace también de una vista imprecisa (Lámina 1.a, 1.c y 1.f), y nace, muy frecuentemente, de someter la vista a parámetros rígidos, a geometrías cosmológicas (figura 1) o a teorías pulcras. Hay, además, en la fauna extraordinaria, atractivas construcciones de la prosopopeya.

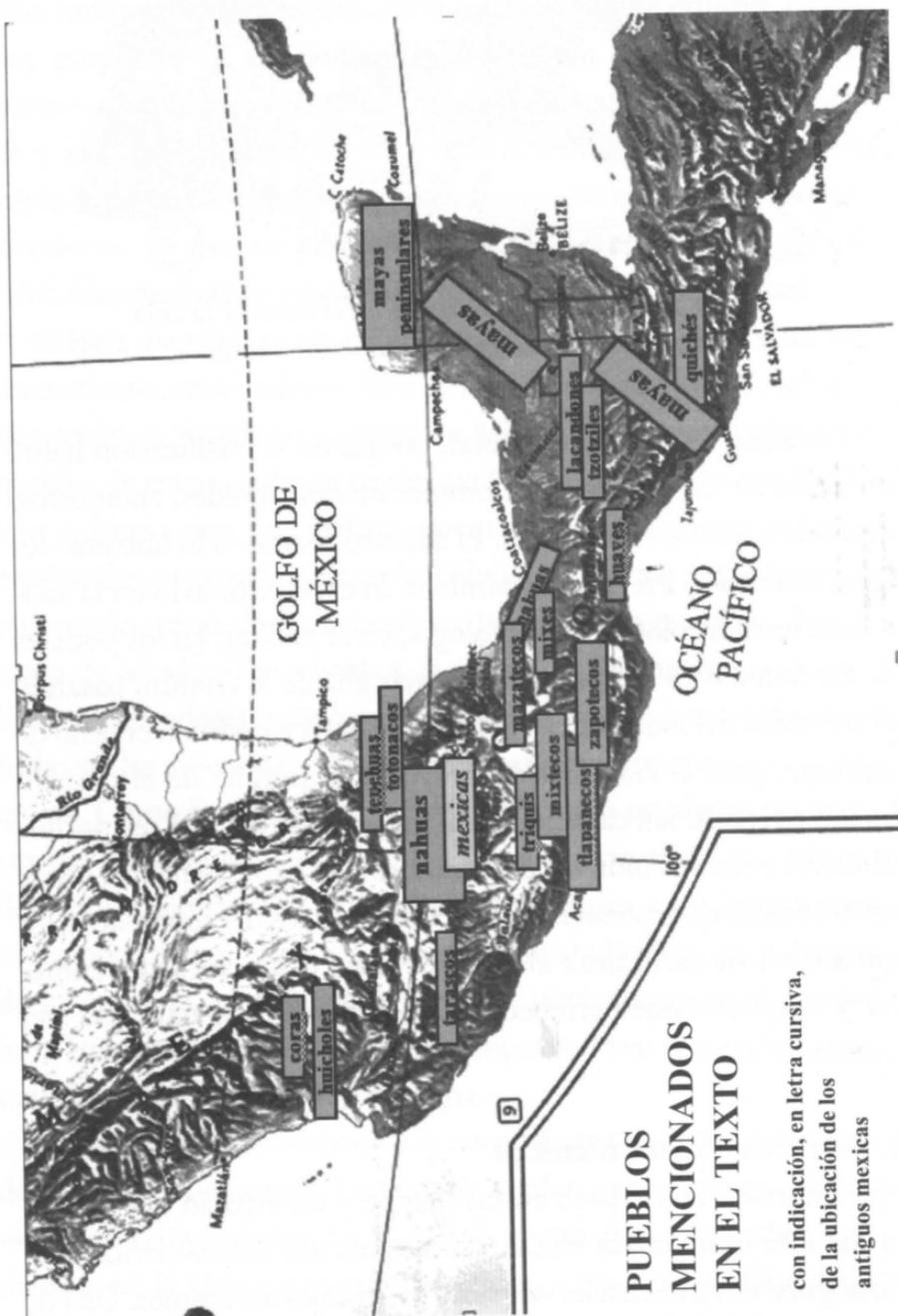


Figura 1. Felino con corazones en el dorso y la cola, que tañe un caracol. Mural teotihuacano.

Precisemos qué será lo animal, porque en la clasificación habrá animales en sentido estricto, protoanimales, zooides, zoomorfos, híbridos y residuos corporales. El adjetivo *zooico* —si lo hubiera— les sería suficiente. Precisemos también lo extraordinario en la anatomía, en la fisiología, en la etología, en el hábitat, en los poderes de esa fauna o en sus propiedades más allá de lo común, pasando al territorio del asombro. El hábitat me parece un buen criterio de arranque para la clasificación proyectada, porque de él derivan buena parte de las características de esta fauna. Así, es posible discernir entre los motivos del asombro que corresponden a los de entes zooicos que moran en el anecúmeno, a los del ecúmeno, a los que deben su naturaleza al tránsito entre ecúmeno y anecúmeno, y a aquellos que pertenecen a los ámbitos de la narrativa (ver cuadro 1).

1. Animales anecuménicos

Hay animales que existen en un tiempo y un espacio que no son los de este mundo. En efecto, en la tradición mesoamericana se distinguen dos dimensiones espacio-temporales del cosmos. Una de ellas es la dimensión mundana, a la cual, por ser el hogar propio de todas las criaturas, se la puede denominar *ecúmeno*. A la otra,



Mapa 1. Pueblos mesoamericanos citados en el texto.

Cuadro 1. Clasificación de los motivos que hacen extraordinaria a la fauna mesoamericana

1. Animales anecuménicos	1.1. Animales míticos	1.1.1. Animales del mito propio
		1.1.2. Animales que son personajes de otros mitos
	1.2. Animales que son elementos del aparato cósmico	1.2.1. Animales que son piezas estructurales
		1.2.2. Animales motores
		1.2.3. Animales astrales
		1.2.4. Padres-madres de los animales
		1.2.5. Semillas-corazones animales
	1.3. Animales divinos	1.3.1. Dioses de formas animales
		1.3.2. Dioses animales calendáricos
		1.3.3. Animales mensajeros y agoreros
		1.3.4. Animales ejecutores
		1.3.5. Animales obreros
	1.4. Animales hierofánicos	1.4.1. Animales de los milagros
		1.4.2. Animales de los sueños
2. Animales liminales	2.1. Nahuales-tonales	
	2.2. Animales silvestres protegidos	
3. Animales ecuménicos	3.1. Animales terroríficos	
	3.2. Animales asombrosos	
	3.3. Animales que son enfermedades	
	3.4. Jefes animales	
	3.5. Coberturas de poder de origen animal	3.5.1. Restos de animales
		3.5.2. Iconos de animales
		3.5.3. Arreos en formas de animales
3.6. Animales remanentes		
4. Animales de la narrativa	4.1. Animales legendarios	
	4.2. Animales de los cuentos	

a la dimensión exclusiva de los seres denominados sobrenaturales, la llamaremos, por oposición, *anecúmerno*. Hay que aclarar, sin embargo, que el *ecúmerno*, a pesar de ser la casa de las criaturas —los astros, los montes y valles, los elementos, el mar, los ríos y los lagos, los meteoros, los minerales, los vegetales, los animales, el hombre...— está poblado también por seres sobrenaturales —dioses y fuerzas— que radican aquí en forma permanente o que lo invaden, ya en abruptas irrupciones, ya en forma cíclica. El *ecúmerno* es, por tanto, el sitio donde coexisten lo perceptible y lo imperceptible, y lo hacen en una relación indisoluble.

1.1. Animales míticos

Los animales anecuménicos más llamativos son los personajes de los mitos. Entendamos el mito mesoamericano como un proceso fundador de la realidad del mundo que se dio en el otro tiempo-espacio. Antes de que el mundo existiera, una multitud de seres divinos —provistos de inteligencia, voluntad, palabra y sentimientos— formaban una sociedad en la que se amaban, se odiaban, contendían entre sí, pactaban, se burlaban y engañaban unos a otros. Muchos de ellos tenían cualidades y formas de animales; pero, al fin dioses, tenían también las facultades del resto de sus hermanos. Como todos los personajes del mito, eran proteicos. Las aventuras los iban modelando paso a paso, hasta que un día sus aventuras se interrumpieron violentamente. El sol salió por primera vez en el horizonte y lo fijó todo. El mundo empezaba. La tierra, lodosa hasta entonces, se secó; los montes y las rocas se inmovilizaron, y todos aquellos seres divinos perdieron su mutabilidad y adquirieron formas que ya fueron definitivas.

Al nacer el mundo, cada dios calentado por los rayos del sol se cubrió por una capa dura, pesada y perceptible. La capa dura fue lábil al nuevo tiempo mundano. Se gastaba, se destruía. Por ello, cada uno de los dioses así solidificado y cubierto se había convertido

en un creador-criatura bajo los rayos del sol. Era un ser mixto, ya que en su interior conservaba la sustancia primaria, divina, indestructible; pero su capa no era perpetua. Así fue como los dioses transformados quedaron sujetos a una existencia cíclica: mientras su cubierta subsistiera, habitarían el mundo de la vida; cuando ésta se destruyera, bajarían al reino de la muerte, y allí esperarían su turno para formar, con su retorno, un ser de la misma clase, de la misma especie, como aquel al que habían dado origen.

1.1.1. Animales del mito propio

Bajo este supuesto, cada uno de los animales que hay en el mundo tuvo su antecedente en el tiempo-espacio del mito. En realidad, toda especie vegetal o animal, el hombre mismo, en fin, todas las criaturas, debieron contar con un proceso mítico que las formara. Por ello, todos los animales de este mundo tienen «alma», como la tiene el resto de las criaturas, incluidas las piedras, las nubes y los montes. El «alma» es el creador particular encerrado. En términos indígenas, dicha «alma» es el «corazón» o la «semilla-corazón», elemento en el que reside la esencia de la criatura. Cumple el ciclo vida/muerte para conservar las características de su clase a través de las generaciones.

Subyace en la narrativa indígena actual, como eje, la idea del proceso de transformación de los seres divinos primordiales. Hoy los huicholes hablan en sus mitos de los hombres-hormigas o de los hombres-codornices para referirse a aquellos protoanimales del tiempo del mito (*Wirrarika irratsikayari*, 1982: 31-35). El término «hombres» se refiere a la naturaleza divina, muy semejante a la humana, pues los hombres crean a sus dioses no sólo a su semejanza física, sino a la de su carácter social. La otra parte del nombre designa ya en particular al ser al que aquellos seres darían origen. Son, en el caso, protohormigas y protocodornices.

El mito relata con frecuencia cómo un ser, ya casi idéntico al que sería en su naturaleza mundana, recibe en el último momento la

pincelada final. Un buen ejemplo es el armadillo. Fue en el mito una tejedora que, por negligencia, no terminó de tejer la camisa que debería haber lucido en la gran fiesta de la salida del sol. En el gran momento no tuvo más remedio que echarse sobre el lomo la pieza que estaba aún en el telar, y los palos de éste quedaron para siempre sobre su dorso como las placas que le son peculiares.

Desde la primera salida del sol cesó la viva comunicación generalizada de los tiempos del mito. Los actuales triquis dicen que al empezar a existir el mundo la voz de los animales se fue al vientre, y que ahora solo emiten sonidos incomprensibles (Hollembach, 1980: 459). Sólo los hombres de poder y conocimiento de lo sagrado trascienden en este mundo la barrera de incomunicación entre criaturas diferentes. Ellos sí son capaces de dialogar con animales, plantas y demás criaturas.

1.1.2. Animales que son personajes de otros mitos

Algunos animales no sólo son la figura central en su propio mito de creación, sino que participan activamente en los mitos ajenos (no pocos) hasta alcanzar la fama por sus aventuras. Los hay terribles, como los jaguares que acabaron con la humanidad de la era o sol de nombre 4 Jaguar (*Leyenda de los soles*, 1945: 119). Y los hay pequeños, pero poderosos, como el pájaro carpintero que aparece en múltiples versiones del mito rompiendo con su recio pico la roca donde estaba encerrado el sol. En un relato muy difundido, un hombre y su perra se salvaron dentro de un tronco de las aguas del diluvio. Cuando ya se habían retirado las aguas, el hombre iba a cultivar su milpa. Al volver a casa encontraba con sorpresa tortillas de maíz recién hechas. Intrigado, un día se ocultó para espiar lo que sucedía y vio cómo la perra se quitaba la piel y aparecía como una mujer que preparaba el alimento. La hizo su esposa y de ella procedieron las nuevas generaciones (Horcasitas, 1953).

Es interesante comprobar que en algunos mitos modernos, en los cuales ya intervienen los personajes cristianos, el primer orto del

sol –hito entre el tiempo mítico y el mundano– es sustituido por el nacimiento de Jesús o por la crucifixión. Sin embargo, es un animal el que con frecuencia marca el límite. El gallo de estas narraciones no le canta a san Pedro, sino que es el anuncio del nacimiento de todas las criaturas.

1.2. Animales que son elementos del aparato cósmico

Abundan en las representaciones visuales del cosmos y en los textos míticos las figuras zoomorfas. Algunos animales aparecen como piezas estructurales del gran aparato. Es el caso de la bestia de la tierra. Otros animales son los flujos que transitan del anecúmeno al ecúmeno o los que mueven el mundo; otros surcan los cielos; otros más forman las esencias de las criaturas. Todos ellos son una muestra palpable del inmenso valor representativo de la fauna, que proyecta sus infinitos atributos hacia las imágenes del cosmos.

1.2.1. Animales que son piezas estructurales

Se ha caracterizado, por milenios, cada uno de los elementos que integran la gran máquina, y se ha creído descubrir, en muchas de las piezas, oculta, una naturaleza animal. Así, cuando se concibe la Tierra como ente primario, frío, generador, caótico, terrible, del que nace el posterior orden mundano, se la imagina como un gigantesco cocodrilo que nada en las aguas primordiales, femenino, con fauces hambrientas en sus coyunturas. Ese mismo ser, desde que ya estuvo formado el mundo, es el devorador de los astros que caen por el occidente.

Sin embargo, las naturalezas descubiertas no son sólo animales. La cosmovisión mesoamericana tiende a personalizar casi toda entidad real o imaginada. La personalización recae en diferentes clases de seres, cambiantes conforme a los atributos que se perciban, los que corresponderán a entes antropomorfos, fitomorfos o zoomorfos. Así, las cuatro columnas de los extremos del mundo aparecen en las

antiguas imágenes visuales como árboles de colores; pero también como dioses que pueden ser nombrados genérica o individualmente. En el primer caso están los cuatro dioses *bacaboob* de los mayas yucatecos; en el segundo, las fuentes nahuas mencionan como postes a cuatro personas: Tzontémoc, Itzcóatl, Itzmalli y Tenéxoch (*Historia de los mexicanos por sus pinturas*, 2002: 37). De igual manera, el eje cósmico aparece como el gran monte; pero muchas veces adquiere figura antropomorfa y se confunde con el Dueño, el dios que lo gobierna. En otras ocasiones es un animal; desde épocas remotas, los olmecas tallaron en piedra la figura del monte y de su gran cueva como una faz monstruosa de rasgos felinos y serpentinos.

Aquí interesa señalar las piezas estructurales del aparato cósmico cuyas formas y caracteres se perciben como atributos animales. Las variaciones de imagen son interesantes. La tierra original y materna, el gran cocodrilo, encuentra equivalentes en la figura de un selacio o en la de un batracio dentado o en la de un pez indefinido, monstruo que en el mito fue tronchado para formar con sus mitades el cielo y la tierra definitivos. Otra de sus imágenes será la de una gran tortuga, posiblemente relacionada con la entrada y salida de los astros al gran hueco que separa el plastrón del espaldar.

Los mayas representaban el cielo como una gran serpiente con una cabeza en cada extremo y con el cuerpo segmentado en cuadretes de símbolos astrales. De la Garza afirma que el monstruo celeste y el terrestre poseen muchos signos en común; pero que, mientras en el celeste predominan los rasgos ofídicos, en el terrestre están presentes los del lagarto fantástico (1984: 205). Sobre cada uno de los árboles cósmicos se posaba un ave caracterizada por el rumbo al que pertenecía.

1.2.2. *Animales motores*

Por lo que toca a los poderes que dinamizan el mundo, su vigor y sus flujos son descubiertos en la vitalidad y el movimiento de los animales. De todas las imágenes, la más recurrente es la serpiente.

El movimiento se explica por la lucha constante entre fuerzas opuestas. En el principio del mundo, la presencia de las potencias motoras era tan grande que fue necesario atemperarlas. Ya calmadas, podrían luchar entre sí en forma más equilibrada. Un mito narra que cuando el fuego llegó a la tierra, todo lo incendió; pero las llamas fueron mitigadas por la diosa madre, quien apagó el incendio con su propia leche (Preuss, 1912: 169-181). Otro tanto sucedió con las fuerzas del frío y la humedad, representadas por las serpientes. Cuentan los huicholes que en los tiempos anteriores al mundo la superficie anegada estaba llena de serpientes malignas. La diosa Nakawé ordenó su muerte, y con la única superviviente hizo a los dioses del agua y de la lluvia (Zingg, 1982, II: 196).

Hay la creencia en un gran reptil, ya ofidio, ya saurio, de cuyas fauces sale el rayo en forma de grito o de lengua flamígera para romper las nubes cargadas de lluvia (López Austin y López Luján, 2009: 289). En muy diversas partes del territorio mesoamericano se habla en nuestros días de las serpientes-meteoros, causantes de la lluvia; se dice que en su vejez la piel de estos ofidios se cubre de plumas, que alzan el vuelo y que se dirigen hacia el océano. Hoy los mixes esperan cada año la aparición del monstruo formado por las aguas estacionales. Adquiere el monstruo la figura de una serpiente gigantesca provista de un cuerno; abre con él las barrancas y lleva las aguas por el cauce hasta la salida al mar (Villanueva Damián, s/f: 60).

En mitos, milagros, leyendas y símbolos visuales aparece la idea de la lucha entre las dos fuerzas complementarias del cosmos. El actual escudo nacional de México alude al milagro fundador de Mexico-Tenochtitlan y en él se representa la dinámica producida por el antagonismo. La base de la imagen milagrosa es el nopal nacido de la piedra, el tenochtli, símbolo del agua y del dios Tláloc; el águila posada en el nopal es Mexi o Huitzilopochtli, el dios patrono y solar de los mexicas.

Uno de los animales más presentes en la iconografía de los astros es el conejo, y pertenece a un complejo que comprende la luna, la lluvia y el pulque. El tema de uno de los mitos mesoamericanos más importantes se refiere al tiempo en que la luna tenía una luz tan intensa como la del sol. Ante la inconveniencia de una continuidad lumínica, los dioses acordaron opacar el brillo lunar, rebajándolo con el cuerpo de un conejo. Ignoramos cuáles mitos contaban los mayas del Clásico al respecto; pero de aquellas épocas nos llegan las imágenes de la diosa lunar, bella, con un conejo en su regazo. Siglos después los mexicas contaban que los dioses habían arrojado un conejo a la cara de la luna. Hoy abundan las más dispares historias; pero en ellas, de una o de otra manera, interviene un conejo —o al menos está presente un conejo— en la aventura que disminuye el brillo lunar. Todo esto indica que, más allá de una aventura específica, lo importante en el mito es la asociación cósmica del conejo, el pulque, la luna y la lluvia (López Austin, 1994: 17-23).

1.2.3. *Animales astrales*

También encontraremos los animales en los cielos, y algunos de ellos, como cuerpos estelares, son emisarios de los mensajes de los dioses. Si bien las estrellas son criaturas, los mensajes que envían proceden de atrás, de sus espaldas. Las estrellas son una especie de umbrales, las voceras de los dioses que hablan desde el anecúmeno. Por esta razón el *Chilam Balam* de Chumayel (1973: 25), libro sagrado de los mayas, afirma que «medido estaba el tiempo en que [los hombres] miraban sobre ellos la reja de las estrellas, de donde, velando por ellos, los contemplaban los dioses, los dioses que están aprisionados en las estrellas». En el centro de México la lectura de esos mensajes era responsabilidad de los reyes mismos, quienes debían despertarse a medianoche para mirar el paso de los astros (Alvarado Tezozómoc, 2001: 365).

Aunque en las fuentes documentales existen noticias de los buenos y malos augurios astrales, principalmente los de la Gran Estrella (Venus), su contenido palidece frente al volumen y detalle que estas mismas fuentes nos proporcionan sobre la adivinación calendárica, a cuyo cómputo dedicaban gran parte de su tiempo y esfuerzo los hombres sabios de la antigüedad mesoamericana. Sin embargo, podemos aquilatar el valor de los influjos que se atribuían a los astros por la gran presencia de sus símbolos celestes en los códices pictográficos mayas relacionados con la adivinación. La fauna, obviamente, fue proyectada en el cielo, sobre todo en constelaciones como el Alacrán entre los mexicas o la Tortuga Verde, los Pecaríes y el Crótalo de Serpiente entre los mayas. Dudan los especialistas si existió entre los antiguos mayas el concepto de zodíaco; pero señalan algunas inquietantes coincidencias entre las figuras animales y símbolos astrales del *Códice de París*, un dintel del edificio de Las Monjas en Chichén Itzá y un friso de Acanceh (Aveni, 1993: 227-232). En el códice, algunas figuras animales parecen colgar de un glifo solar, asiéndolo con las fauces o el pico. Se distinguen claramente dos serpientes, una tortuga y un ave, y en forma no tan clara una rana, un pecarí, un murciélago y un zopilote; hay, además, un alacrán que se sostiene con la punta de la cola, y acompaña a todos estos animales la figura de un esqueleto humano. En Las Monjas, los animales y un cráneo con glifos venusinos se intercalan con glifos de barras cruzadas; mientras que en el friso de Acanceh hay al menos 20 criaturas similares, que incluyen anfibios, serpientes y aves.

Hoy se sigue atribuyendo carácter animal a los cuerpos celestes. Los huaves ven en las constelaciones un pelícano, un cangrejo, un alacrán, un ciervo, un hipocampo y una mancuerna de bueyes (Lupo, 1991: 222-228), mientras que los lacandones dan a estrellas individualizadas los nombres de dos pájaros carpinteros, una libélula, una tortuga y un pecarí.

Es pertinente mencionar aquí la acción de los animales sobre los astros. En la segunda mitad del siglo XVII, los mayas peninsulares creían que el eclipse de luna era causado por el piquete de un género de hormigas llamadas *xulab* (López Cogolludo, 1957, lib. 4, cap. IV: 183). Tres siglos más tarde había quien afirmaba en la península que los eclipses solares se debían a que unas hormigas de color negro o almagre se extendían sobre la superficie del astro (Villa Rojas, 1978: 447).

1.2.4. *Padres-madres de los animales*

Los padres-madres de los animales son los prototipos de cada especie que viven en el Monte Sagrado. Ya se dijo que cuando el sol salió por primera vez en el oriente empezó a secar la tierra lodosa, y todos los seres divinos del mito abandonaron su carácter proteico; adquirieron una cubierta dura que tenía como propiedad deteriorarse con el paso del tiempo hasta su final destrucción, y quedaron con esto insertos en el ciclo de vida/muerte. Algunos finales del mito relatan que los primeros animales se fueron al monte, se metieron en las cuevas o descendieron bajo la tierra. Fueron los iniciadores de sus especies. Hoy forman parte muy preciada de los bienes del Dueño del Monte Sagrado. Sus figuras son con frecuencia magnificadas, ya por su tamaño extraordinario, ya por su apariencia majestuosa, ya por una corona con que adornan sus cabezas. Estas características son una advertencia. El Dueño es tan celoso de estos animales que, si algún cazador imprudente pretende cazarlos, debe esforzarse.

Los padres-madres son delegados del Dueño y obran en su representación. Sus funciones son cuidar y reproducir a sus hijos. Dicen los totonacos: «Cada especie de animal salvaje tiene [...] su propio dueño encargado de protegerla contra los excesos de los cazadores [...] Cada animal doméstico tiene también su dueño: [como el] dueño de los pollos...» (Ichon, 1973: 154-156).

Hoy, como es de suponerse, algunos padres-madres se ven sustituidos por san Antonio, san Martín Caballero y otros personajes del santoral cristiano.

La desaparición de las especies, mal de nuestro tiempo, se explica en las leyendas de reciente cuño como una emigración de los padres-madres. «Ya se fueron –afirman quienes se creen víctimas del abandono– y progresan en regiones distantes». Otra interpretación es que los padres-madres fueron robados por fuereños.

1.2.5. *Semillas-corazones animales*

Las semillas-corazones son las almas de las criaturas muertas que habitan el enorme hueco del Monte Sagrado. En este hueco, que es la gran bodega cósmica de la vida latente, no sólo están las almas animales, vegetales y humanas, sino las de los objetos artificiales, pues en el pensamiento mítico se cree que también éstos proceden del tiempo primordial del mundo. Por esta razón, en la actualidad, la gran bodega es imaginada como un almacén que contiene aparatos eléctricos, helicópteros y otros productos de la tecnología moderna.

Todas las semillas-corazones son la parte inmortal, a fuer que divina, que espera una nueva oportunidad de retornar, dentro de otro individuo, a la superficie de la tierra. De lo dicho por el tzotzil Manuel Arias se obtiene una información concisa: «Cada cosa posee un alma –*ch'ulel*– que es el duplicado intangible de su forma y cualidades materiales [...] Los árboles [muertos] van, como los animales, al Katibak, y regresan de nuevo a la superficie de la Tierra» (Guiteras Holmes, 1965: 249). Y a esta explicación se suma un dato interesantísimo: «Las almas de los animales retornan a la tierra y vuelven a nacer dentro de la misma especie, cambiando el sexo alternativamente» (249).

Cuentan los tlapanecos que los hombres valientes pueden extraer de la gran cueva las semillas-corazones de los animales, que éstas son muy pequeñas y que se desvanecen cuando son expuestas a la luz solar (Neff Nuixa, 2001: 362-363). Los nahuas del centro de México

creen que la naturaleza de estos animales no es la misma que la de los mundanos, puesto que «son de agua» (Madsen, 1960: 131), como lo son los seres que habitan en el interior del Monte Sagrado.

1.3. Animales divinos

Incluyo en este apartado tanto a los dioses cuyos cuerpos tienen formas animales como a los animales que son los servidores más cercanos de los dioses (figura 2), ya que la categoría de los segundos se eleva muy por encima de los seres meramente mundanos.



Figura 2. Conejo escriba pintado en una vasija maya del Clásico.

1.3.1. Dioses de formas animales

Son numerosos los dioses mesoamericanos que manifiestan sus atributos en formas o nombres de animales (figura 3). Entre las representaciones más impresionantes de las divinidades mayas están las que De la Garza incluye bajo la denominación de *dragones*: serpientes emplumadas, serpientes aladas, serpientes bicéfalas y pájaros-serpientes, todas ellas bestias celestes que la autora relaciona con el dios creador Itzamná (1995: 14). Por su parte, el dios que formó a los hombres con su propia sangre, llamado Serpiente Emplumada (en náhuatl, *Quetzalcóatl*), luce en muchas representaciones un añadido sobre la mitad inferior del rostro, la máscara en

forma de doble pico de ave que alude a su poder sobre el viento. Un aspecto animal de este dios responde a su nombre, por lo cual su figura animal aparece a lo largo y ancho de Mesoamérica en pinturas y esculturas, entre éstas algunas de carácter monumental. Otro dios, Mixcóatl (Serpiente de Nube), es la figura celeste de la Vía Láctea. Otro más, Corazón del Monte, tiene el terrible aspecto del jaguar y un rugido que produce eco para amedrentar a los viajeros.



Figura 3. La diosa Itzpapálotl (Mariposa de Obsidiana).
Códice Borbónico, lám. 15.

Entre los seres divinos de composición mixta –cabe el calificativo de teratomorfos– no puede dejar de pensarse en la imponente escultura de la diosa mexicana Coatlicue. En su compleja composición resaltan las patas de águila que sustituyen las humanas, con la impresionante franja de plumas delgadas y flexibles que corresponden a las «pantalonerías» características del ave predatora (López Luján, 2009: 189-193).

No faltan en el pensamiento americano seres teratomorfos que tienen su cuna en el Viejo Mundo, o los que, existentes desde antes en estas tierras, se fundieron con los de aquellas en extrañas combinaciones. Llegaron muy temprano las sirenas, cuando Colón las

creyó identificar al divisar los manatíes. Hoy abundan mitos y leyendas en los que el personaje es Sirena: mitad mujer, mitad pez. Con frecuencia la acompaña Sireno en un segundo plano. Cuenta la historia que, antes de la llegada de los europeos, existía en la cuenca lacustre de México, en Xaltocan, la diosa Acpaxapo, semejante a una gran culebra acuática con rostro, cabellera y suave olor de mujer. Cuando los xaltocamecas iban a luchar contra sus enemigos, la diosa les aconsejaba cómo derrotarlos (*Anales de Cuauhtitlan*, 1945: 25). ¿Fue ésta la antecesora de la Sirena colonial? Hoy Sirena es nada menos que la advocación femenina del Dueño, protectora de la fauna acuática. Su nombre náhuatl es *Atlán Chane*, la Dueña del Agua.

1.3.2. *Dioses calendáricos*

Es bien sabido que en la tradición mesoamericana el tiempo son dioses que viajan para modificar el mundo bajo un estricto orden calendárico. Algunos de estos dioses-tiempo tienen figuras y nombres de animales, como sucede con la mitad de los veinte días del mes: cocodrilo, lagartija, serpiente, venado, conejo, perro, mono, jaguar, águila y zopilote. Mucho se ha especulado acerca de las razones de tales denominaciones y de su orden. Lo que sí es claro es que sus figuras revelan sus intervenciones en el destino. Véase, por ejemplo, su influencia sobre los niños «nacidos» en estos días. Se trata, en realidad, de un «segundo nacimiento», el de la celebración del rito que en los primeros días de la vida de la criatura la introduce religiosamente en el mundo. Los mexicas decían que los niños que recibían el agua ritual en un día mono serían simpáticos, hábiles en la música y en las artes manuales. Son las mismas características que en el *Popol Vuh* atribuyeron los quichés a los hermanos monos de Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú (*Popol Vuh*, 1964: 49). En cuanto al día perro, al que los mayas antiguos consideraban cargador de lujuria, aún hoy los tzotziles lo consideran negativo y señalan de lujuriosos a quienes nacen en él (Guiteras Holmes, 1965: 120).

El nombre de cada día está compuesto por dos elementos, porque el día es el dios resultante de la fusión de otros dos dioses. Los dioses-días pertenecen a dos series, una compuesta por veinte personas y otra compuesta por trece. La primera serie comprende a los dioses de las veinte figuras aludidas. En la otra, los trece dioses se denominan con guarismos, en su forma más común, del 1 al 13. Por lo tanto, el ciclo completo de combinaciones se cierra cada 260 días, lo que constituye un ciclo.

Cada uno de los dioses denominados con un numeral se asocia con un animal volátil. Se dice que son volátiles y no aves porque son doce aves y una mariposa. Las aves son dos colibríes, la tórtola, la lechuza, el perico, el guajolote y otras más. No es probable que los volátiles sean formas alternas de los trece dioses. Es más verosímil que sean seres que los portan. El códice pictórico denominado *Tonalámatl de Aubin* representa a los dioses-números en su aspecto antropomorfo; también están dibujados los volátiles, que parecen conducir por los aires, dentro de sus picos, a cada uno de estos trece dioses. ¿Será que cada volátil lleva un dios a cada uno de los trece pisos celestes?

Otra fauna calendárica es la de las unidades mayas del tiempo en el ciclo denominado *tun*, integrado por 360 días. Un mono es el *kin* o día; un sapo, el *uinal* o mes de 20 días; un ser con rasgos de ave y serpiente, el *tun* o año de 18 meses; otra ave, enjorada, con la placa inferior del pico sustituida por una mandíbula humana descarnada, el *katún*, o sea 20 ciclos de 360 días; un ave diferente, que en vez de placa inferior tiene una mano humana, el *baktún* o sea 20 *katunes*... Son factores que se multiplican por los numerales que los acompañan. Así, si la figura calendárica es el ave con la mano humana en vez de placa inferior —o sea el ave del *baktún*— que abraza estrechamente a la representación antropomorfa del dios 9, su significado será la cantidad de nueve *katunes* ($9 \times 144\ 000 = 1\ 296\ 000$ días).

1.3.3. *Dioses mensajeros y agoreros*

Entre los animales divinos se encuentran los que hacen llegar a los hombres los mensajes de los dioses. Chabí-Tucur, Huracán-Tucur, Caquix-Tucur y Holom-Tucur salieron del tenebroso reino de Xibalbá para retar a los hermanos Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú a un juego de pelota contra los señores del inframundo. «Y estos mensajeros eran búhos», dice el *Popol Vuh* (1964: 52). Efectivamente, el nombre común quiché de los mensajeros, *tucur*, nos indica que eran búhos, pues los quichés habían acuñado esta palabra a partir del término *tecólotl*, de la lengua náhuatl. No es extraño que lo fuesen, ya que el búho y la lechuza han sido portadores del mensaje funesto en toda Mesoamérica. De la lechuza afirma Sahagún: «Decían que [...] era el mensajero del dios Mictlantecuhtli, que iba y venía al Infierno» (Sahagún, 2000, I: 447).

Algunos mensajeros lucen características anatómicas tan asombrosas que se sospecha que dentro del animal se esconde el dios mismo que emitió el mensaje. Así lo afirma un texto antiguo al describir la aparición de un águila blanca a una mujer tarasca. El águila tenía una gran verruga en la frente, «con unos ojos grandes que decían ser el dios Curicaueri» (*Relación... de Michoacán*, 1977: 232). Tal vez deban considerarse mensajes de los dioses los espantosos alaridos y su eco que procedían de un lobo monstruoso con patas de palo, animal que amedrentó a un capitán tepaneca de la época de Nezahualcóyotl (*Códice Xólotl*, 1980: lám. x, 3.c; Alva Ixtlilxóchitl, 1975-1977: 370).

La trágica conquista española fue anunciada a los mexicas con muchos presagios. Uno de ellos fue la aparición de un ave parda del tamaño de una grulla, que tenía en medio de la cabeza un espejo en el que se veían las estrellas. Moctezuma II se espantó al verla, y en una segunda mirada al espejo distinguió a extranjeros jinetes de enormes animales. Tras la visión, el ave desapareció (Sahagún, 2000, III: 1162).

Descubrir el augurio no era tarea fácil. En ocasiones, las reglas eran precisas. Si alguien encontraba un bicho llamado *pinahuiztli*, hacía dos rayas en forma de cruz en el suelo, ponía el animal en el cruce y lo escupía, y le preguntaba enseguida a qué había venido. Si la sabandija caminaba al norte, su señal era la muerte (Sahagún, 2000, I: 450-451).

1.3.4. *Animales ejecutores*

Los dioses pueden ordenar el cumplimiento de sus designios a servidores animales. Cuando los dos hermanos llegaron con sus instrumentos de juego de pelota al tétrico Xibalbá, se percataron de que los retadores les habían tendido una trampa. Los dioses de Xibalbá tenían cinco casas de tormento: una de ellas estaba llena de furiosos jaguares; otra, de murciélagos. Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú se libraron de las fieras, pero muy pronto fueron sacrificados. De los restos mortales nacieron los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué. Los gemelos bajaron a Xibalbá y fueron obligados a entrar a la casa de los jaguares, pero calmaron a las fieras con huesos de animales. Luego, fueron arrojados a la casa de los murciélagos, donde se protegieron durmiendo dentro de sus cerbatanas, pero al amanecer Hunahpú se asomó por el extremo de la cerbatana y un enorme murciélago lo decapitó. Fue preciso que su hermano le hiciera una nueva cabeza con el cuerpo de una tortuga (*Popol Vuh*, 1964: 56 y 88-91).

Entre los mexicas, el animal ejecutor por excelencia era el *ahuíztotl*, pequeña bestia a las órdenes de Tláloc, dios de la lluvia (Seler, 2004: 84-88). El animal vivía en el agua. Era pequeño, como un perrito, de pelaje negro y lustroso; en la punta de la cola tenía una mano, como mano humana. Cuando entraba un hombre al agua, lo asía con la mano y lo sumergía hasta ahogarlo. El alma del difunto iba al feliz reino de la muerte del dios Tláloc (Sahagún, 2000, III: 1037-1038) (Lámina 1.e).

Hoy son temidas las sentencias del Dueño: juez de los hombres, condena a muerte a los grandes infractores. Para cumplir su mandato, envía a las serpientes venenosas que viven con él en el Monte Sagrado (López Austin y López Luján, 2009: 112).

1.3.5. *Animales obreros*

Muchas de las tareas divinas cotidianas son realizadas por animales servidores de los dioses. El Monte Sagrado es un hervidero de vida latente y de vida en proceso. El Dueño, responsable de la vida y la muerte; generador de la lluvia y la fertilidad; conservador del bosque, fuentes y manantiales, y protector de los animales, actúa delegando sus funciones en todo un ejército de servidores. Las especies preferidas del Dueño son las del campo de lo húmedo y frío. Las ranas y los sapos son los heraldos de la temporada de aguas; las serpientes vigilan sus tesoros; los coyotes son su policía.

No es extraño que la proximidad al poder permita que algunos animales obreros se conviertan en intercesores. En términos políticos serían cabilderos. Para los tzotziles, la rana puede escuchar las súplicas de los mortales para llevarlas al propio Dueño (Guiteras Holmes, 1965: 233).

Quedan, como vestigios arqueológicos de los antiguos animales servidores, las esculturas de las ranas que flanquean un pequeño altar al pie del Templo Mayor de Mexico-Tenochtitlan. Pertenece el altar a la mitad norte de la pirámide, parte que corresponde al dios de la lluvia.

1.4. **Animales hierofánicos**

Cuando los dioses se manifiestan en el mundo, sus numerosos mensajes y acciones incluyen figuras animales como parte del lenguaje divino.

Entre el ecúmeno y el anecúmeno existen los umbrales, gracias a los cuales vienen bienes y males de la morada de los dioses y via-

jan en sentido contrario las oraciones y las ofrendas de los hombres. Además de estas vías, que pudiéramos llamar normales, hay otros puentes de contacto: los milagros y los sueños augurales.

Si bien el rito une el aquí-y-ahora con el allá-y-entonces, de una manera que pudiéramos considerar normal y cotidiana, cuando la vida personal o la historia terrena requieren de una fundación o de una transformación radical, lo sagrado irrumpe en forma más violenta: el milagro o el sueño premonitorio.

1.4.1. Animales de los milagros

En el milagro, el otro tiempo-espacio hiende el presente mundano en instantes de máximo asombro, y la realidad toda, incluyendo la animal, se ve transformada por el portentoso.

Tras una migración de dos siglos, los mexicas llegaron al sitio insular que su dios patrono les había prometido como hogar definitivo. Uno tras otro se sucedieron los milagros que rubricaban la sacralidad del territorio. La blancura del mítico lugar de origen se reprodujo en una de las visiones prodigiosas, cubriendo la superficie de las plantas y la piel de los animales: «vieron el ahuehuete, el sauce blanco que se alza allí, y la caña y el junco blancos, y la rana y el pez blancos, y la culebra blanca del agua, y luego vieron que había en pie unidos un escondrijo, una cueva» (Alvarado Tezozómoc, 1949: 62-63). En otro de los milagros fundadores aparecería ante los mexicas, sobre el nopal, el águila del dios solar.

Estos hechos portentosos son comunes en las fuentes que relatan el asentamiento de los pueblos. En Chiconcóac, donde los fundadores estaban bajo la protección divina de una de las diosas del maíz, Chicomecóatl, apareció una serpiente de siete colores. El milagro hizo referencia al nombre calendárico de la diosa, del cual derivó el del lugar. Este nombre significa 7 Serpiente.

1.4.2. *Animales de los sueños*

En el sueño premonitorio, una parte del hombre dormido se topa con la magnificencia de lo sagrado y muchas veces los animales son parte de la expresión de lo divino. En las concepciones mesoamericanas los sueños no son simples visiones fútiles, sino verdaderos viajes que hace una de las almas del individuo, externándose del cuerpo del dormido. El alma es sustancia sutil. Por ello puede recorrer ecúmeno y anecúmeno, y dialogar con frecuencia con dioses y con muertos. En el anecúmeno, el alma viajera puede contemplar el futuro, y las imágenes percibidas podrán ser interpretadas por los especialistas, y reconocidas, en su caso, como anuncio de un próximo acontecer.

Hacia fines de 1426, cuando el rey Tezozómoc de Azcapotzalco pretendía apoderarse del reino de Acolhuacan, dos veces soñó que Nezahualcóyotl, el legítimo heredero, se convertía en fiera y lo atacaba. La primera vez Nezahualcóyotl se hizo águila y le devoró el corazón; la segunda, se transformó en jaguar y le destrozó los pies. Consultó el rey a sus adivinos y éstos le respondieron que el remedio contra aquel signo ominoso era matar al enemigo, empresa que no pudo llevar a cabo (Alva Ixtlilxóchitl, 1975-1977: 349).

También se vio en los sueños la próxima llegada de los españoles y el fin de la autonomía indígena. Un sacerdote tarasco soñó extraños invasores con bestias que él no conocía. Hombres y animales, sin respeto alguno, se metían a dormir en las casas de los sacerdotes y muchas de sus gallinas se ensuciaban en los templos (*Relación... de Michoacán*, 1977: 231).

2. **Animales liminales**

Algunos animales forman parte del grupo de seres extraordinarios que traspasan los límites entre el ecúmeno y el anecúmeno. Estos seres destacan porque conectan las dos dimensiones espacio-temporales o porque poseen en sí mismos una conexión similar, en ocasiones definitiva, oculta, que es causa de conductas y atributos,

habilidades y torpezas, autoridad y sometimiento. El cuerpo mismo de estos seres ordinarios y extraordinarios se convierte en umbral o permite que una de sus almas lo abandone para andar solitaria o para invadir otros cuerpos.

Lo anterior es un juego constante en una cosmovisión que concibe la circulación permanente de la sustancia sutil. En esta sustancia quedan incluidas la de directa procedencia divina y las almas de las criaturas. El hombre, criatura con varias almas, puede recibir algunas más o lanzar fuera las propias para invadir a diferentes seres. Es, en suma, una cosmovisión en la que la sustancia sutil cruza con facilidad todos los límites, mientras que la materia pesada, la cobertura, es un continente de contenido sutil variable.

Veamos dos tipos de seres liminales: los que participan en una relación intrusiva y los que cruzan un umbral para cambiar cotidianamente de naturaleza.

2.1. Nahuales-tonales

Paradójicamente, el nahualismo (o nagualismo) y el tonalismo mesoamericanos son tan importantes como difíciles de comprender. Desde mediados del siglo XVIII el asunto preocupó a los investigadores, y el interés no ha decaído hasta nuestros días, pues siguen apareciendo muy interesantes propuestas (Martínez González, 2007). Es un tema arduo para la etnología, en parte porque los dos complejos de creencias poseen una diversidad considerable y una ambigua terminología para los mismos indígenas. Como señala Lupo (1999: 23), llega a existir, al menos en la Sierra de Puebla, la imbricación de ambos. No es este el espacio para intervenir en un intrincado debate; solo apuntaré aquí algunas notas básicas.

El nahualismo, tal como lo presentan algunas fuentes documentales de los siglos XVI y XVII, era la capacidad que tenían algunas personas para convertirse en otros seres, principalmente en animales, meteoros o bolas de fuego. Entre los animales elegidos

con más frecuencia se mencionan el perro, el guajolote, el águila, el jaguar, la serpiente, el caimán, el murciélago, la comadreja y el búho. Dichas fuentes llegan a especificar que el poder sobrehumano podía derivar de haber nacido en el día 1 lluvia, y que existía distinción por nivel social, pues mientras los nobles se convertían en fieras, los plebeyos lo hacían en guajolotes, perros y comadreas (Sahagún, 1979, lib. iv: fol. 28r). Se acentúa en el texto un doble papel social de los personajes, pues se indica que unos nahuales eran buenos y otros eran malos. Estos pertenecían a la categoría de los hechiceros.

No todos los practicantes del nahualismo eran humanos, pues los dioses también se nahualizaban en animales. La diosa Malinalxóchitl, por ejemplo, elegía cualquier animal; otros dioses eran más selectivos. Tezcatlipoca adquiría las formas de viento y noche, de coyote o de zorrillo. Este animal manifestaba la posesión con el terrible hedor de sus deyecciones (Sahagún, 2000, i: 452). Hoy los santos se nahualizan, entre ellos san Marcos, según los zoques (Báez-Jorge, 1998: 84-85). Desde el s. xvii hasta nuestros días existen noticias entre los nahuas, zapotecos y mayas yucatecos de que hay animales que se pueden convertir en otros.

Los estudios comparativos permiten comprender más a fondo el problema. Se concluye que los oficiantes de lo sobrenatural no entienden el nahualismo como una metamorfosis, sino como la salida de una de las almas del poderoso que es encaminada a invadir un cuerpo vivo. El nahualismo se refiere siempre a la relación entre poseedor y poseído, por lo que ambos participantes reciben en común el nombre de «nahual».

Todo esto hermana el nahualismo con el tonalismo, que se refiere a la forma en que un ser sobrenatural o un animal del Dueño toman posesión de un ser humano recién nacido para acompañarlo durante toda su vida e imprimir en él su carácter y determinar su posición social.

No es posible mencionar aquí variantes temporales y regionales de estos dos complejos; pero, generalizando, se puede afirmar que las principales diferencias son que el nahualismo es una práctica de seres privilegiados por su poder o saber —entre ellos algunos reyes, como Tzutzumatzin en el centro de México o Quikab entre los quichés— mientras que el tonalismo es un fenómeno universal en ciertas regiones mesoamericanas. En este caso, todo niño recibe poco después de su nacimiento, como una de sus entidades anímicas complementarias, parte del alma de un animal o de la sustancia sutil de un ser poderoso (por ejemplo, un meteoro). Otra diferencia deriva de la anterior: mientras que el nahualismo es transitorio, durante el tiempo justo que necesite el poderoso para cumplir sus fines, el alma tonal acompaña al ser humano durante toda su existencia. Esto provoca una característica más: en el nahualismo, el nahual poseedor recibe el daño que le sea infligido al nahual poseído durante el tiempo de la posesión; en el tonalismo los destinos del hombre y del animal que comparten alma están ligados tan íntimamente que la muerte de uno provoca la del otro. Hoy se dice que el Dueño del Monte Sagrado elige animales de su propio corral para que compartan *tonal* con cada niño recién nacido. Cuando el humano, ya adulto, infringe la ley, el Dueño puede castigarlo dañando al animal correspondiente de su hato (Vogt, 1983: 38-39).

El nahualismo y el tonalismo, como complejos afines por referirse ambos a una relación poseedor-poseído, han servido en la tradición mesoamericana para explicar posición, jerarquía y facultades extraordinarias de los diferentes miembros de la sociedad.

2.2. Animales silvestres protegidos

A diferencia del nahual y del tonal, que viajan desde las regiones anecuménicas o de un fondo anecuménico interno de las criaturas, hay animales que simplemente cruzan el umbral, de forma cotidiana, en ambas direcciones. Es la fauna silvestre que cada noche

penetra en la gran cueva del Dueño. Allí las diversas especies terrestres, acuáticas y aéreas van a descansar entre la frescura, el oro, la miel y la vegetación perpetua, en pueblos y caminos semejantes a los de la superficie de la tierra. El lugar es habitado por el ejército de enanos, los *chaneque*, guardianes de manantiales, fuentes y bosques. Los animales que llegan heridos por cazadores torpes son atendidos por los enanos médicos que cosen sus pieles y sanan sus heridas. Como muchos otros tránsitos por los umbrales que convierten el oro en excremento y las tortillas en hojas secas, el paso de los animales salvajes significa una transformación. Ven en la cueva su hogar legítimo y se vuelven domésticos. Los armadillos se convierten en pequeños bancos de madera; los pecaríes, faisanes, coyotes y tigres, en puercos, gallinas, perros y gatos; los lagartos, en canoas; los venados, en ganado bovino o caballar; y los tapires, en burros (García de León, 1976: 292; Weitlaner, 1981: 116).

Hay un caso equiparable a esta ida al anecúmeno; pero éste sin retorno. En la antigüedad, al fallecer una persona, se mataba uno de sus perros para que auxiliara al muerto en el inframundo. El perro moría como cualquier otra criatura; pero conservaba, al menos por algún tiempo, una obligación derivada de su domesticidad. Su obligación era ayudar a su amo, nadando, cuando éste cruzaba el río del Lugar de la Muerte.

3. Animales ecuménicos

Existen animales asombrosos en este mundo. Aquí reverbera lo asombroso. El ecúmeno es, como se ha venido afirmando, palestra de criaturas y de dioses, de vivos y de muertos, de acontecer cotidiano y de milagro. Decir ecuménico es hablar de todos los moradores de este mundo, y decir asombroso remite con frecuencia a dioses, a muertos y a milagros. Será necesario que en este apartado definamos el objeto y que, aunque cada criatura tenga uno o más dioses dentro de sí, nos centremos en lo asombroso de

la especie, o sea en las características impresas en el alma-corazón, lo que heredan los ancestros a sus descendientes, lo que pudiera llamarse esencia de la criatura. Son las características del dios particular que fue solidificado por los rayos solares en el tiempo de la creación.

3.1. Animales terroríficos

Me refiero aquí a una fauna terrible, de oculta naturaleza y de ignoto origen. Si fuesen dioses nahualizados o si pertenecieran al grupo de los servidores de los dioses, este apartado no tendría razón de ser. Queda este apartado como casilla provisional en espera de que se obtenga mayor información sobre estas extrañas especies. Por lo pronto hago hincapié en el terror que causan a los mortales.

Hablan los mayas peninsulares de la atemorizante figura del *bóob* o *hunak bóob*; pero como el animal sólo puede ser visto bajo la luz de la luna, y muy poco, las descripciones no son del todo coincidentes. Básicamente, es una gran bestia, de piel tan gruesa que no pueden herirlo las balas de los cazadores; o de pelo tan hirsuto que enreda y detiene las balas. Es más grande y poderoso que el jaguar. Hay quien dice que es de pelo oscuro, con un lucero blanco en la frente. También, que sale por las noches por los caminos para devorar al ser humano que se encuentra en el camino. Su otear alcanza de uno a dos kilómetros de distancia, y así descubre a sus víctimas. Otros afirman que su cuerpo semeja al del caballo, con testa de león y largo pelo. Apesta tanto, que su hedor puede causar la muerte entre náuseas y vómitos de sangre. Hay quien lo describe como un oso, aunque manchado, que mide cinco metros de longitud. En contradicción con lo que se asegura de la dureza de su piel o lo enmarañado de su pelo, se afirma que sí puede ser herido por las balas; pero que su sangre, al tocar el suelo, hace surgir otros animales de su misma especie. En cambio, también se cuenta que es ya una especie extinta (Evia Cervantes, 2006: 55-58).

3.2. Animales asombrosos

Hay especies animales que por su figura, sus funciones corporales o sus costumbres destacan muy por encima de las demás: son asombrosas. Pero el término *asombro* nos lleva al campo de las subjetividades, porque lo asombroso es un valor, y el valor supone un vínculo entre objetividades y subjetividades. ¿Asombro para quién? El ingenuo y el escéptico, el ignorante y el ilustrado, el fantasioso y el realista, el propio y el ajeno tienen distintos parámetros de asombro: lo que para unos es asombroso no lo será para otros. Naveguemos en la relatividad.

El libro XI de la *Historia general de las cosas Nueva España* está dedicado a la historia natural. El primer párrafo del primer capítulo describe al jaguar. Es la fiera entre las fieras. Moralmente –y aquí la moral es humana, como en los bestiarios del Viejo Mundo– es avisado, recatado, regalado; no tolera el trabajo; es limpio y le gusta el baño; «tiene asco de ver cosas sucias y hediondas, y tiénese en mucho». Cuando un cazador pretende matarlo, no huye, sino que queda mirándolo sin ocultar el cuerpo y resuella con tal ferocidad que el hálito que arroja espanta al cazador. El cazador le arroja la primera flecha y el jaguar la agarra y la destroza. El hombre sabe que sólo puede lanzar cuatro proyectiles. Si falla los cuatro tiros, el jaguar da un gran salto y lo devora (Sahagún, 2000, III: 987-988). Olivier hace una interesante observación sobre la semejanza de esta descripción con el mito náhuatl en que Mixcóatl arroja flechas a Chimalma antes de unirse a ella para engendrar a Quetzalcóatl (Olivier, 1999: 7).

En el centro de los lagos vivía el pelícano. Cuando los cazadores llegaban a atraparlo, gritaba al viento, y el viento respondía con tal fuerza que volcaba las canoas. Los cazadores acostumbraban acechar al ave durante cuatro días, y si al cuarto día, al ponerse el sol, no la habían atrapado, se retiraban sabiendo que muy pronto habían de morir (Sahagún, 2000, III: 1009) (Lámina 1.b).

La serpiente llamada *acóatl* o *tlilcóatl* tiene una curiosa forma de almacenar a sus presas. Atrapa a los peces con sus colmillos; los lleva a un hoyo que ha cavado en forma de lebrillo de tierra, y vuelve por más. Si algún hombre llega al lebrillo y le roba los peces, la serpiente lo persigue velozmente, se enrosca en su cuerpo y, como tiene la cola bifurcada, le obstruye con ella la nariz o se la mete por el ano hasta que el atrevido muere (Sahagún, 2000, III: 1038-1039).

3.3. Animales que son enfermedades

En la tradición mesoamericana, hay enfermedades que poseen nombres –y tal vez la naturaleza– de animales.

Las enfermedades son concebidas como personas que en ocasiones viajan de pueblo en pueblo sembrando la angustia entre los habitantes. Uno de los posibles remedios es que los temerosos las inviten a sus hogares y las reciban con agasajos. Como criaturas que son, las enfermedades nacieron en el tiempo de la creación, y no pocas llevan desde entonces nombres animales. Existen como ejemplos el *mo tancás* o «frenesí de guacamaya» y el *ek tan chiuooh* o «tarántula negra», ambos entre los antiguos mayas (*El ritual de los bacabes*, 1987: 284 y 296). Otro tanto sucedía con los antiguos nahuas. Los mexicas, por ejemplo, nombraban *coacihuiztli* a la gota, lo que ha sido traducido como «envaramiento de la serpiente». Es muy probable que uno de los elementos del término derive de la raíz *ihb*, que indica «de igual naturaleza», o sea que la traducción sería «[la que participa de la] naturaleza de la serpiente». Tal participación entre dos clases de seres recuerda a nuestro personaje el tlacuache, del que hoy se dice que participa de la misma naturaleza que los ladrones (López Austin, 1994: 86-87).

3.4. Jefes animales

En cada especie, y con frecuencia en grupos de especies, hay una que comanda. No es extraño que en la antigua descripción del pelícano

se diga que es el rey de todas las aves del agua, debido a su poder de llamar al fuerte viento que vuelca las canoas de los cazadores. Del jaguar blanco se dice que es el «capitán de todos los jaguares».

Por lo general, en un conjunto de especies próximas, una de ellas ejerce la jefatura. Sin embargo, no siempre la especie jefa tiene tal cercanía con sus subordinadas. Entre los actuales nahuas de la Sierra Norte de Puebla se dice que el padre (jefe masculino) de todas las serpientes venenosas es el *metlapile*, que sí es una serpiente; pero la madre es un saurio venenoso, el *Heloderma horridum* (Taller de Tradición Oral y Beaucage, 1990: 14-15). Es curioso ver que lo mismo ocurría en la antigüedad en un caso en que no hay el parentesco entre las especies. En el párrafo que el libro XI de la *Historia general de las cosas de Nueva España* dedica a las hormigas, se incluye un reptil: «Hay una culebra que se llama *tzicanantli*, porque dicen que es madre de las hormigas. Es gruesa y críase en los hormigueros, en lo profundo de ellos» (Sahagún, 2000, III: 1050) (Lámina 1.d).

3.5. Coberturas de poder de origen animal

Los restos y las imágenes de animales pueden irradiar el poder de su origen. En muchos casos es difícil precisar de dónde deriva el poder de las criaturas. ¿De su sustancia sutil? ¿De la cobertura perceptible, la que se deteriora con el tiempo y cuyos restos quedan sobre la tierra tras la muerte del individuo? Es posible que los restos mortales conserven, por contagio, algunos de los poderes que existieron en vida. Otra posibilidad, no excluyente, es que las sustancias sutiles —al fin y al cabo sustancias divinas— gusten de penetrar en sus efigies, así como los dioses entran en sus imágenes (López Austin, 1992: 178-180). De cualquier manera, imágenes y restos quedarían cargados del poder de las sustancias sutiles.

3.5.1. Restos de animales

Veamos primero cómo las partes corporales de animales muertos conservan las virtudes de los cuerpos en vida. Poder, ferocidad y crueldad del jaguar son atributos que perduran en sus despojos. Había en la antigüedad bandas de asesinos llamados *nonotzaleque*, *pixeque* y *teyolpachoanime*, nombres que revelan sus artes mágicas, pues significan respectivamente «los dueños de llamados», «los depositarios [de hechizos]» y «los que aprietan el corazón de la gente». Eran asesinos fuertes, osados, de aterradora presencia. Adquirían sus facultades usando partes de jaguar que portaban como reliquias: de su piel, un pedazo de la frente y otro del pecho; su cola, las uñas, el corazón, los colmillos y los belfos (Sahagún, 2000, III: 988).

La mano de un mono también tenía efectos extraordinarios que aprovechaban los comerciantes. Ponían una mano disecada entre la mercancía, y con esto creían asegurar las ventas. Pero si no vendían, castigaban el despojo del animal, colocándole en la palma unos chiles para que los «masticara» (Sahagún, 2000, I: 465).

En ocasiones bastaba el contacto del animal para que sus peculiaridades se impregnaran en la huella. Si el ratón roía la comida y una persona la comía, esta se contagiaba de la culpa del animal y era frecuente que el hombre fuese acusado injustamente de algún robo (Sahagún, 2000, I: 467).

En el ámbito de la hechicería, muchos pueblos mesoamericanos comparten la creencia en mujeres que se transforman, las que en náhuatl reciben el nombre de *mometzcopinque*. Estas malvadas acostumbraban y acostumbran quitarse las piernas durante la noche; las sustituyen con patas de guajolote, forman alas con plumas o con petates y emprenden el vuelo para chupar la sangre de niños inocentes. Si alguien destruye las piernas humanas dejadas en el punto de partida, la hechicera muere. Se registró un relato acerca de ellas en Tetelcingo, en el estado de Morelos: «Entonces una de las mujeres ponía mucha lumbre, y luego se quitaba los pies

desde la rodilla, se los mochaba, y se ponía las patas de guajolote, y todas hacían lo mismo, las que llegaban. Se quitaban todo el vestido y se ponían plumas de guajolote...» (Martínez del Río de Icaza, 1962: 80-81).

El campo más socorrido por los restos de animales es el de la medicina. Un autorizado documento del siglo XVI, el *Libellus de medicinalibus indorum herbis*, tiene una considerable cantidad de animales que entran en la composición de sus recetas. Baste un ejemplo. La hiel del *huexocanauhtli* o pato de los sauces era parte de un medicamento que se hacía, entre otras cosas, con entrañas de codorniz, vejiga de tórtola y cuero de glotón. El producto estaba destinado a eliminar el calor excesivo. El hígado del ave aliviaba el cuerpo maltratado. Las piedrecillas de su molleja, con buena cantidad de hierbas y otras piedras, y con sangre de jaguar rojo, jaguar blanco, lobo, puma, lince y ocelote, volvía el vigor a quien lo había perdido en el ejercicio de un cargo público. Estas mismas piedrecillas de la molleja servían contra la fiebre (Cruz, 1964: fol. 39v, 42r, 44r, 44v).

3.5.2. Íconos de animales

El poder de las especies, se ha dicho, también puede estar en sus representaciones. En el amplio contexto del arte mexica, una de las características notables de la escultura es la importancia de las grandes imágenes de animales, de bulto, talladas en piedra, con tendencia al naturalismo. La presencia de la fauna en la escultura deriva en buena parte de la religión, ya que los animales pueden ser manifestación de los dioses. Muchas esculturas son objetos litúrgicos incluidos en la categoría de las imágenes sagradas. Como éstas, son vasos capaces de contener la sustancia divina.

Destacan en el arte mexica las esculturas de ofidios, principalmente la serpiente de fuego y la serpiente emplumada, que respectivamente corresponden a Xiuhtecuhtli, señor del fuego, y a Quetzalcóatl. Hay jaguares, águilas, monos, perros y muchos más. Sin

embargo, unas esculturas extrañas intrigan a los curiosos en la Sala Mexica del Museo Nacional de Antropología. Allí se exhiben las figuras en piedra de tres pulgas. Ya lo había observado Motolinía:

...tenían ídolos de piedra y de palo y de barro [...] del Sol y la Luna y las estrellas; otros de sapos y ranas y peces, que decían ser los dioses del pescado [...] tenían figuras e ídolos de bulto y de pincel, hasta de las mariposas y pulgas y langostas, y bien grandes y bien labradas (Benavente, 1971: 41-42).

No creo que se trate de un mero afán de representación de la naturaleza. ¿Habría una razón de peso para adorar en forma conspicua al dios que en el principio del mundo se transformó en tan nocivo insecto?

3.5.3. Arreos en formas de animales

Hubo en la antigüedad un notable uso de atavíos compuestos con partes o en forma de animales. Eran tocados, coberturas, joyas, divisas e incluso armas. Los llevaban tanto los dioses como los hombres. En el caso de emblemas de poder, los gobernantes portaban imágenes de dioses que, a su vez, lucían atavíos zoomorfos



Figura 4. Gobernante maya con tocado teratomorfo.
Estela 1 de Jimbal, según M. Coe.

(figura 4). Estas prendas eran en algunos casos naturalistas, y en otros con el carácter teratomorfo de los seres mixtos.

Durante el militarista Posclásico, en Yucatán, en Oaxaca y en el centro de México proliferaron las armaduras que convertían a los guerreros en efigies de animales (lámina 2). El objetivo principal era, sin lugar a dudas, amedrentar a los enemigos que veían en los adversarios seres poseídos por la fuerza y el arrojo de las fieras. Tales armaduras pueden considerarse dentro de una categoría intermedia entre las dos anteriores, pues son íconos que se formaban con plumas y pieles de los animales figurados. Los atavíos que más se conocen son los mexicas águilas y jaguares, con yelmos por cuyas fauces abiertas asomaba el rostro del guerrero. El par de estos cuerpos militares se menciona en la poesía y representaba la oposición complementaria de las fuerzas celestes, ígneas y masculinas del águila, y las inframundanas, acuáticas y femeninas del jaguar. Era la oposición de contrarios en su expresión bélica. Se formó, inclusive, el término *cuauhtlocélotl* (águila-jaguar) para referirse metafóricamente a todos los guerreros.

Hay otros animales presentes en los arreos militares. En el *Lienzo de Tlaxcala* (1983: 22, 35, 43-45, 49, etc.), por ejemplo, los capitanes tlaxcaltecas portan sobre la espalda una enorme divisa en forma de garza, amén de que en las láminas del código aparecen guerreros con uniformes de águila, coyote, cocodrilo, o divisas de perro *xólotl*. En los *Primeros memoriales* se pintaron varios uniformes y divisas dorsales; entre estas, las de quetzal, guajolote y algunas mariposas; entre los uniformes, ocho coyotes: el amarillo, el oscuro, el azul turquesa, el blanco, el rojo, el de fuego, el estrellado y el negro (Sahagún, 1993: 72r-80r).

3.6. Animales remanentes

Existen en la superficie de la tierra animales que proceden de eras o soles anteriores. Este problema nos lleva a recapacitar so-

bre el principio del mundo, que en la diversidad del mito tiene una duración variable:

- a) En la mayoría de los relatos míticos la creación se da en el instante en que el sol se levanta en el horizonte por vez primera.
- b) En otros, la creación del mundo se hizo en un ciclo –20 o 260 días– y, simultáneamente, tal ciclo fue creado en dicho proceso. Esta simultaneidad puede observarse en un mito maya registrado en el *Chilam Balam* de Chumayel (1973: 97-101), donde el ciclo del mes es creado en un periodo de un mes.
- c) En otros mitos, la creación es un largo proceso preparatorio dividido en etapas que duraron siglos.

El primer caso no es problemático: las criaturas se hicieron en el momento en que el sol empezó a moverse en el cielo, y ya. El segundo tampoco lo es: las cosas fueron hechas en un ciclo que se creó en ese mismo proceso: cada cosa adquirió su «nombre de nacimiento» con la fecha calendárica en que surgió en el mundo (por ejemplo, los venados se llaman 7 flor), y los dioses creadores, el de la fecha o las fechas de sus intervenciones fundadoras. El tercero, en cambio, provoca interrogantes. Pongamos como casos el mito mexica de los soles y el mito de las eras de los «hombres» anteriores, muy extendido en la antigüedad y en el presente.

Antes de referirme a estos dos ciclos míticos aclaro que en la lectura de los mitos no debe aplicarse la concepción de la secuencia histórica; cada mito es una historia independiente. En el fondo el mito relata un proceso cósmico vestido de aventura. Las aventuras son variables y no tienen que corresponderse temporalmente entre sí.

El mito de los soles posee como motivo central la sucesiva implantación de cada una de las cuatro columnas cósmicas y el establecimiento del dinamismo a partir del eje cósmico. Cada etapa es mencionada como el gobierno de un dios y el colapso final de la era o sol; la catástrofe da paso a la etapa siguiente. Transcurridas las

caídas de los cuatro soles primeros, con el inicio del quinto el mundo ha adquirido las características que hoy perduran. El problema es que al final de cada etapa quedan ya establecidos en el mundo muchos de los seres que vivieron entonces: peces, monos, guajolotes, mariposas, etc., como si se hubiesen adelantado a la última y definitiva creación del quinto sol. No sólo esto, sino que se dice en algunos casos que estos animales son los «hombres» que existieron en los soles previos.

Una primera explicación es que dichos «hombres» no fuesen tales, sino los dioses-personajes del mito que se convirtieron en las especies adelantadas, como ya se vio al mencionar a los hombres-hormigas y a los hombres-codornices de los actuales huicholes. Una segunda explicación, referida a la temporalidad de la creación, es que el mito de los soles cayese en la categoría del mito de la creación del tiempo en el tiempo mismo en que se desarrolla el mito, como se acaba de ver al tratar de la formación del mundo en los ciclos de los 260 días en un periodo de 260 días y del de 20 días en los veinte días del mes. Sería un caso similar al de la creación bíblica, en la que la paulatina formación de las criaturas se da en un ciclo semanal: se crea el mundo en la semana, y se crea el ciclo semanal con la creación del mundo.

Al caso del mito de los soles se equipara el mito de los «hombres» anteriores, de gran vigencia en nuestros días. Se habla de tiempos premundanos en los que vivieron distintas especies de «hombres», descritos con frecuencia como enanos o como gigantes. Por ejemplo, sostienen los mayas de Quintana Roo que «en la primera época vivieron los *saiyam-uinkob* [...] que integraron la raza primigenia que habitó Yucatán». Los mayas los describen diciendo que «fueron enanos y a ellos se debe la construcción de las viejas ciudades que ahora están en ruinas. Este trabajo fue realizado en la oscuridad, antes de que hubiera sol alguno. Tan pronto como el Sol apareció, esta gente quedó petrificada» (Villa Rojas, 1978: 438). Los vestigios de

tales seres son sus restos corporales, los de sus construcciones y los de los objetos que fabricaron. La existencia de los restos corporales es palpable: los huesos de la fauna de épocas geológicas pasadas se identifican como los de aquellos gigantes. Pero también se habla de seres vivos, remanentes, que no corresponden al mundo actual. Por lo regular son monstruos que deambulan por los bosques, ocultos a la temerosa mirada del hombre; pero que en cualquier momento pueden aparecer para destruir al viajero desprevenido. Ejemplo de ellos serían entre los mayas el *uinic che*, gigante antropófago con los pies invertidos, y los personajes ajaguarados que se ocultan en las cuevas (Valverde Valdés, 2004: 95). Otros moran en sitios anecuménicos, pero salen con frecuencia o producen en su interior ruidos que pueden ser oídos desde este mundo. Son ruidos semejantes a los zumbidos de las abejas. Por ello las abejas son vistas con especial respeto. ¿Serán ellos? (López Austin, 2009).

4. Animales de la narrativa

Queda por tratar la asombrosa fauna nacida de las tradiciones orales. Pertenece a distintos ámbitos; pero aquí me refiero a dos: los animales de la leyenda y los del cuento. En ocasiones es tarea difícil distinguir entre ambos géneros, ya que su principal diferencia descansa en la relatividad de lo subjetivo. Además, ambos tienen como características comunes la oralidad y el divertimento.

Para marcar la diferencia entre cuento y leyenda, el narrador pretende –malicia aparte– distinguir entre la mera ficción y la posibilidad de existencia de lo narrado. En ambos casos, de su propósito dependen el léxico utilizado, el tono de voz, las aperturas y los cierres típicos de los relatos, la formación de las frases y, obviamente, el contenido, con las respectivas dosis de asombro que corresponden ya al cuento, ya a la leyenda. En cada caso estas peculiaridades sirven, precisamente, para producir la sintonía precisa de género entre el narrador y su auditorio, los dos extremos del acto

de comunicación. Las peculiaridades de género son claves culturales de la adecuación necesaria. Sin embargo, en la realización misma los límites entre leyenda y cuento no son precisos. La comunicación es diálogo, por lo que el texto trasciende la intención y la habilidad del emisor, y éstas deben complementarse con la percepción y la respuesta del auditorio. En el auditorio habrá, sin duda, una amplia gama entre crédulos e incrédulos, y no faltará quien diga que tales o cuales leyendas son puros cuentos.

4.1. Animales legendarios

Empecemos con los animales que aparecen en los relatos legendarios. Un buen número de leyendas está asociado a la historia de los dioses patronos de los pueblos. En las narraciones se mezclan episodios de carácter mítico que se recrean tanto en la aventura que pierden su naturaleza incoativa. Se convierten, ni más ni menos, en leyendas, y con ellas se va tejiendo una impresionante biografía del héroe –o del santo en su versión cristianizada– historia en la que se mezclan episodios de muy distintos orígenes. No es extraño encontrar insertos en estas biografías leyendas o cuentos europeos.

Entre la fauna presente en las leyendas está una gran serpiente, algunas veces llamada dragón, que gobernaba Xochicalco. El monstruo sojuzgaba a la gente de Tepoztlán. Periódicamente pedía hombres y mujeres tepoztecos para devorarlos. Un joven valiente, llamado Tepoztécatl, acudió como voluntario al sacrificio; pero, astuto, llegó armado. Se dejó tragar por la bestia y, ya dentro de ella, le destrozó las entrañas. Así liberó a su gente de aquella pesada y cruel carga (González Casanova, 1928: 36-49 y 52-55; Castañeda y Mendoza, 1933: 26-27; Brotherston, 1995: 193-194).

4.2. Animales de los cuentos

Muchos de los animales de los cuentos son extraordinarios por el simple hecho de poseer atributos humanos, entre ellos el lenguaje,

que los hace personajes idóneos para esta clase de relatos. La humanización produce efectos interesantes en una cosmovisión como la mesoamericana, en la que abundan los relatos míticos relativos al origen de las distintas especies animales. Por una parte, se forman zonas de límites imprecisos y filtrables del campo del mito al del cuento; por otra, hay relatos míticos que van adquiriendo la simplicidad de los cuentos, hasta trivializarse. Ambas características dificultan a los investigadores la clasificación apropiada de los géneros.

Otro fenómeno de filtración se produce por el contacto de culturas distintas. El cuento es más libre que la leyenda. No tiene, como ésta, la firme interrelación con todo el sistema cosmológico. La función de divertimento es tan importante en el cuento, que la adopción de cuentos exógenos es más frecuente y productiva que en la leyenda.

Un ejemplo interesante de adopción y adaptación de la narrativa exógena es el de los cuentos traídos a estas tierras por los esclavos africanos. En un ciclo típico, hay un duelo permanente entre dos personajes animales que se relata en forma de cadena. El fuerte quiere aprovecharse del débil pero astuto; éste se defiende con tretas, burlándose del poderoso, y con su triunfo concluye una etapa del relato; pero un nuevo encuentro hace que el fuerte quiera vengarse de la afrenta, y se inicia el siguiente eslabón narrativo. El relato adquiere una longitud indeterminada y la sucesión de los eslabones queda al arbitrio del narrador o de las exigencias del público (Martínez, 1985: 43-49). Estos cuentos conservan forma y contenidos africanos; pero, obviamente, los dos personajes son aquí animales autóctonos.

Un cuento zapoteco cumple sobradamente con las características anteriores, pues además de su toque mítico, recibe episodios exógenos, algunos pertenecientes a las mencionadas cadenas narrativas africanas; para mayor ejemplo de filtración por contacto cultural, fue contado en español por un famoso literato oaxaqueño. El conejo se presenta ante Dios reclamándole su pequeño tamaño. Dios le promete cambiarlo si le lleva cuatro pieles: de jaguar, de

mono, de lagarto y de culebra. Tras engaños y tropelías, el conejo regresa con las pieles encargadas; pero Dios se niega a transformarlo, diciendo: «Eso no puede ser; si siendo pequeño eres como eres, si fueras grande quizá yo no sería Dios». Lo toma de las orejas y lo lanza lejos. Del tirón y del golpe el conejo adquiere sus largas orejas y sus ojos saltones (Henestrosa, 2003: 111-116).

La compleja clasificación de una criatura

Hay un ladrón contumaz, azote de gallineros, estrago de graneros y cocinas, goloso bebedor del aguamiel que se junta en el cuenco de los magueyes. Es el tlacuache o *'uch* o *bichjeza*, cuya mera mención sobresalta a los campesinos de México y Centroamérica (figura 5). En otras regiones, otros nombres inquietan a los lugareños de las zonas rurales: carachupa, canchaluco o muca en Perú; fara o rabipelado en Venezuela; comadreja overa en Argentina; runcho en Colombia... Los libros de historia natural lo llaman zarigüeya y *opossum*. Pero, si sus nombres son muchos, una es su fama como animal nocivo, astuto, destructor, cargador de sus hijos en el marsupio, de largo rabo pelado, ásperos pelos y fuerte tufo, escalador de cercas y quitador de trancas, fingidor de muerte cuando se ve acosado.



Figura 5. Tlacuache en la *Historia de los animales de Nueva España*, de Francisco Hernández.

Más allá de su amplia y común reputación, este animal ha fascinado durante siglos a los mesoamericanos. Así, aparece dibujado con lujosos atavíos en los antiguos códices mayas; las urnas zapotecas lo retratan en la actitud hierática de los dioses; los mixtecos lo asocian a la diosa decapitada; los mexicas o aztecas copian en la cerámica su costumbre de llevar a las crías sobre el lomo, y hoy, a tanta distancia temporal de dichas representaciones, los mitos indígenas lo siguen describiendo como el simpático y heroico personaje que robó el fuego a los dioses para beneficiar a los hombres.

Este animal, sin duda, podrá colocarse en varios de los casilleros descritos. Y aclaro, no en un solo casillero, porque sus rostros son múltiples y su personalidad no tolera delimitaciones categóricas. Es extraordinario por muchas y variadas razones. En el mito es todo un personaje, pues roba a los dioses para traer fuego y pulque a este mundo. La aventura es ya de por sí una proeza. Hay que recordar, además, que el par fuego-pulque es, en el simbolismo mesoamericano, uno de los prototipos de los pares de opuestos complementarios. Esto potencia la hazaña del marsupial. El mito más conocido es el del fuego, y hay muchísimas versiones. Según algunas de ellas, el animal viajó hacia donde descansaba la anciana dueña del fuego. Se ganó su confianza y fue aproximándose a la hoguera. En un descuido de la anciana, se hizo del fuego. Corrió, aferrando la brasa con su cola prensil o metiéndola en el marsupio, y alcanzó la superficie de la tierra.

El tlacuache también tiene mitos propios. Algunos son apéndices del mito principal del robo del fuego. Cuando el animal toma la brasa con la cola, esta se le chamusca y le queda para siempre pelada. En otra versión, donde el beneficiario del calor es el Niño Jesús, la Virgen premia al héroe. Si en la versión el tlacuache es un macho, le da el poder de la resurrección; si es hembra, le forma el marsupio para que pueda parir sin dolor (Williams García, 1972: 67; Williams García y García Ramos, 1980: 31; Ichon, 1973: 95-96; Taggart, 1983: 103-104).

Como elemento del aparato cósmico, cuatro tlacuaches aparecen en el *Códice de Dresde* (1983: láms. 25-28) en la posición de los cuatro postes cósmicos o *bacaboob*, ataviados con bellas y lujosas prendas y cargando en sus espaldas sendos dioses (figura 6).



Figura 6. Tlacuache *bacab* que carga al dios del maíz en la espalda.
Códice de Dresde, lám. 27 (57).

Como elemento dinamizador del cosmos, el tlacuache está íntimamente vinculado al tiempo. Por ejemplo, entre los mazatecos, se narra: «El señor Tlacuache fue el que dio nombre a los días. El Tigre decía solo “pasado mañana”. Pero el Tlacuache dio las fechas» (Boege, 1988: 100).

Como padre-madre y como semilla-corazón, su especie cumple los papeles cósmicos de todas las criaturas.

Como nahual, hay suficientes motivos para pensar que es una de las formas que adopta el dios Quetzalcóatl. Entre varias semejanzas entre el dios y el animal, ambos son ladrones e inventores de los nombres de los días (López Austin, 1992: 299-316; 1999: 50, cuadro).

El marsupial tiene un extraño paralelismo con el Dueño como poseedor de animales domésticos. Cuentan los mazatecos que «en el tiempo de las tinieblas el señor Tlacuache era el jefe de los ancia-

nos que daban consejo. El jabalí era su marrano. Los animales eran así domésticos; pero una vez que vinieron los universos y la luz, se convirtieron en animales del monte» (Boege, 1988: 100). Esto lo sitúa como jefe, indudablemente; pero no en el ecúmeno, sino en el tiempo-espacio del mito.

Sin duda, los tlacuaches son los animales más asombrosos de la fauna mesoamericana. ¿Qué otro animal puede «morir» ante el peligro para despistar a su predador y después sorprenderlo con su «resurrección» y huida? ¿Qué otro puede parir crías diminutas y cargarlas en una bolsa mientras se desarrollan? ¿Qué animal le gana en astucia? ¿Cuál es mejor ladrón?

En cuanto a sus restos, hay dos propiedades maravillosas. La primera, su cola era uno de los remedios con mayor reputación para acelerar los partos. En cuanto a la basura algodonosa de sus madrigueras, cuentan los mayas que si un cazador la recoge y la mezcla con pólvora, puede cebar su escopeta para matar a un fabuloso venado, formado de puro aire, que pertenece a san Jorge (Weitlaner y Castro, 1973: 204-205).

Siguiendo con sus características extraordinarias, el tlacuache figura entre los animales cuya efigie fue usada para formar las armaduras de los guerreros mayas. Destaca Edmonson lo anterior al estudiar uno de los libros sagrados peninsulares, el *Chilam Balam* de Tizimín (*The Ancient Future of the Itza*, 1982: 64).

Por último, hay que recordar que el marsupial es morador habitual de la oralidad indígena, y que aun en los cuentos traídos por los esclavos africanos forma aquí parte, con el jaguar, de uno de los pares autóctonos sustitutos (Weitlaner y Castro, 1973: 204-205).

Concluyo mi intento de clasificación. Insisto en las características que le señalé al principio de este trabajo. Es provisional, y como muestra queda la duda que expresé al enunciar el apartado de los animales terroríficos. Es, como toda propuesta elaborada desde la perspectiva de la ciencia histórica, o de cualquier otra

ciencia: criticable y perfectible. Es heurística porque pretendo que pueda ser utilizada para la mejor comprensión de la muy compleja tradición mesoamericana. Sólo agrego que podrán hacerse clasificaciones de asombros más amplias y puntuales, y que en ellas seguirá apareciendo, como animal ejemplar, el buen tlacuache.

Lámina 1. DIBUJOS DE ANIMALES DEL LIBRO XI DEL *CÓDICE FLORENTINO*

a.



b.



c.



d.



e.



f.

a) Tapir. El pintor hizo la imagen a partir de una descripción, sin haber visto jamás al animal, fol. 4v. b) Los cazadores atrapan un pelicano, fol. 29v. c) *Totomichin* o «pez-pájaro», fol. 62v. d) *Tzicanantli* o «madre de las hormigas», fol. 95 v. e) Una vez una anciana se atrevió a atrapar a un ahuítzotl, fol. 73r. f) Serpiente emplumada, fol. 89v.

Lámina 2. ARREOS CON FIGURAS DE ANIMALES



a.



b.



c.



d.



e.

a) Defensor del templo de Tecicauhtitlan contra guerrero tlaxcalteca, *Lienzo de Tlaxcala*, lám. 45. b) Armadura de guerrero coyote de fuego, *tlecóyotl*, Sahagún, *Primeros memoriales*, fol. 79r. c) Guerrero coyote amarillo, *tuzcóyotl*, Sahagún, *Primeros memoriales*, fol. 73r. d) Personaje con atavío de jaguar, *Códice Bodley*, lám. 15. e) Personaje con atavío de águila, *Códice Vindobonensis*, lám. 1.

Glosario

ANECÚMENO. Dimensión espacio-temporal del cosmos que constituye el ámbito exclusivo de dioses, fuerzas y procesos sobrenaturales.

BACAB (S), BACABOOB (PL). (Maya yucateco). Nombre de los cuatro dioses que sostienen el cielo como columnas.

BICHJEZA. (Zapoteco). Mamífero marsupial. La más conocida de las especies es *Didelphis marsupialis*.

CH'ULEL. (Tzotzil). Entidad anímica indestructible de las personas.

CHANE (S), CHANEQUE (PL). (Náhuatl). Literalmente «el dueño de la casa» o «los dueños de la casa». Nombres que se dan respectivamente al Dueño del Monte Sagrado y a sus servidores, éstos frecuentemente imaginados como enanos que cuidan los bosques, las fuentes, los manantiales y las corrientes de agua.

CORAS. Pueblo de la familia lingüística yutoazteca, grupo sonorense. Habita la zona del occidente de México.

ECÚMENO. Dimensión espacio-temporal del cosmos donde moran las criaturas (astros, montes, valles, elementos, mar, ríos, lagos, meteoros, minerales, vegetales, animales, ser humano...); pero que también ocupan dioses, muertos y fuerzas que llegan del anecúmeno.

GUAJOLOTE. (Del náhuatl *huexólotl*). Nombre dado al macho de dos especies de pavo americano: *Meleagris gallopavo*, *Agriocharis ocellata*.

HUAVES. Pueblo de la familia lingüística huave, sin parientes lingüísticos en el territorio mesoamericano. Habita en la región meridional del istmo de Tehuantepec, en el estado de Oaxaca.

HUICHOLAS. Pueblo de la familia lingüística yutoazteca, grupo sonoreense. Habita en la zona del occidente de México.

LACANDONES. Pueblo de la familia lingüística maya, grupo uinic. Habitan en la región selvática de Chiapas.

MAYAS. Conjunto de pueblos que integran la familia lingüística que lleva su nombre. Habita la zona del sureste. Con frecuencia reciben este nombre, específicamente, los mayas de la península de Yucatán.

MAZATECOS. Pueblo de la familia oaxaqueña, subfamilia mazatecana. Habita en la parte septentrional del actual estado de Oaxaca.

MEXICAS. Pueblo antiguo de la familia lingüística yutoazteca, grupo azteca. Habitó en la zona del centro de México. Reciben también el nombre de aztecas. Su capital fue Mexico-Tenochtitlan, ciudad que estuvo ubicada sobre islotes de la cuenca lacustre del Altiplano Central de México.

MILPA. (Del náhuatl *milpan*). Parcela de cultivo, principalmente la de maíz.

MIXES. Pueblo de la familia lingüística mixe. Habita en la zona del Golfo de México.

MIXTECOS. Pueblo de la familia lingüística oaxaqueña. Habita en los estados de Oaxaca, Puebla y Guerrero.

NAHUAS. Conjunto de pueblos de la familia lingüística yutoazteca, grupo azteca. Habita en distintas zonas de lo que fue el territorio mesoamericano, principalmente en la zona centro de México; pero con población en occidente, Golfo, Oaxaca y Centroamérica.

NÁHUATL. (Náhuatl). Lengua de la familia lingüística yutoazteca, grupo azteca. Fue la lengua hablada por los mexicas o aztecas.

NOPAL. (Del náhuatl *nopalli*). Planta de la familia de las cactáceas, del género *Opuntia*. Sus tallos son aplastados y carnosos, en forma de paletas ovales, y están erizados de hojas transformadas en espinas. Su fruto es la tuna.

OLMECAS. Antiguo pueblo de habla mixeana que tuvo sus principales centros políticos en la región del Golfo de México, en los actuales estados de Veracruz y Tabasco; pero que poblaron otras regiones, entre ellas el actual estado de Guerrero. Su auge se dio en el Preclásico medio.

PETATE. (Del náhuatl *pétlatl*). Estera tejida con tiras de fibras basales.

PINAHUIZTLI. (Náhuatl). Arácnido o insecto no identificado. Su nombre significa «vergüenza». Las fuentes lo describen como un bicho rojo que muerde, sin ser venenoso.

PULQUE. Bebida alcohólica fermentada a partir del aguamiel extraído del centro del maguey.

QUICHÉS. Pueblo de la familia lingüística maya. Habita en la zona del sureste, en los Altos de Guatemala.

TARASCOS. Pueblo de la familia lingüística tarasca, sin parientes lingüísticos en Mesoamérica. Habita la zona del occidente de México, principalmente en el estado de Michoacán.

TEPANECAS. Pueblo antiguo cuyos componentes pertenecían tanto a la familia lingüística otomiana como a la yutoazteca. Habitó en la zona del centro de México. Sus capitales fueron Azcapotzalco y Tlacopan.

TEPEHUAS. Pueblo de la familia lingüística totonaca. Habita en la zona del Golfo de México, en los estados de Veracruz, Hidalgo y Puebla.

TLACUACHE. (Del náhuatl *tlacuatzin*). Mamífero marsupial. La más conocida de las especies es *Didelphis marsupialis*.

'UCH. (Maya). Mamífero marsupial. La más conocida de las especies es *Didelphis marsupialis*.

TLAPANECOS. Pueblo de la familia lingüística otomange. Habita en la zona del occidente de México, en el actual estado de Guerrero.

TONAL. (Del náhuatl *tonalli*). Nombre de una de las entidades anímicas del ser humano. Entre los antiguos nahuas se le imponía al niño neonato en la misma trecena de su nacimiento. Correspondía al nombre día de la ceremonia, que era considerada un segundo nacimiento de la criatura. Entre muchos grupos actuales es el alma compartida por el niño desde sus primeros días con un animal o un meteoro.

TORTILLA DE MAÍZ. Vianda preparada con masa de maíz tratado con cal, en forma de disco delgado. Se cuece sobre una plancha caliente llamada comal. Es la comida mesoamericana básica.

TOTONACOS. Pueblo de la familia lingüística totonaca. Habita en la zona del Golfo de México, en el noroeste del estado de Veracruz y norte del estado de Puebla.

TRIQUIS. Pueblo de la familia lingüística oaxaqueña, grupo mixteco. Habita en la zona de Oaxaca.

TZOTZILES. Pueblo de la familia lingüística maya. Habita en la región central montañosa del actual estado de Chiapas.

ZAPOTECOS. Pueblo de la familia lingüística zapoteca, subfamilia zapotecana. Habita en la zona de Oaxaca. Su capital más importante en la antigüedad fue la ciudad de Monte Albán.

ZINACANTECOS. Tzotziles habitantes de Zinacantán, en los Altos de Chiapas.

ZOPILOTE. (Del náhuatl, *tzopilotl*). Ave rapaz diurna que se alimenta de carroña; aura (*Coragyps atratus*, *Cathartes aura*).

ZOQUES. Pueblo de la familia lingüística mixe. Habita en el actual estado de Chiapas.

Bibliografía

- ALVA IXTLILXÓCHITL, F. DE
 1975-1977 «Sumaria relación de todas las cosas que han sucedido en la Nueva España», *Obras históricas*, edición, estudio introductorio y apéndice documental de E. O'GORMAN, México, Universidad Nacional Autónoma de México.
- ALVARADO TEZOZÓMOC, F.
 1949 *Crónica mexicáyotl*, A. LEÓN (trad.), México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Historia, Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- ALVARADO TEZOZÓMOC, H. DE
 2001 *Crónica mexicana*, edición de G. Díaz Migoyo y G. Vásquez Chamorro, Colección Crónicas de Amperica, 25, Madrid, Dastin.
- ANALES DE CUAUHTITLÁN
 1945 *Códice Chimalpopoca*, P. F. VELÁZQUEZ (trad.), México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Historia.
- AVENI, A. F.
 1991 *Observadores del cielo en el México antiguo*, México, Fondo de Cultura Económica.
- BÁEZ-JORGE, F.
 1998 «Entre los naguales y los santos», *La cultura plural. Homenaje a Italo Signorini*, A. LUPO y A. LÓPEZ AUSTIN (eds.), México, Universidad Nacional Autónoma de México, Università di Roma La Sapienza.
- BEAUCAGE, P.
 1990 «Le bestiaire magique: catégorisation du monde animal par les maseuals (nahuats) de la Sierra Norte de Puebla (Mexique)», *Recherches Amérindiennes au Québec*, 20 (3-4): 3-18.

BENAVENTE, FRAY T. DE

- 1971 *Memoriales o Libro de las cosas de la Nueva España y de los naturales de ella*, E. O'GORMAN (ed.), México, Universidad Nacional Autónoma de México - Instituto de Investigaciones Históricas.

BOEGE, E.

- 1988 *Los mazatecos ante la nación: contradicciones de la identidad étnica en el México actual*, México, Siglo Veintiuno.

BROTHERSTON, G.

- 1995 «Las cuatro vidas de Tepoztécatl», *Estudios de Cultura Náhuatl*, 25: 185-205.

CASTAÑEDA, D. y V. T. MENDOZA

- 1933 «Los teponaztlis en las civilizaciones precortesianas», *Anales del Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnografía, cuarta época*, tomo 8: 5-80 y láminas.

CÓDICE DE DRESDE

- 1983 Ed. Facsimilar, México, Fondo de Cultura Económica.

CÓDICE XÓLOTL

- 1980 Ed. Facsimilar, México, Universidad Nacional Autónoma de México.

CRUZ, M. DE LA

- 1964 *Libellus de medicinalibus indorum herbis. Manuscrito azteca de 1552*, J. BADIANO (trad.), ed. facsimilar, México, Instituto Mexicano del Seguro Social.

EVIA CERVANTES, C. A.

- 2006 *Selección de mitos*, Mérida, Yucatán, Compañía Editorial de la Península.

EL RITUAL DE LOS BACABES

- 1987 R. ARZÁPALO MARÍN (trad.), México, Universidad Nacional Autónoma de México.

GARCÍA DE LEÓN, A.

1976 *Pajapan. Un dialecto mexicano del Golfo*, México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, Secretaría de Educación Pública.

GARZA, M. DE LA

1984 *El universo sagrado de la serpiente entre los mayas*, México, Universidad Nacional Autónoma de México.

1995 *Aves sagradas de los mayas*, México, Universidad Nacional Autónoma de México.

GONZÁLEZ CASANOVA, P.

1928 «El ciclo legendario del Tepoztécatl», *Revista mexicana de estudios históricos*, 2 (1-2): 18-63.

GUITERAS HOLMES, C.

1965 *Los peligros del alma. Visión del mundo de un tzotzil*, México, Fondo de Cultura Económica.

HENESTROSA, A.

2003 *Los hombres que dispersó la danza*, México, Porrúa.

HISTORIA DE LOS MEXICANOS POR SUS PINTURAS.

2002 *Mitos e historias de los antiguos nahuas*, R. TENA (ed.), México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

HOLLENBACH, E. E. DE

1980 «El mundo animal en el folklore de los triques de Copala», *Tlalocan* (8): 437-490.

HORCASITAS, F.

1953 *An Analysis of the Deluge Myth in Mesoamerica*, tesis, Centro de Estudios Universitarios del Mexico City College, México.

ICHON, A.

1973 *La religión de los totonacas de la sierra*, México, Instituto Nacional Indigenista, Secretaría de Educación Pública.

LEYENDA DE LOS SOLES

- 1945 *Códice Chimalpopoca*, P. F. VELÁZQUEZ (trad.), México, Universidad Nacional Autónoma de México.

LIBRO DE CHILAM BALAM DE CHUMAYEL

- 1973 Prólogo y traducción de A. MEDIZ BOLIO, México, Universidad Nacional Autónoma de México.

LIENZO DE TLAXCALA

- 1983 Edición de M. DE LA TORRE, textos de J. GARCÍA QUINTANA y C. MARTÍNEZ MARÍN, México, Cartón y Papel de México.

LÓPEZ AUSTIN, A.

- 1992 *Los mitos del tlacuache: caminos de la mitología mesoamericana*, segunda edición, México, Universidad Nacional Autónoma de México.
- 1994 *El conejo en la cara de la Luna: ensayos sobre mitología de la tradición mesoamericana*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes; Instituto Nacional Indigenista.
- 1999 «Los animales como personajes del mito», *Arqueología Mexicana* (35), enero-febrero: 48-53.
- 2009 «El dios en el cuerpo», *Dimensión Antropológica*, año 16 (46): 7-45.

LÓPEZ AUSTIN, A. y L. LÓPEZ LUJÁN

- 2009 *Monte Sagrado-Templo Mayor*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto Nacional de Antropología e Historia.

LÓPEZ COGOLLUDO, D.

- 1957 *Historia de Yucatán*, Colección de grandes crónicas mexicanas, México, Academia Literaria.

LÓPEZ LUJÁN, L.

- 2009 «La Coatlicue», E. MATOS MOCTEZUMA y L. LÓPEZ LUJÁN (eds.), *Escultura monumental mexicana*, México, Fundlocal, Fundación 2010 Conmemoraciones, Dan-

hos, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Instituto Nacional de Antropología e Historia, Tribunal Superior de Justicia del Distrito Federal, Gobierno de la Ciudad de México: 115-229.

LUPU, A.

1991 «La etnoastronomía de los huaves de San Mateo del Mar, Oaxaca», J. BRODA, S. IWANISZEWSKI y L. MAUPOMÉ (eds.), *Arqueoastronomía y etnoastronomía en Mesoamérica*, México, Universidad Nacional Autónoma de México: 219-234.

1999 «Nahualismo y tonalismo», *Arqueología Mexicana* (35): 16-23.

MADSEN, W.

1960 *The Virgin's children: Life in an Aztec village today*, Austin, University of Texas Press.

MARTÍNEZ, J. M.

1985 «El Conejo Juan y otros relatos (una contribución al estudio de lo cómico en la narrativa popular mesoamericana)», A. DÍEZ-CANEDO, J. M. MARTÍNEZ y J. E. TAPPAM (eds.) *Literatura, relato popular y religiosidad en el sureste de México*, México, Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología del Sureste: 33-94

MARTÍNEZ DEL RÍO DE ICAZA, A.

1962 «Leyendas de Tetelcingo», *Tlalocan*, IV (1): 80-85.

MARTÍNEZ GONZÁLEZ, R.

1977 «El alma de Mesoamérica: unidad y diversidad en las concepciones anímicas», *Journal de la Société des Américanistes* (93-92): 7-49.

NEFF NUIXA, F.

2001 «La Lucerna y el Volcán Negro», J. BRODA, S. IWANISZEWSKI y A. MONTERO (coords.), *La montaña en el paisaje ritual*, México, Instituto de Ciencias Sociales y

Humanidades, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, Consejo Nacional para la Artes y las Humanidades: 353-373.

OLIVIER, G.

1999 «Los animales en el mundo prehispánico», *Arqueología Mexicana* (35): 4-14.

POPOL VUH: LAS ANTIGUAS HISTORIAS DEL QUICHÉ

1964 A. RECINOS (trad.), México, Fondo de Cultura Económica.

PREUSS, K. T.

1912 *Die Nayarit-Expedition. Textaufnahmen und Beobachtungen unter Mexikanischen Indianer in Texten nebst Wörterbuch.* Leipzig, B. C. Teubner.

RELACIÓN DE LAS CEREMONIAS Y RITOS Y POBLACIÓN Y GOBIERNO DE LOS INDIOS DE LA PROVINCIA DE MICHOACÁN

1977 (1541) Ed. Facsimilar, transcripción de J. TUDELA y estudio preliminar de J. CORONA NUÑEZ, México, Balsal Editores, Real Biblioteca del Escorial.

SAHAGÚN, FRAY B. DE

1979 *Códice Florentino*, ed. Facsimilar, México, Secretaría de Gobernación, Archivo General de la Nación.

1993 *Primeros memoriales*, ed. Facsimilar, Norman, University of Oklahoma Press, Madrid, Patrimonio Nacional, Real Academia de la Historia.

2000 *Historia general de las cosas de Nueva España*, A. LÓPEZ AUSTIN y J. GARCÍA QUINTANA (eds.), México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

SELER, E.

2004 *Las imágenes de los animales en los manuscritos mexicanos y mayas*, traducción de J. VON METZ, edición y estudio preliminar B. VON METZ, México, Juan Pablos.

- TAGGART, J. M.
1983 *Nahuat Myth and Social Structure*, Austin, University of Texas Press.
- THE ANCIENT FUTURE OF THE ITZA: THE BOOK OF CHILAM BALAM DE TIZIMIN
1982 M. S. EDMONSON (trad.), Austin, University of Texas Press.
- TONALÁMATL DE LA COLECCIÓN AUBIN
1981 Ed. Facsimilar, Tlaxcala, Gobierno de Tlaxcala.
- VALVERDE VALDÉS, M. DEL C.
2004 *Balam: el jaguar a través de los tiempos y los espacios del universo maya*, México, Universidad Nacional Autónoma de México.
- VILLA ROJAS, A.
1978 *Los elegidos de Dios: etnografía de los mayas de Quintana Roo*, México, Instituto Nacional Indigenista.
- VILLANUEVA DAMIÁN, F.
s/f *Ayuujk Jä'äy Jyanstsyjä' äyën: Creencias mixes, s/l, s/e.*
- VOGT, E. Z.
1983 *Ofrendas para los dioses: análisis simbólico de rituales zinacantecos*, México, Fondo de Cultura Económica.
- WEITLANER, R. J. (Recop.)
1981 *Relatos, mitos y leyendas de la Chinantla*, selección, introducción y notas de M. S. MOLINARI, M. L. ACEVEDO y M. AGUAYO ALFARO. México, Instituto Nacional Indigenista.
- WEITLANER, R. J. y C. A. CASTRO.
1973 *Usila, morada de Colibríes*, México, Museo Nacional de Antropología.
- WILLIAMS GARCÍA, R.
1972 *Mitos tepehuas*, México, Secretaría de Educación Pública.

WILLIAMS GARCÍA, R. y C. GARCÍA RAMOS

1980 *Tradición oral en Tajín*, Jalapa, Secretaría de Educación Pública, Universidad Veracruzana.

WIRRARIKA IRRATSIKAYARI: CANCIONES, MITOS Y FIESTAS HUICHOLAS

1982 México, Secretaría de Educación Pública, Consejo Nacional de Fomento Educativo.

ZINGG, R. M.

1982 *Los huicholes: una tribu de artistas*, México, Instituto Nacional Indigenista.