

# La brujería en el México antiguo: comentario crítico

MARÍA TERESA SEPÚLVEDA\*

## Introducción

**H**emos seleccionado para reproducir aquí el artículo de Eduard Seler "La brujería en el México antiguo", al que hicimos esta introducción y un comentario crítico. La selección se debe a que fueron pocos los estudios de carácter etnográfico realizados por Seler. Parece que este tópico llamó poco su atención en la época en que recorrió el país (1888-1910). Y aún en sus estudios sobre la época prehispánica su atención se centró esencialmente en aspectos de la religión, la mitología, las lenguas y los códices indígenas.

Las observaciones etnográficas de Seler, a manera de epístola o de anecdotario, aparecen en sus relaciones y cartas de viaje "Resultados arqueológicos de mi primer viaje a México" (1888), "Viaje arqueológico a México" (1889) y otras. También las encontramos en sus estudios *Las ruinas de Mitla* (1895) y "Las pinturas murales de Mitla" (1897).

De carácter etnográfico son sus estudios "La idolatría entre los indios actuales de México" (1896), "El calendario de fiestas de los zendales y mayas de Yucatán" (1898), *Los indios huicholes de Jalisco* (1901) y *Los antiguos habitantes del país de Michoacán* (1905).

Del interés por la filología y la lingüística amerindias, Seler pasó al estudio del contenido cultural de éstas, a la forma de representación gráfica de los sonidos semánticos o de las ideas, es decir, a los códices; de éstos, al simbolismo de la forma, el color y la posición de los caracteres representados, a su relación con el mundo de las ideas y conceptos de la

\* Escuela Nacional de Antropología e Historia.

religión y de los mitos prehispánicos. Para manejar estos instrumentos de análisis de la cultura indígena, Seler recurrió a algunas fuentes de información escritas en el siglo XVI (crónicas) y a los textos nahuas escritos por fray Bernardino de Sahagún, principalmente. Sin embargo, fue el trabajo de campo arqueológico el que lo enfrentó a la vida real de las comunidades indígenas. Y si bien, como antes advertíamos, no fue su interés describir ni analizar los usos y costumbres de éstas, se percató, a través de sus guías y peones, de la sobrevivencia de prácticas y ritos mágicos de reminiscencia prehispánica. Tanto su estancia en Oaxaca (1888) —donde visitó unas cuevas en las que se encontraron restos de ofrendas recientes junto a un *teponaztli* de madera, que Seler creyó que se trataba de un ídolo— como su relación con el presbítero don Eulogio Gillow, quien se había preocupado por reunir expedientes inquisitoriales sobre idolatrías en Oaxaca, motivaron a Seler a escribir su primer artículo etnográfico: “La idolatría entre los indios actuales de México”. En él describe el uso de la magia en ritos contemporáneos. A medida que Seler recorrió el país y entró en mayor contacto con pueblos indígenas, reconoció que éstos eran el remanente y los herederos de una cultura que él trataba de conocer a través de sus vestigios materiales. Advirtió que los distintos aspectos de la magia descritos por Sahagún, además de estar relacionados con los calendarios adivinatorios, continuaban presentes en la vida cotidiana del indígena.

El artículo “La brujería en el México antiguo” está basado en la traducción que Seler hizo, del náhuatl al alemán, de la obra de Sahagún “Libro de hechicería y prestigios”, contenida en *Los primeros memoriales*, es decir, del Manuscrito de Tepepulco (Libro X del *Códice Florentino*). En él, el fraile se refiere a la hechicería o “arte de transmutar la cara” —como dijera los aztecas—, a las clases de hechiceros, a las técnicas de pronósticos y de curación de las enfermedades, a algunas clases de médicos y a los brujos.

Seler resume en cuatro grupos las numerosas clases de hechiceros descritas por Sahagún: adivinos; médicos y curanderos; prestidigitadores y sugestionadores, y hechiceros y brujos. Seler se refiere además a algunas técnicas de adivinación usadas por éstos, así como a ciertas clases de médicos. De los hechiceros, menciona sobre todo a los *tlatlacatecolo*, es decir, a los “hombres búho”, y finalmente diserta sobre el nagualismo.

En la Colección Antigua de la Sección de Manuscritos de la Biblioteca Nacional de Antropología e Historia se encuentran los ocho volúmenes (43 al 50) que contienen las traducciones del alemán de los primeros cuatro volúmenes de la obra de Eduard Seler *Gesammelte Abhandlungen*

*zur Amerikanischen Sprach und Altertumskunde*, de la edición de 1919, realizadas por la señora Erika Kriegger bajo la supervisión del doctor Alfonso Caso. Ahí también se encuentran las traducciones de parte del quinto volumen hechas por la profesora Eulalia Guzmán.

El artículo seleccionado por nosotros apareció en la revista *Globus*, tomo LXXVIII, número 6, en agosto de 1900. La traducción al español se puede consultar en el tomo XLVI de la Colección Antigua.

## Comentario crítico

### 1. *Magia, hechicería y brujería*

Es necesario definir cada uno de estos términos, pues en el artículo de Se-ler se usan con frecuencia de manera indistinta provocando confusiones.

Magia y hechicería son conceptos que se han usado a través del tiempo para indicar formas de pensamiento, prácticas, ritos y ceremonias, hechos temidos, odiados o deseados, fenómenos inexplicables, y hasta actos de ilusionismo, prestidigitación y charlatanería.

La magia surgió de la impotencia del hombre para explicarse los fenómenos de la naturaleza. Indefenso y desvalido ante el mundo que lo rodeaba y al que no podía controlar, proyectó su asombro y temor recurriendo a una serie de actos para influir en las fuerzas telúricas de manera simbólica e imaginaria.

Así, la magia se define como el conjunto de acciones que tienen como fin influir en el mundo que nos rodea, usando para ello medios imaginarios y sobrenaturales.

La magia puede actuar por imitación (bajo la creencia de que lo semejante produce lo semejante), o por contacto (en donde los efectos se asemejan a sus causas); ejemplo: se cree que asperjando gotas de agua, luego lloverá. La magia por contacto se produce por medio de hechizos o embrujos, actúa a distancia y a través del tiempo; ejemplo: se cree que dañando una prenda de vestir o el recorte del cabello de una persona, la víctima recibirá el daño.

Hay quienes distinguen entre magia negra y magia blanca. La primera, llamada goetia o brujería en el medievo, es la actividad antisocial que procura el daño y la destrucción del prójimo mediante la enfermedad y la muerte. La segunda es la hechicería sancionada socialmente porque estimula el esfuerzo; es un factor que tiende al incremento de la producción económica; puesta al servicio de la sociedad, protege las actividades

agrícolas, el comercio, la salud, la integridad individual o colectiva, y aun los asuntos relacionados con el amor y las relaciones sociales.

En pueblos ágrafos actuales y en los de cultura de tradición no occidental, magia, ciencia y religión forman una unidad teórica-conceptual y un sistema de prácticas comunes. El sacerdote es, a la vez, el adivino, astrólogo o médium que se pone en contacto con el mundo sacro o con las fuerzas sobrenaturales para implorar su ayuda, o para coercionarlas en la obtención de un fin determinado. Es, además, el depositario de los conocimientos teosóficos, filosóficos y científicos, y guarda la memoria histórica del grupo. Es el conocedor y el conductor de los rituales y ceremoniales místicos. Y es el médico que restablece el bienestar perdido por la ausencia de la salud física o espiritual. Magia, ciencia y religión, en sociedades industriales, son conceptos completamente diferenciados y, en ocasiones, opuestos.

## *2. La magia en la época prehispánica*

La magia en esta época no sólo estuvo presente en la vida cotidiana del indígena mesoamericano, sino que trascendía al mundo numinoso de los dioses, los héroes míticos y los seres sobrenaturales: era el eje de unión e interacción entre el mundo sagrado y el profano.

Magia y religión estaban estrechamente unidas. Los dioses participaban de las mismas emociones, sentimientos y pensamiento mágico que los mortales. Dioses y hombres tenían la obligación conjunta de mantener el ritmo cósmico mediante el rito y las ceremonias mágicas.

Los dioses aztecas, excepto Ometecuhtli (la deidad suprema), no eran seres inmovibles, ni inaccesibles, en los que no se pudiera influir. El indígena, a la vez que suplicaba y solicitaba humildemente, también trataba de manipularlos coercitivamente para guiar su voluntad en el cambio de la naturaleza y asegurar el bienestar de la comunidad o el daño a los adversarios.

Todo acto de culto era un acto mágico para propiciar el éxito de una ceremonia o de cualquier actividad. El sacerdote-hechicero y los participantes previamente aumentaban sus fuerzas mágicas recurriendo a ritos de purificación mediante autosacrificios, penitencias y ofrendas. La ofrenda máxima era la sangre y la vida humana ofrecida a los dioses en el sacrificio, rito que contribuía a mantener el orden cósmico.

La prosperidad, el bienestar físico y espiritual, la fortuna y otros dones eran dádivas de los dioses; la miseria, la enfermedad y la muerte eran los castigos para los transgresores del orden moral y religioso. Sin

embargo, la enfermedad y la muerte no siempre fueron castigos; en ocasiones, se presentaban como un don divino o como el producto de los malos deseos de un ser con poderes sobrenaturales, es decir, de un brujo (*tlatlacatecolo* o *nagual*). Pero también podían ser provocadas por los bajos sentimientos de un semejante, por la envidia, el coraje o el engaño.

El mal de origen mágico se prevenía con ritos de protección y aseguramiento, y se combatía con procedimientos mágicos. Se trataba de conservar la salud y la fortuna mediante la observación de una conducta moral intachable, reforzada con actos mágicos.

La magia en los mitos nahuas se presentaba como una virtud y fuerza poderosa que caracterizaba a los dioses creadores: Tlatlauhqui Tezcatlipoca (Tezcatlipoca Rojo), Yayauhqui Tezcatlipoca (Tezcatlipoca Negro), Quetzalcóatl y Huitzilopochtli.

Estos cuatro dioses hermanos fueron los creadores del universo, del cielo y de la tierra, de las aguas y del fuego. Y también fueron los creadores de otros dioses menores que habrían de regir las esferas mencionadas y tener un contacto más estrecho con los humanos.

La creación suprema de estos cuatro dioses fue la primera pareja humana, la pareja mítica formada por Oxomoco y Cipactónal, su mujer. Ellos fueron los depositarios de las ciencias y las artes que los dioses legaron a la humanidad. A Oxomoco le ordenaron que cultivara la tierra. Y a ella, que hilara y que tejiera; además, le entregaron unos granos de maíz para que adivinara y pronosticara con ellos los días fastos y nefastos, el curso y término de las enfermedades, y el destino de los hombres.

La magia y el arte de la agorería fueron, para los aztecas, dádivas de los dioses a la humanidad. La hechicería y la brujería eran también un don divino. El hechicero más temido era Yayauhqui Tezcatlipoca (El Negro), pues se creía que estaba en todo lugar, que se volvía invisible a voluntad y que tenía el poder de transformarse en animal (jaguar, lobo, coyote, zorrillo), o en espantable fantasma. Además, en la tierra promovía guerras, discordias y enfermedades. Era voluble: daba riqueza a los hombres, pero la quitaba al menor agravio. Tezcatlipoca era el patrono de los brujos. Quetzalcóatl también tuvo fama de gran mago, pero usaba su fuerza y poderes en beneficio de la humanidad. Fue quien bajó al Mictlán (el mundo de los muertos) y robó los huesos de las generaciones pasadas. En Tamoanchan, un lugar mítico, hizo penitencia y se sacrificó, sangrando su miembro viril sobre los huesos; enseguida, con esta masa, hizo a la especie humana que pobló la era del Quinto Sol. Nacidos los hombres, Quetzalcóatl robó el maíz (sustento divino) del Tonacatépetl

(Montaña de los Mantenimientos), para alimentarlos. Era el patrono de los yerbateros y curanderos del mal de aire.

La hechicería, dice Seler, era el *teixcuepaliztli*, el engaño, la superchería, el artificio, la hipocresía y el arte de engañar a otros. Sin embargo, este término se usaba por los nahuas para calificar a los médicos y curanderos charlatanes, a los falsos agoreros y a los engañadores, y no a los hechiceros y curanderos aceptados socialmente, a los que llamaban *tlamatini*, es decir, sabios.

Seler compara a Quetzalcóatl, creador de la humanidad en la mitología nahua, con el dios K'ucúmatz de la mitología maya, y dice que el segundo es sólo una traducción o reinterpretación del primero hecha por los mayas: *gug* = quetzal, *Cumatz* = culebra, serpiente, es decir, serpiente cubierta de plumas de quetzal.

También hace notar la semejanza en la relación de Oxomoco y Cipactónal con Quetzalcóatl, y la de los dos viejos adivinos del *Popol Vuh*, Xipayococ y Xmucane, con K'ucúmatz. Éstos, como los adivinos de la mitología nahua, pronosticaban arrojando granos de maíz al suelo, y curaban usando plantas medicinales. Además, componían los huesos rotos y curaban los dientes enfermos. Eran conocidos con los nombres de "Señores del signo del día" y "Señores del maíz y del frijol". El primer nombre provenía tal vez de los 20 signos que formaban las trecenas del *tonalpohualli* o calendario de augurios, y el segundo, del uso de granos de maíz o de colorín para adivinar.

En su artículo "Origen de algunas formas de los mitos quichés y cachiquiles" (1898: 573-577), Seler afirma que gran parte de los mitos de la región maya fue tomada de sus vecinos cercanos y que, probablemente, fue de aquéllos de donde provenía el nombre de Tollan y el complejo de mitos ligados a él, es decir, de los grupos nahuas de Tabasco, Chiapas y Guatemala; de allí la semejanza entre héroes culturales y sus hazañas en ambos grupos.

### 3. Brujos y hechiceros

La amplitud y la complejidad de la magia y la brujería en la época prehispánica dio como resultado el surgimiento de un gran número de personas especializadas en el manejo y procedimientos de las fuerzas sobrenaturales.

Pero no cualquiera podía ser hechicero o brujo. Los que lo eran estaban predestinados, o bien habían sido elegidos por las deidades reputadas como hechiceras: Tezcatlipoca Negro, Quetzalcóatl, Huitzilopochtli, Tláloc y Ehécatl, principalmente.

Los nacidos en el día Ce quiahuitl —Uno lluvia— estaban predestinados: éstos serían los *tlatlacatecolo*, es decir, brujos, nigromantes, hechiceros y engañadores. Los nacidos en Ce ehécatl —Uno viento—, si eran nobles, serían nigromantes, hechiceros, engañadores y *naguales*, es decir, tendrían el poder de transformarse en animales. Pero si se trataba de hombres del pueblo, estaba pronosticado que serían encantadores y engañadores de los llamados *temacpalitotique*. Y si la infeliz era mujer, sería bruja de las llamadas *mometzcopinqui*, es decir, aquellas que de noche se arrancaban las piernas y se ponían alas de petate para volar y que, en la época colonial, fueron confundidas con las brujas europeas. Los predestinados desde antes de nacer daban muestras de sus fuerzas sobrenaturales, apareciendo y desapareciendo del vientre de la madre. Desde temprana edad observaban una conducta especial, soñaban con frecuencia y adivinaban en sueños. Eran de carácter taciturno, de constitución débil; vivían alejados de su familia y del resto de la comunidad.

Los elegidos por las deidades eran los tocados por los rayos y que no habían muerto; esta era la señal de Tláloc, Señor de las Aguas, para que el indígena cambiara el curso normal de su vida y se dedicara al arte de la agorería y a la curación.

Se consideraba con poderes especiales a los mellizos, pues se les comparaba con Xólotl, la deidad de lo monstruoso y lo sobrenatural. Éstos, como los anteriores, se dedicaban a la agorería y a la medicina.

De la gran variedad de brujos y hechiceros de la época prehispánica, Seler menciona que Sahagún registró no menos de quince clases de hechiceros y seis de hechiceras, que se podían agrupar en adivinos, médicos y curanderos, prestidigitadores, y hechiceros y brujos.

Consideramos esta clasificación un tanto inadecuada ya que, si nos atenemos a las técnicas de diagnóstico y pronóstico usadas por los manipuladores de lo sobrenatural, tanto brujos como hechiceros y médicos usaron la adivinación. De esta manera, casi todos eran adivinos o augures y no cabría una clase especial de adivinos. Por otra parte, ya hemos caracterizado al brujo y al hechicero, cuyas acciones mágicas tenían una finalidad diferente.

Alfredo López Austin, en su obra "Cuarenta clases de magos en el mundo náhuatl" (1967: 87-117), dice que no era éste el número total de clases de magos que existían en la época prehispánica, pero sí eran los más importantes, atendiendo a sus técnicas mágicas de acción. Los nombres que proporciona corresponden, pues, al tipo de actividad y no a las funciones que ejercía la persona. Así, un médico o *ticitl* podía ser también un *nahualli*, o bien un *nahualli* podía ser un *tlatlacatecolo*. Este autor cla-

sifica a los hechiceros en cinco grupos y pone aparte a los magos no profesionales. Enseguida, sintetizamos esta clasificación:

I. *Tlatlacatecolo*. Eran los hombres buho que aprovechaban sus poderes maléficis en perjuicio de los demás. Eran los nacidos en los días Ce quiahuitl y Ce ehécatl. Desde pequeños podían transformarse a voluntad en diversos animales: lobo, coyote y lechuza, principalmente. Se les conoció con muchos otros nombres: *teitpitzani*, el que sopla sobre la gente; *tetlachahuiani*, el que embruja a la gente; *tepoloani*, el que pierde a la gente, etc. López Austin da el nombre de trece magos que pertenecían a este primer grupo. Resumimos:

1. Tepanmizoni, el que se sangra sobre la gente.
2. Tlatztini, el que ve fijamente las cosas.
3. Tlamatocani, el que toca las cosas.
4. Caltechtlacuiloani, el que pinta las paredes de las casas.
5. Tetlapanquetzqui, el que prepara el fuego para la gente.
6. Teyollocuani, tecotzcuani, el que come el corazón de la gente.
7. Mometzcopinqui, la que se arranca las piernas.
8. Tlahuipuchtli, el sahumador.
9. Monotzale, pixe, teyolpachoani, el poseedor de conjuros, el que oprime el corazón de la gente.
10. Temacpalitoti, momacpalitoti, tepopotza cuahuique, el que danza con la palma de la mano, es decir, el que usa el brazo derecho de una mujer muerta en el parto para embrujar.
11. Moyohualitoani, el que ataca sexualmente a sus víctimas.
12. Cihuanotzqui, xoxhíhua, cihuatlatole, la que poseía embrujos para seducir.
13. Sin nombre en náhuatl, pero era el que trocaba los sentimientos con medios mágicos que influían en el corazón de la gente.

II. Los hombres con personalidad sobrenatural, los *nahualli*, tenían el poder de transformarse en otro ser. Sus acciones sobre la comunidad y los individuos podían ser benéficas o maléficis. Entre éstos estaban los *teutlipan moquetzani*, personajes que representaban a una deidad; se creía que tenían los dones y el poder de ésta.

III. Los dominadores de meteoros eran los encargados de controlar las fuerzas naturales en beneficio de las labores agrícolas. Tenían una verdadera organización que se encargaba de recoger el tributo como pago por sus servicios a la comunidad. Actuaban en conjunto, de diez a doce. En este grupo se encontraban los *teciuhthlazqui*, es decir, los ahuyentadores del granizo y de las nubes, y los arrojadores de vientos y de nubes.



IV. Los *tlacihque* eran los adivinos propiamente dichos. López Austin señala (1967: 101):

...sus poderes consistían en el conocimiento de lo distante, de lo presente oculto y de lo futuro, y llegaban a él por cuatro diferentes caminos: la observación e interpretación de las señales manifiestas, por ejemplo los eclipses, el viaje a un mundo sobrenatural (...), la práctica de ciertos sortilegios (...) y la interpretación de los libros sagrados.

Los *tlacihque* eran respetados y queridos por el pueblo. Los gobernantes solicitaban su consejo. Algunas veces fungían como curanderos. A este grupo pertenecían los *tlachixqui*, especialistas en descubrir las calamidades futuras como hambres, sequía y enfermedades y que daban aviso a las comunidades para que se previnieran. También estaba el *paini*, quien mediante un viaje al mundo subterráneo —y ayudado por la ingestión de sustancias psicotrópicas: *ololiuhqui*, peyote, hongos—, buscaba la respuesta a sus interrogantes. El *matlapouhqui* adivinaba midiendo el antebrazo del paciente con la palma de su mano derecha. El *tlaolxiniani* adivinaba arrojando granos de maíz o de frijol. El *macatlapouhqui* era el adivino que leía, en el *tonalámatl*, el destino de los hombres. Y finalmente estaban los *temiquiximati*, que adivinaban por medio de la interpretación de los sueños.

V. Los *titici* o *tepatiani* eran los médicos. Había varias clases de ellos que usaban diferentes técnicas de curación, pero entre los que recurrían a las técnicas mágicas estaban el *tetolnalmacani*, encargado de devolver el *tonalli* perdido a la gente y el *teapahtiani*, que curaba arrojando el hechizo y extrayendo el *tonalli* nocivo al niño. También en este grupo estaban los *tetlacuicuilique* y los *techichiani*, que extraían el mal chupando; los que curaban las fracturas de los huesos y los piquetes de alacrán; los que curaban con las plantas de los pies calientes; los que curaban con su aliento, etcétera.

VI. Magos no profesionales. En la vida cotidiana, los indígenas recurrían a los medios mágicos al inicio de cada tarea. El cazador, el pescador y los viajeros se purificaban con plantas de poderes mágicos, tabaco e iztafiate, entre otras, y recurrían también al poder mágico de la palabra, es decir, a los conjuros y a las oraciones.

VII. Los pseudomagos eran los saltimbamquis e ilusionistas. López Austin menciona (1967: 103) al que hacía arder las casas, al *motetequi* —que aparentemente se cortaba algunos miembros de su cuerpo y luego se los restituía—, al que transformaba las cosas y otros más.

Del grupo de los médicos, *titici* o *tepatiani*, no considerados por López Austin, además de los que usaban técnicas terapéuticas mágicas, estaban los yerbateros (*xiuhiximatqui*), que conocían empíricamente las propiedades reales o míticas de las plantas, animales y minerales. Y agregaríamos los mencionados por Seler: los chupadores (*techiniani*), los sangradores, los secadores, los que curaban los dientes extrayendo gusanos (*tetlacuicuilique*). Pero además también estaban los cirujanos (*cuatlapanque*), las comadronas (*temixihuitiani*), los que curaban la esterilidad femenina (*tepillalique*) y otros.

No sólo los *cuexteca*, que menciona Seler, eran un pueblo conocido por sus artes de agorería y brujería; hubo otros, que gozaron de gran fama dentro de la región donde estaban enclavados. Uno de ellos fue Malinalco, en el Estado de México, fundado míticamente por Malinalxóchitl, reputada como gran hechicera. Otros pueblos que compartieron esta fama fueron: Atlatauhca, en el Estado de México y Tepoztlán, en Morelos.

También algunos señores gozaron de fama de poseer dones sobrenaturales; entre ellos estuvieron Moctezuma II y Netzahualcóyotl, rey de Texcoco.

Ante un número tan elevado de brujos y hechiceros que provocaban malestar en las comunidades, la gente del pueblo recurrió a la magia para contrarrestar los hechizos y maleficios, como el uso de amuletos y los ritos purificadores y expiatorios.

Como amuletos se usaron una gran variedad de objetos: pedazos de navaja de obsidiana, tabaco, iztafiate, plumas de aves, piedras, crótalos de serpiente de cascabel, colmillos de ocelote, patas de venado, colibríes, etc. Todos ellos se llevaban sobre el pecho.

Un remedio sencillo para protegerse de los nagueles y de los malos espíritus era poner en la casa, detrás de la puerta o en el patio, una escudilla de agua con una navaja de pedernal dentro. Creían que el brujo, al ver reflejada la imagen de su rostro en el agua, de inmediato huiría. Pero la forma más eficaz de desarmar a un brujo era cortarle los cabellos de la coronilla, ya que de esta manera perdía su *tonalli* o fuerza vital. La luz del día era el enemigo mayor de estos seres nocturnos.

#### 4. Técnicas de diagnóstico

Cada brujo o hechicero, como hemos dicho en páginas anteriores, poseía y usaba técnicas específicas para realizar el diagnóstico y el pronóstico de las enfermedades o para conocer la duración de la vida y sino del so-

licitante, males de amores y otros muchos menesteres, desde los que concernían a la alta política y a la estrategia militar hasta los asuntos domésticos y cotidianos.

Los procedimientos mágicos incluían actos simbólicos, reforzados casi siempre por la oración y el conjuro. Jamás dejaba el hechicero de invocar a los cuatro puntos cardinales: al fuego, a la tierra, al sol y al agua, los cuatro elementos esenciales de la creación y para la vida del indígena.

La técnica de diagnóstico más usada y extendida en los pueblos mesoamericanos fue la adivinación por medio de granos de maíz, y tal vez fue la más antigua. La técnica tenía muchas variantes. Unas veces los granos de maíz se arrojaban al aire y según la posición que tomaban al caer era el presagio. Otras veces, los granos se arrojaban sobre un lienzo blanco y, en otras, dentro de una escudilla con agua.

Seler da el nombre de *tlaolchayauhqui*, *tlaolteuani* y *tlolliquitequi* a esta técnica de adivinación. Y a continuación transcribe el texto del folio 77, anverso, correspondiente a la lámina 94 del *Códice Magliabechi*; en ella aparece la hechicera arrojando los granos de maíz al aire. Se advierte que usa una concha para este efecto y que son dos las clases de maíz. En el suelo también aparece el lienzo sobre el cual deberán caer los granos para interpretar su posición. Frente a ella, sentado y lloroso, se encuentra el solicitante. En la parte superior izquierda de la lámina aparece el símbolo de la noche, lo que indica que el rito debía realizarse al filo de la media noche. En la parte superior, se advierte la figura de Tezcatlipoca, deidad protectora de los brujos hechiceros.

Analizando los términos dados por Seler, tenemos que: *Tlaolchayauhqui* se forma de: *tlaol-tlaolli* = maíz desgranado; *chayauhqui-chayaua* = echar suertes. Echar suertes con maíz desgranado.

*Tlaolteuani* de: *tlaol-tlaolli* = maíz desgranado; *teuani* = hacer caer. Hacer caer el maíz.

*Tlaolliquitepehua* de: *tlaol-tlaolli* = maíz desgranado, *qui* = venir a; *tepeua* = caer, estar esparcido por el suelo. Maíz que se esparce por el suelo.

El *Vocabulario* de Molina nos proporciona otro término más (1977: 245): *tlaolchayaualiztli* = acción de echar suertes esparciendo maíz.

Algunos adivinos usaban la semilla del colorín en lugar de granos de maíz. Esta forma recibía el nombre de *etlchayaua*, de: *etl* = frijol; *chayaua* = echar suertes. Echar suertes esparciendo frijoles.

La superficie del agua usada como espejo fue otro medio de adivinar. Los *atlanteitlaque* eran los adivinos que echaban agua dentro de una escudilla pintada de verde oscuro por dentro. Luego miraban en la su-

perficie inquiriendo por la salud del infante. Si el rostro del niño se reflejaba de manera clara, decía que sanaría pronto, pero si el reflejo era oscuro, significaba que el niño había perdido su *tonalli*, padecimiento que podía llevarlo hasta la muerte.

Otros hechiceros, para adivinar, ponían el agua al fuego e interpretaban por las burbujas que se formaban al calentarse el agua.

Había los que adivinaban atando cordeles. Si al estirarlos con fuerza se desataban los nudos, indicaba que el enfermo sanaría. Unos medían al enfermo con una paja desde la sangría al dedo cordial. Otros más lo hacían con la palma de la mano.

El pronóstico realizado por medio de la interpretación de los sueños también fue una práctica común, pero sólo los sueños con valor cultural eran importantes.

Otro medio de adivinación fue mediante el sueño o estado cataléptico inducido del hechicero y, en ocasiones, del paciente. Esto se lograba mediante la ingestión de sustancias psicotrópicas contenidas en algunos vegetales como el peyote (*Lophophora williamsii*), el *ololiuhqui* (*Rivea corymbosa*), o cierta clase de hongos que los nahuas llamaban *teonanácatl*. Creían que, mediante la ingestión de estas sustancias, el hechicero realizaba un viaje al mundo de los muertos, donde encontraba la respuesta a sus interrogantes.

Un curioso método para descubrir a los ladrones se encuentra en el Libro X de la *Historia general de las cosas de la Nueva España* de fray Bernardino de Sahagún (1956, IV: 311). Refiere que cuando alguien sospechaba de alguno de sus vecinos, o de la misma casa, como autor del robo, acudía al adivino. Éste los reunía y pedía que confesaran la falta, de lo contrario, usaría la serpiente. Cuando nadie se declaraba culpable, destapaba un cesto donde llevaba una víbora. Ésta salía de su receptáculo y miraba fijamente a todos, pero se dirigía y se enroscaba en el cuerpo del culpable.

## 5. La magia en las actividades económicas

Al tener los pueblos mesoamericanos una economía agrícola —cuyos cultivos básicos fueron maíz, frijol, chile y calabaza—, las actividades y preocupaciones cotidianas de los indígenas se centraban en torno al ciclo de la siembra, el cuidado y la recolección de los frutos.

La mayor parte de los cultivos eran de temporal y dependían absolutamente de la estación de las lluvias; se realizaban en terrenos áridos, extremadamente pobres, con técnicas rudimentarias y dependiendo de

las condiciones atmosféricas. Estas circunstancias obligaban a los indígenas a realizar arduas labores y, ante la inseguridad de recoger el fruto de su trabajo, volcaban sus esperanzas en los seres sobrenaturales y en los personajes mediadores entre éstos y la vida terrena.

El indígena realizaba numerosos ritos de aseguramiento para ver crecida su milpa. Éstos se efectuaban durante la preparación de la tierra, a la hora de la siembra, para proteger la semilla de los animales depredadores, para pedir lluvias y para el caso crítico de la sequía. Continuaban con las ceremonias de acción de gracias al aparecer los primeros elotes y las del tiempo de la cosecha. Y finalmente estaba la bendición de las semillas que se usarían en el ciclo siguiente.

Las ceremonias de petición de lluvias fueron las más importantes de este ciclo. De ellas, había las oficiales, auspiciadas por el Estado, durante las cuales se ofrendaba y se sacrificaba a Tláloc, a Chalchiuhtlicue, a los Tlaloques, a Ehécatl, deidades todas relacionadas con las aguas. Las ceremonias se hacían en los lugares que se pensaba eran la morada de estos dioses: ojos de agua, ríos, arroyos, lagunas, montes altos (donde se creía que se formaban las nubes) cuevas y cañadas. La ofrenda suprema a estas deidades era el sacrificio de niños, ya que se pensaba que las lágrimas de éstos llamarían a la lluvia. También se sacrificaban codornices y se ofrecían bolas de caucho, paquetes de papel amate chorreados de hule y copal.

Había otras ceremonias en las que la gente del pueblo participaba de manera más activa; por ejemplo, durante la quinta veintena del calendario ritual (*tonalpohualli*), los campesinos llevaban a purificar sus instrumentos de labranza en las aguas de los manantiales.

A nivel privado y familiar, cada campesino trataba de reforzar mágicamente la producción de su parcela; para ello, acudía al *tonalpouhque* (adivino) para conocer los días propicios de inicio de las labores del campo. Ofrendaba a la tierra, a los dioses de la lluvia y al fuego para obtener una buena cosecha. Estas actividades iban acompañadas de conjuros y del uso de plantas a las que se atribuían poderes mágicos: entre otras, estaban el tabaco y el iztafiate.

Cuando la sequía, la tormenta, las heladas o alguna otra calamidad se cernía sobre la milpa, se recurría a los *tlaciuhque* o a los *teciuhpeuhque*. En no pocas ocasiones las situaciones críticas fueron consideradas como asuntos de Estado en los que participaban gobernantes, sacerdotes, militares y pueblo en general, para ofrendar y aplacar la furia de las deidades ofendidas.

En la caza, la pesca y la recolección de frutos y animales que com-

plementaban la economía y la dieta del indígena, nunca faltaron los ritos mágicos propiciatorios al inicio de cada actividad. Los cazadores ofrendaban a Tepeyólotl, Señor del Monte, dueño de los animales salvajes, para tener éxito en la empresa y para que éstos se reprodujeran. Los cazadores creían que portando la piedra bezoar, encontrada en el hígado de los venados, aumentaba su fortuna.

La partida, el viaje y el retorno de una caravana de comerciantes (*pochtecas*) se realizaban con gran fasto, en una serie de ceremonias propiciatorias en honor de Yacatecuhtli, su dios tutelar. Antes de partir, consultaban con el *tonalpouhque* para determinar el día propicio de partida. Lo mismo hacían al regreso del viaje. Iniciada la marcha, los mercaderes jamás debían volver el rostro al punto de partida, ni cortarse el cabello o bañarse, pues lo creían de mal agüero para la caravana. Los mercaderes que vendían mantas acostumbraban tener consigo una mano de mono disecada, pues creían que con esto aumentaba su fortuna; otros frotaban sus manos con chile para vender rápido su mercancía.

## 6. La magia, la salud, la enfermedad y la muerte

Los conceptos de salud, enfermedad y muerte estuvieron estrechamente ligados en la cosmovisión indígena prehispánica. Algunas enfermedades, y en ocasiones la muerte, se consideraban como una elección de las divinidades. En otras, era un castigo enviado por éstas cuando el hombre rompía los tabúes y las normas religiosas y sociales. En otras más, la enfermedad era producida por personajes con poderes sobrenaturales (brujos), o bien por los deseos hostiles de algún semejante.

Tezcatlipoca, al menor agravio, enviaba enfermedades incurables y contagiosas como lepra, gota, tullimiento de los miembros y enfermedades venéreas para llevar hombres al Tlalocan, el paraíso acuático. Xipe castigaba con apostemas, sarna y enfermedades de los ojos. Y Xochiquétzal, deidad del amor erótico, con sarna y enfermedades venéreas. En cambio, Huitzilopochtli y Tonatiuh, deidades solares, premiaban a los guerreros muertos en batalla y a las mujeres muertas durante el primer parto, llevando su alma junto al Sol. El alma de las *cihuateteo* (mujeres muertas durante el parto) se creía que bajaba a la Tierra, en ciertos días, convertida en temible fantasma: provocaba enfermedades a quienes se topaban con ella; a los niños, el susto; a las paridas, eclampsia, y a los hombres, ataques y epilepsia. Amimitl y Atlahua, deidades menores protectoras de los que trabajaban en el lago y las acequias, al sentirse agraviadas enviaban deposiciones, diarrea, parasitosis y bronquitis.

Los *tlacatecolo* y los *naguales*, hombres con poderes sobrenaturales, también eran agentes provocadores de enfermedad y de muerte. Por lo general, recurrían a hechizos. Uno de ellos era pintar las paredes de la casa de la víctima, o soplar sobre ésta y quemar su efigie, introducir en su cuerpo semillas, piedrecillas o sabandijas. Pero la forma más grave de producir daño era provocar la pérdida del *tonalli* mediante un susto, o sustrayéndolo cuando el indígena estaba en un estado semiinconciente, como el sueño o el coito.

Se consideraba con poderes sobrenaturales temporales a las mujeres menstruantes y a las embarazadas; su simple mirada podía provocar el mal. Los gemelos también estaban cargados de fuerzas negativas.

La envidia, el coraje, el susto, las discordias en el seno familiar y otros sentimientos bajos provocaban enfermedades. También influían en la disposición hacia la salud o hacia la enfermedad la hora, el signo del día y la trecena bajo la cual se había nacido. Además, cada una de las diversas partes del cuerpo humano estaba subordinada a un signo y sujeta, por tanto, a la fortuna o desgracia que éste acarrearaba.

Una de las enfermedades que más temían los indígenas era el susto o pérdida del *tonalli*, el aliento vital que creían residía en la fontanela. La pérdida del *tonalli*, accidental, voluntaria o provocada, era causa de gran inquietud, ya que podía acarrear una enfermedad o la muerte.

Los niños estaban más expuestos a perder su *tonalli*. Cuando un niño lo perdía, los padres de inmediato acudían al *tetenoalmacani*, especialista en restituir el hado perdido. Éste procedía de diversas maneras; la más común era mirar, en una escudilla con agua, el rostro del paciente. Si éste aparecía claro, el niño sanaría; cuando el resultado era contrario, el pequeño moriría.

Los médicos, *titici*, participaron de los atributos sagrados de los sacerdotes. Eran médicos y agoreros a la vez. Conocían las propiedades terapéuticas y místicas de las plantas y aumentaban su fuerza con la acción mágica de la oración y del conjuro.

El peyote (*Lophophora williamsii*), la semilla del *ololiuhqui* (*Rivea corymbosa*) y la mariguana (*Datura inoxia*), entre otras plantas, además de sus propiedades psicotrópicas, tuvieron otras medicinales. El tabaco o *picietl* (*Nicotina rústica* L) y el iztafiate (*Artemisa mexicana*) fueron muy solicitados por sus propiedades profilácticas contra hechizos y situaciones maléficas. Se usaban para ahuyentar a los brujos. El tabaco siempre estuvo presente al inicio de todo rito como un elemento purificador. En cambio, el iztafiate se usó en las ceremonias de petición de lluvias. El poder mágico del nombre de la planta, agua de la deidad de la sal, creían

que bastaba para atraer las gotas de lluvia. Además, se usaba para prevenir maleficios portándola sobre el pecho y con ella se curaban las dolencias del oído, de los pies y la debilidad de las manos.

Enfermedad y terapia constituían, en la medicina indígena, una unidad indisoluble. La adecuación del medicamento se iniciaba a partir del conocimiento de la etiología del mal. Los medios religiosos, mágicos y el suministro de sustancias medicamentosas y aún las intervenciones quirúrgicas eran los medios que el médico indígena ponía en juego para devolver la salud a sus pacientes.

## 7. Nagualismo y tonalismo

Éstos son dos conceptos indígenas diferentes a menudo confundidos. Seler los englobó en uno solo. Gonzalo Aguirre Beltrán discutió y aclaró éstos y otros conceptos (chamanismo y sombra) en su artículo "Nagualismo y complejos afines en el México colonial" (1978: 1-28).

En cuanto al primero, es decir, el nagualismo, ya hemos mencionado, sus características principales: el nagual (*naualli*) era el hombre que poseía el poder sobrenatural para transformarse, a voluntad, en un animal, una estrella o una bola de fuego; de naturaleza ambivalente, podía utilizar este poder para bien o mal de las personas y de las comunidades.

El tonalismo (*tona*) es la creencia de los indígenas de que, desde el nacimiento, su destino está ligado místicamente al de un animal, su *tona* o animal compañero. El daño sufrido por el animal repercute en la salud y en la vida del individuo y viceversa.

Todos los indígenas tenían su *tona*, pero no todos podían transformarse en naguales.

Seler se inclina a pensar que el concepto de *tona*, al que llama nagualismo, surgió en la época colonial, pues afirma que no se encuentra mención de él en las fuentes del siglo XVI. Esto se debe, tal vez, a que se registró de manera explícita en los siglos XVII y XVIII, en los procesos inquisitoriales seguidos a los indígenas por prácticas idolátricas. Sin embargo, para Seler pasaron inadvertidas las menciones que de la creencia hacen Sahagún, de la Serna y Ruiz de Alarcón. Este último anotaba (1953: 133):

Colijo que cuando el niño nasce, el demonio por el pacto expreso o tácito de sus padres tienen con él, le dedica o sujeta al animal que el niño ha de tener por nagual, que es como decir por dueño de su natividad y señor de sus acciones, a lo que los gentiles llaman hado, y en virtud de este pacto queda el



niño sujeto a todos los peligros y trabajos que padesciere el animal hasta la muerte y al contrario hace el demonio que el animal obedezca siempre al mando del niño, o bien el mismo demonio, usando del animal como de instrumento lo ejecuta.

## 8. Conclusiones

Seler no definió con claridad en su artículo algunos de los conceptos manejados. En primer lugar, no aclaró qué es la magia; no distinguió entre brujería y hechicería. Consideró a los adivinos como una clase especial de hombres con poderes sobrenaturales, cuando la adivinación era una técnica usada por todos ellos. Unió a los médicos y curanderos con los manejadores de lo sobrenatural, cuando los *titici* o *tepetiani* tenían funciones diferentes a las de los brujos y hechiceros dentro de la comunidad; y si bien usaron la magia y la adivinación como una técnica en el diagnóstico y el pronóstico del origen, el curso y el fin de las enfermedades, aunaron a ellas el conocimiento empírico de las propiedades curativas de plantas, animales y minerales. Por otra parte, Seler consideró como un solo concepto *tona* y *nahual*, y supuso que este último fue una creencia que se desarrolló durante la época colonial.

El no profundizar en el tema de la magia en la época prehispánica nos afirma en la idea de que éste no fue un tema de interés particular de Seler; vio la magia en relación directa con el estudio de los códices calendárico-rituales. Por otra parte, tal vez no tuvo a su alcance escritos de los siglos XVI y XVII en los que se registraron muchos de los conceptos que trata en su artículo.

## Bibliografía

- Aguirre Beltrán, Gonzalo, *Magia y medicina*, INI, México, 1963 (Colección Antropología Social, 1.)
- , "Nagualismo y complejos afines en el México colonial", en *Miscelánea de estudios dedicados a Fernando Ortiz*, La Habana, 1955, pp. 1-28.
- Bonilla, Luis, *Historia de la hechicería y de las brujas*, Biblioteca Nueva, Madrid, 1962.
- Burgoa, Francisco, *Palestra historial*, Talleres Gráficos de la Nación, México, 1934.
- Códice Chimalpopoca, *Leyenda de los Soles*, UNAM, Instituto de Historia, México, 1962.
- Durán, fray Diego, *Historia de las Indias de Nueva España e Islas de Tierra Firme*, I y II, Porrúa, México, 1976.
- Evans-Pritchard, Edward, *Las teorías de la religión primitiva*, Siglo XXI, México, 1976.
- Gillow, Eulogio, *Apuntes históricos*, Imprenta Sagrado Corazón, México, 1889.
- López Austin, Alfredo, "Los temacpalitotique. Brujos profanadores, ladrones y violadores", en *Estudios de cultura náhuatl*, núm. 6, 1966, pp. 97-117.
- , "Cuarenta clases de magos en el mundo náhuatl", en *Estudios de cultura náhuatl*, núm. 7, 1967, pp. 87-117.
- Molina, fray Alonso de, *Vocabulario en lengua castellana y mexicana*, Gobierno del estado de Puebla, Puebla, 1977.
- Ruiz de Alarcón, Hernando, *Tratado de Idolatrías, Supersticiones, Dioses, Ritos, Hechicerías y Otras Costumbres Gentilicias de las Razas Aborígenes de México*, Ed. Fuente Cultural, México, 1953.
- Sahagún, fray Bernardino, *Historia General de las Cosas de la Nueva España*, I-IV, Porrúa, México, 1956.
- , *Los primeros memoriales*, traducción y prólogo de Wigberto Jiménez Moreno, INAH, México, 1974.
- , *Códice Florentino*, I-III, Archivo General de la Nación, México, 1980.
- Seler, Eduardo, "Resultados arqueológicos de mi primer viaje a México", en *VII Congreso Internacional de Americanistas*, Berlín, 1888, pp. 111-185. (Colección Antigua, XLVI, pp. 259-292.)
- , "Viaje arqueológico a México", en *Ztschr Geselle für Erdkunde*, Berlín, 1889, pp. 107-127. (Colección Antigua, XLVI, pp. 106-121.)
- , *Las ruinas de Mitla*, Berlín, 1895, 55 ilustraciones, 58 pp. (Colección Antigua, L, pp. 97-115.)
- , "Idolatrías entre los actuales indígenas mexicanos", en *Globus*, LXIX, 1896, pp. 367-370. (Colección Antigua, XLVI, pp. 88-93.)
- , "El calendario de los días de fiesta de los zendales y mayas de Yuca-

- tán", en *Ztschr für Ethnologie*, XXX, 1898, pp. 410-416. (Colección Antigua, XLV, pp. 179-185.)
- , "El origen de algunas formas de los mitos quichés y cachiueles", *Arch. für Relig. Wiss.*, I, 1898, pp. 91-97. (Colección Antigua, L, pp. 200-206.)
- , "La brujería en el México antiguo", en *Globus*, LXXVIII, núm. 6, 1900, pp. 89-91. (Colección Antigua, XLVI, pp. 80-87.)
- , "Los indios huicholes de Jalisco", en *Mitteil des Anthropologie*, Viena, 1901, pp. 33-156. (Colección Antigua, L, pp. 1-42.)
- , "Los antiguos habitantes del país de Michoacán", en *Gesammelte Abhandlungen zur Amerikanischen Sprachund Altertumskunde*, III, 1905, 33-156. (Colección Antigua, XLVIII, pp. 40-163.)
- , "Pinturas murales de Mitla", en *Colección de Disertaciones sobre Filología y Arqueología Americanas*, IV-L, 8, BNAH, Archivo Histórico, México, 1906. (Colección Antigua.)
- , *Los cantares de los dioses, la orfebrería, el arte de trabajar las piedras preciosas y hacer ornamentos de los antiguos mexicanos*, Ed. Robredo, México, 1938.
- Sepúlveda y H., Ma. Teresa, "Ritos y ceremonias paganas en el ciclo agrícola: la petición de lluvias", en *Sociedad Mexicana de Antropología. XII Mesa Redonda*, Cholula, Pue., 1972, pp. 537-541.
- , "Sobrevivencia de ritos prehispánicos en el ciclo agrícola", *Sociedad Mexicana de Antropología. XIII Mesa Redonda*, Jalapa, Ver., 1974, pp. 357-369.
- Serna, Jacinto de la, *Tratado de Idolatrías, Hechicerías y Otras Costumbres de las Razas Aborígenes de México*, Ed. Fuente Cultural, México, 1953.
- Zilbermann, Ma. Cristina, "Idolatrías en Oaxaca en el siglo xvii", en *Congreso Internacional de Americanistas*, Madrid, 1964, pp. 111-123.



## Apéndice

### LA BRUJERÍA EN EL MÉXICO ANTIGUO

Eduard Seler

#### Hechicería

Que la hechicería, y especialmente el arte de la sugestión —el *teixcuepaliztli*, el “transmutar la cara”, como los mexicanos lo llamaron, fue conocido en el México antiguo y reconocido como un hecho, se puede probar con innumerables documentos. Hay un capítulo en el principal manuscrito azteca de Sahagún que yo he publicado con traducción en la segunda parte de mis *Estudios sobre los antiguos mexicanos*,<sup>1</sup> en el cual están descritas las diversas clases de hechicería conocida y su arte. No se mencionan aquí menos de quince clases de hechiceros y seis de hechicerías, los cuales se pueden refundir en cuatro clases: adivinos, médicos y curanderos, prestidigitadores o sugestionadores y verdaderos hechiceros o brujos.

#### Técnicas de adivinación

Para decir la buena fortuna, desempeñaba un papel principal el echar la suerte con granos de maíz (*tlaolchayauhqui*, *tlaolteouani* o *tlaolli quitepeua*) y con frijoles, principalmente con los colorines, que los quiché llamaban *tzité* y los mexicanos *tzompanquáuitl*, fruto del árbol *Erythrina corallo-dendron*.

En la lámina 1 reproduzco una figura de los hieroglifos mexicanos, que la señora Nuttall encontró en la Biblioteca Nacional de Florencia y que ella misma va a publicar. La descripción que acompaña la lámina dice:

Si alguno está enfermo, llaman a un médico, mujer u hombre, y dicho médico, para saber qué resultado tendrá la enfermedad, pone adelante de él y delante del enfermo una imagen del dios Quetzalcóatl y en medio de la choza se extiende un tapete y sobre éste un mantel blanco de algodón, y el médico toma 20 granos de maíz en una mano y los arroja sobre el mantel, como si fueran dados. Y si caen los granos dejando un espacio vacío en medio y se distribuyen alrededor, será esto un signo de que ahí se tendrá que enterrar al enfermo, es decir, que morirá de la enfermedad. Y si un grano cae sobre otro se decía

<sup>1</sup> Publicaciones del Museo Real de Etnología, VI, T 2-4, ps. 29-57. Berlín, 1899.



**Lámina 1.** La hechicera. Manuscrito de la Biblioteca Nacional de Florencia. *Códice Magliabecchi*.

entonces que él había contraído la enfermedad por sodomía. Y si los granos se dividían de manera que la mitad cayese a un lado y la otra mitad al otro, de modo de que uno pudiera tirar una línea recta entre ellos sin tocar un solo grano, entonces era señal de que la enfermedad dejaría al enfermo y este sanaría.

Algo distinta es la interpretación en el capítulo de Sahagún. Ahí se dice:

Si al aventar los granos de maíz se dispersan al caer (separados en varios lugares), entonces morirá el enfermo. Si al contrario, se amontonan los granos unos sobre otros, el enfermo sanará.

### **Adivinación con maíz**

Aun hoy se encuentra entre los indios de México esta manera de interrogar al porvenir. El doctor Wilhelm Bauer<sup>2</sup> refiere de los mazatecas, un pueblo de idioma particular que habita las montañas al este de Teotitlán del Camino, en el estado de Oaxaca:

Si un enfermo no recupera la salud por sí solo y rehúsa el baño de sudor y al "curandero", entonces llaman al hechicero para que averigüe el resultado de la enfermedad. Se sienta éste enfrente del enfermo, en un escabel que usan las mujeres, y enciende un poco de goma de copal en una vasija de barro, y mur-

<sup>2</sup> *Deutsche Zeitung von México*, año XI, núm. 11 (abril 25, 1903).

mura máximas, las cuales dirige a Los Señores de la Montaña. Delante de él extiende una camisa de mujer, y sobre de ella arroja 33 granos de maíz, como se arrojan los dados en el suelo. Si caen los granos de maíz con la punta en dirección de éste, entonces sanará el enfermo. Por el contrario, morirá si cayeron uno en medio y los demás alrededor con las puntas dirigidas hacia el de en medio.

### **Adivinación con cuerdas**

Un segundo modo de adivinar la suerte era el de hacer nudos en una cuerda (*mecatlapuhqui*). El adivino hacía en una cuerda cierta clase de nudos y en seguida se la ponía. Si se deshacían los nudos fácilmente, decía que el enfermo sanaba. Pero si se afirmaban más, aumentaría la enfermedad o el enfermo moriría. Es de suponer, sin duda, que en ambos casos el médico diestro sabía hasta cierto punto el resultado de la consulta y que dirigía la operación de cierto modo, según juzgaba la gravedad del caso.

### **Adivinación con maíz**

También había una especie de segunda prueba en la forma de arrojar granos de maíz, cuando la primera era desafortunada, pues todavía el destino podía inclinarse en favor del enfermo. En este caso no se aventaban los granos al suelo, sino se masticaban y esparcían en una jícara con agua, conservándola tapada un momento. Si entonces los granos no aparecían en la superficie del agua como al esparcirlos en el suelo, es decir, distribuidos en varios lugares, se tranquilizaban y creían que la enfermedad tendría un fin feliz. Se concibe que una prueba semejante que predecía buen éxito, obraba por medio de sugestión para el alivio y podía determinar una crisis en la enfermedad.

### **Adivinación mirando en el agua**

Muy usual era también “el mirar en el agua” (*atlan teittani*) pues Jacinto de la Serna nos refiere que en casos de enfermedades graves de niños, cuando se tenía la sospecha de que se perdería el *tonalli* (la fortuna del niño, como lo traduce el autor, su buen espíritu, o como también quizá podría traducirse, el alma del niño), ponían la cara del niño sobre una jícara con agua, y si la cara se veía oscura en el agua era un mal signo y se temía lo peor; pero si se veía con claridad, era una prueba de que la enfermedad no era de consecuencias.

## Adivinar lo perdido o lo robado

No sólo se llamaba a los adivinos en caso de enfermedad, sino también, por ejemplo, en caso de algo perdido o robado, para poderlo encontrar. En el capítulo de Sahagún se describe un procedimiento en el cual juegan un papel las culebras vivas.

El robado reunía a los vecinos de los cuales tenía alguna sospecha. Todos tenían que sentarse en el suelo, y entonces venía el médico, como también se le llamaba, y tomaba la tapa de la escudilla que contenía la culebra. La culebra salía arrastrándose. Si el ladrón no estaba entre los presentes, la culebra volvía a meterse en la vasija; pero si la culebra reconocía al ladrón, se arrastraba hacia él levantando la cabeza; el ladrón era cogido y atado, reconociéndose su delito. En este caso puede ser que la conciencia del crimen determinase algún movimiento del ladrón y el movimiento atrajese a la culebra o motivase que el hechicero se la dirigiese. Pero con frecuencia debe haber sucedido que se juzgara así a un inocente.

## Clases de médicos

Por medio de la sugestión curan directamente los "secadores" (*tetlacuicuiliqui*) y los "chupadores" (*techichina*), que practicaron su arte entre los antiguos mexicanos exactamente de la misma manera que lo practican los curanderos en todo el mundo. El médico de los antiguos mexicanos frotaba al enfermo primero con una mezcla de plantas aromáticas masticadas, entre ellas la yerba que se llama ajeno (*yauhtli*), que probablemente aquí tomaba el lugar del tabaco que se usaba en otros lugares. Después lo tocaba en varios lugares.

Cuando tocaba un lugar que dolía, sacaba de ahí, por ejemplo, un guijarro o un cuchillo de obsidiana, o un rollo de papel, o una astilla de pino, o una cosa semejante. Y cuando se lo había sacado al enfermo, algunas veces sanaba y otras no. Si un niño estaba enfermo del pecho, con la yerba de ajeno lo chupaba y sacaba sangre o pus. Algunos sanaban y otros no.

Como variedad especial, había entre los antiguos mexicanos "los que sacaban un gusano de los dientes" (*tetlacuinocuilaque*) y "los que sacaban un gusano de la cara (o de los ojos)" (*teixocuilanque*). Esto es especialmente interesante porque el mismo procedimiento medicinal desempeña un papel en el libro de los mitos de los quiché de Guatemala, el *Popol Vuh*.



## Origen divino de la magia

Los antiguos mexicanos consideraban a los ancianos Oxomoco y Cipactónal como prototipo de los adivinos y médicos, y al mismo tiempo los inventores del calendario, porque el calendario daba las condiciones para las predicciones y las profecías. Estaban en íntima relación con Quetzalcóatl, que como dios de los sacerdotes también era dios de los hechiceros. Ya hemos visto que su imagen se ponía en la choza mientras el médico averiguaba el resultado de alguna enfermedad echando la suerte. En la lámina 2 reproduzco una imagen de estos dos viejos, según el manuscrito de Sahagún de la Biblioteca Laurenziana de Florencia, y en la lámina 3, otra imagen de los mismos, tomada del hermoso *Códice Borbónico* recientemente dado a luz. En la lámina 2, el hombre está representado echando las suertes, y la mujer con la cuerda en la mano amarrando los nudos.

En la lámina 3 aparecen ambos como sacerdotes, con la calabaza de tabaco en la espalda. Sin embargo, sólo el hombre está provisto de los instrumentos sacerdotales, con el hueso puntiagudo, la bola de goma de



Lámina 2. Oxomoco y Cipactónal. Manuscrito de la Biblioteca Laurenziana. *Códice Florentino*.



Lámina 3. Oxomoco y Cipactónal. Códice Florentino.

copal y la cuchara para incienso. La mujer está representada como adivina arrojando granos de maíz que toma de la jícara, como la mujer de la lámina 1. Los dos objetos que tienen cabeza de venado y que se ven sobresaliendo por arriba, representan probablemente instrumentos quirúrgicos, como lancetas. Porque los dos primeros adivinos naturalmente eran también los primeros médicos.

Hay que comparar los primeros adivinos, designados por los mexicanos con los nombres Oxomoco y Cipactónal, con los dos viejos del mito quiché, que son Xpiyácoc y Xmucane. Del mismo que Oxomoco y Cipactónal estaban en relación con Quetzalcoátl, así estaban en estrecha relación también Xpiyácoc y Xmucane con el dios K'ucúmatz, que corresponde al Quetzalcóatl de los mexicanos, y cuyo nombre no es sino

una traducción del nombre Quetzalcóatl al idioma quiché. El *Popol Vuh* designa a estos dos viejos como *ah k'ih ah bit*, "señores del signo del día", "señores del nacimiento", y como *ah ixim ah tzité*, "señores del maíz y del frijol paternóster" (usados para echar suertes), es decir, como adivinos del calendario y los que echan suertes.

Se refiere también otra historia maravillosa de estos dos viejos en el capítulo sexto del primer libro del *Popol Vuh*. Este capítulo se ocupa de una personalidad llamada Yukub Cakix, es decir, "Siete aras". En el tiempo en que todavía todo era oscuro, cuando la tierra y el cielo existían, pero todavía estaban velados el sol y la luna, se presentó Yukub Cakix y dijo: "yo soy el sol, yo soy la luna. Grande es mi brillo. Yo soy el principio vivificante de la humanidad. Porque de plata son mis mejillas, de piedras preciosas deslumbrantes, y de mis dientes brillan azules por sus piedras incrustadas, como el rostro del cielo". Contra el fanfarrón se sublevan los dos hermanos Hunahpu y Xbalanque, lo cogen cuando va a subirse al tapal, es decir, al árbol del nanche o *nantzinxócotl*,<sup>3</sup> en busca de su alimento, y le rompen las quijadas con una bala de cerbatana. Sin embargo, cuando Hunahpu quiere coger al herido, Yukub Cakix le coge el brazo y se lo arranca, por lo que Hunahpu, ya sin apoyo, tiene que dejar partir a su contrario. Entonces Hunahpu recurre a los dos viejos hechiceros Xpiyácoc y Xmucane. Éstos se dirigen al rey Yukub Cakix presentándose como médicos caminantes de profesión. Cuando él les pregunta qué clase de curaciones hacen, ellos contestan: *xa u chiicopil eiah chi kelezah xa cu u bak u vach chi ka cunuh xa bak chi ka viko* ("sacamos los gusanos de los dientes, curamos los huesos de las mejillas y componemos los huesos"). Ellos prometen al rey sacarle los dientes que le duelen y poner otros en su lugar, pero se valen de este procedimiento para robarle sus dientes de piedras preciosas y sus mejillas de plata, con lo cual termina la gloria y el poder de Yukub Cakix.

### Hechiceros

El más hábil de estos adivinos y curanderos es el hechicero *naualli*, que ya desde su juventud ha manifestado cualidades especiales, pues conoce las cosas ocultas (del cielo y del infierno) y posee un poder sobrenatural; él sabe cuándo lloverá y cuándo no, ahuyenta al granizo, predice

<sup>3</sup> *Byrsonima cumingiana* Juss., un árbol que pertenece a la familia de las malpighiacas, que crece en los países secos y calientes; se extiende desde América Central hasta los límites con Argentina y da una pequeña fruta comestible.

hambre y peste, protege la aldea contra los malos brujos, vive en el templo sin casarse, y es el consejero de los reyes y del público. Así como es un artista sugestionador, es también un hombre que por su naturaleza está sujeto a las alucinaciones y autosugestionaciones por el ayuno; a las penitencias y prácticas sacerdotales; al uso de narcóticos, tabaco (*yetl, píciatl*) y semillas redondas (*ololiuhqui*) de una cierta planta trepadora (según el Dr. Ramírez = *Ipomoea sidaeifolia*), y el cacto-*peyotl*-venenoso; un hombre que ha alcanzado la mayor perfección y se puede suponer que él en verdad creía que también podía transformarse en un animal, volar por los aires, ser un *naualli*, un "disfrazado" (porque esto significa esta palabra).

### **Prestidigitadores y saltimbanquis**

Son clases especiales los prestidigitadores una sociedad de titiriteros y artistas que en las cortes de los príncipes mostraban sus habilidades por dinero, y los brujos malos, que usaban el arte para dañar a otros.

Entre los prestidigitadores, el capítulo de Sahagún menciona el que suspende el agua (*amamalacacho*) y el que juega con muñecas (*teoquiquixti*). El primero ata una cuerda a una cáscara de calabaza y después de llenarla de agua hasta el borde le da vuelta en el aire sin que se derrame ni una gota. El segundo tiene muñecos en una bolsa, algunos vestidos de mujer y otros de hombre. Hace que salgan y después de pasearlos y hacerlos bailar los vuelve a meter a la bolsa.

Aunque esto sólo parece una prestidigitación sencilla, hay otro hecho que tiene que ejecutarse por medio de sugestión; es el de tostar granos de maíz en una manta que se extiende en el suelo (*itilmaco-micequia*):

Él extiende su manta y pone encima granos de maíz. Pronto se hinchan, reventan y saltan. Se ve como si se tostara maíz en comales sobre el fuego.

### **Cuexteca**

En el muy interesante e instructivo capítulo en el cual Sahagún hace, hasta cierto punto, un bosquejo de la etnografía antigua mexicana, y en las tradiciones que se refieren en el apéndice, desempeñan un papel los cuexteca o huasteca, habitantes de la región de Pánuco y de las zonas del sur cerca de la costa. Entre otras cosas se cuenta de éstos que son famosos bailarines y músicos, y que son especialmente diestros en el arte de fascinar. Sabían el modo de engañar por medio de falsas apariencias o, como ahora decimos, sugerir que prendían fuego a una choza y hacían

ver un manantial con peces, a los cuales hasta cortaban en pedazos. Exactamente lo mismo describe Sahagún en el capítulo sobre hechicería:

El llamado quemador de casas (*tecallatia cuecaltica*) se distingue en que pone una casa en llamas, la rodea de llamas como si ya verdaderamente estuviese ardiendo la casa.

El llamado cortador de sí mismo (*motetequi*) hace sus artificios también en la corte. Él mismo se corta en pedazos, depositando en varios lugares sus pies y sus manos.

Cuantas coyunturas tiene se las separa. Después cubre sus miembros despedazados con un cobertor rayado, para que crezcan de nuevo, y sale, viéndose otra vez como si no se hubiera despedazado. En esto demuestra también que es un juego de brujería. Y por ello le hacían regalos.

El que haya leído el excelente libro de Stoll *Sugestión e hipnotismo en la psicología de los pueblos* sabrá que precisamente las mismas suertes que Sahagún atribuye a los huastecas y que él describe más detenidamente en el capítulo segundo, se encuentran también en el *Popol Vuh*, el libro mítico de los quiché. Y que la maravilla representada por los dos hechiceros ante el rey en el cuento quiché, el matar y resucitar a una persona, Ibn Batuta lo ha presenciado personalmente en China.

## Brujos

De los brujos malos, seguramente de clase diversa y versada en más materias, que desempeñan también el papel más importante en los informes históricos, Sahagún menciona a los que comen pantorrillas (*tecotzquiani*), a los que comen corazones (*teyolloquani*) y a los que (¿por medio de su mirada?) podían hacer que se enflacara y se desmayara un hombre. Además estaban los que hipnotizaban (*tepopoxaquauinique* o *tecochtlazque*) bailando con una mano de muerto (*temacpalitotique*), los que con la mano de una mujer muerta de parto tocaban el umbral de la puerta y ponían a los habitantes de la casa rígidos e inmóviles, pudiendo entonces con impunidad saquear la casa y emprender toda clase de infamias con los habitantes, y los que tomaban un pedazo de madera como símbolo de un cadáver amortajado y por la noche lo quemaban en la hoguera (*tetlipanquetzqui*), como ofrenda propiciatoria. Si al día siguiente el desgraciado a quien el hechicero había causado mal probaba que había sido a causa de las ofrendas, entonces era condenado a una muerte segura.

Por último, estaban los "hombres lechuza" (*tlatlacatecolo*), que por medio del tocamiento con la mano, de algo escrito en la pared de la casa

o de cualquier otra práctica podían “picar” (*ipan-mico*), es decir, introducir una enfermedad mortal.

La protección contra los brujos malos era dejar en la puerta de la casa un cuchillo de obsidiana en una jícara con agua. Ante esto huían los espíritus malignos. El que tenía valor, espiaba a los hechiceros y les arrancaba algunos cabellos de la cabeza, con lo cual los condenaba a morir. Podían también, según dicen algunos, escapar a este destino si les era posible recibir algo prestado de la casa en cuestión, como agua, fuego, una cazuela o algo semejante. Pero si se estaba vigilante contra tales tentativas, el hechicero tenía que morir miserablemente. Muchas veces bastaba con agarrar al hechicero cuando intentaba tocar a alguno. Entonces no podía volver a su casa y por la mañana lo cogían descuidado y lo mataban.

### **Nagualismo**

La creencia en los hechiceros en el México antiguo que aquí he descrito, naturalmente no murió con la introducción del cristianismo, y en parte se ha conservado bajo formas atenuadas hasta ahora, como ya he ejemplificado. En una época que abarca los siglos XVII y XVIII, se hizo evidente una notable superstición que parece originarse especialmente de la región del istmo, Guatemala y América Central. Tal es el *nagualismo*, la idea de que la vida del hombre está enlazada de modo indisoluble con la de algún animal desde su nacimiento. Una creencia como ésta no se conoce todavía en las fuentes mexicanas antiguas. Dejo por resolver si hay que considerar aquí una nueva creación de la fantasía popular o si, lo que es quizá más probable, son ideas supersticiosas que originalmente sólo existían en el círculo doméstico en una región limitada, y ganaron con el tiempo mayor extensión a causa de las vías de comunicación, que se hicieron más activas y más amplias.