

PUBLICACIÓN DEL GRUPO DE HISTORIOGRAFÍA DE XALAPA

Director: Guy Rozat Dupeyron

Jefa de redacción: Fernanda Núñez Becerra

Asistente de dirección: Arcelia Isbet Suárez Sarmiento

***Consejeros de redacción: Laura Cházaro, Lidia Gómez, Frida Gorbach,
Rosalina Estrada, Gertrudis Payás, David Carbajal, Cecilia Urbán,
María del Carmen León, Salvador Álvarez***

***Comité editorial: Enrique Atilano, Guadalupe Cuamatzin, Itzá Eudave,
Iván Vallado, José Pantoja, Miguel Segundo, Miriam Hernández, Pablo
García, Rosa Ma. Spinoso***

Coordinación del número: Fernanda Núñez Becerra

Diseño y formación: José Enrique Atilano Gutiérrez

***Ilustración de la portada: “Santiago Matamoros”, fragmento tomado
de: Felipe Guamán Poma de Ayala, Primer nueva coronica y buen gobierno,
México, Siglo XXI, 2006.***

***Correspondencia: Fernanda Núñez, Revista Graphen, Cuauhtémoc
No. 8, Col. Centro, C.P. 91000, Veracruz
repensarlaconquista@gmail.com***

DERECHOS DE AUTOR Y CONEXOS, Año 2024, No. 10, *Graphen. Revista de historiografía* es una publicación continua digital editada por el GRUPO DE HISTORIOGRAFÍA DE XALAPA. Loma Escondida No. 9, La Pitaya, Coatepec, C.P. 91608, Ver. Editor responsable: Guy Albert André Rozat Dupeyron. Reserva de derechos al uso exclusivo No. 04-2013-020612355200-102, ISSN: 2007-9850. Versión digital.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Graphen Revista de Historiografía No. 10
fue diseñada en:
Edición Digital de Acceso Abierto

Versión en línea de Acceso Abierto en: revistagraphen.com

2024

Graphen

Revista de Historiografía

No. 10

**GRUPO DE HISTORIOGRAFÍA DE XALAPA
CENTRO INAH-VERACRUZ**

2024

Índice

Guy Rozat	1	Presentación
José Romualdo Pantoja Reyes	4	Las profecías cristianas en las crónicas indígenas
Itzá Eudave Eusebio	26	“Era esta tierra un traslado del infierno”, analogías y retórica de la colonización en fray Toribio de Benavente Motolinía
Miguel Ángel Segundo Guzmán	43	Figuras de otredad en la obra de Antonio Pigafetta
Mario E. Fuente Cid	62	Aztecas, fútbol y colonialismo. Consideraciones sobre la representación de lo mexicano en los videojuegos (1982-1989)
Juan Carlos Santander Ontiveros	99	Religiosidad indígena y el “Confesionario” del Arte de lengua totonaca, de Joseph Zambrano Bonilla (1752)
Guy Rozat	107	Alimentación, comida, cocina y gastronomía
Antoine De Beacque (traducido y comentado por Guy Rozat)	125	Vida y muerte de los monjes de la abadía francesa de Rancé

Graphen X

Presentación

Después de IX números de esta revista, creemos que ya no necesita presentación. Así que iremos directo con los artículos que se incluyen en este número X.

Aquí, el lector encontrará una reflexión fundamental de Pantoja Reyes: *Las profecías cristianas en las crónicas indígenas*, que trata sobre la omnipresencia de la figura retórica de la profecía en las crónicas de la conquista. En dicho texto, el autor analiza de manera particular las funciones discursivas y narrativas de la categoría cristiana de profecía en las crónicas de Alvarado Tezozómoc. Para esto, utiliza la clasificación de las profecías de Isidoro de Sevilla. Este análisis lo lleva a resaltar la importancia del imaginario cristiano y a vincular las crónicas de la conquista con las tradiciones escriturísticas hispano-medievales que operan en la redacción de dichas crónicas.

El segundo artículo presentado se debe a la pluma de Itzá Eudave Eusebio y lleva por título *Era esta tierra un traslado del infierno, analogías y retórica de la colonización en fray Toribio de Benavente Motolinía*. En este texto, Itzá nos aconseja releer y repensar las crónicas de la conquista mediante la metodología que se estableció en su época sobre los modelos que se tenían que seguir para dar cuenta de las relaciones entre los cristianos y los “otros” que se “descubrían” casi a diario. Para narrar este encuentro, Motolinía realizó diversos escritos que sentaron las bases de acción en el trabajo evangelizador cotidiano al establecer formas de ver y describir a los indígenas. El autor considera que Motolinía, siguiendo la tradición cristiana, escribió una historia totalmente providencial sobre su misión en el “Nuevo Mundo”, comparando a los antiguos indígenas americanos con los antiguos egipcios, lo que lo lleva a justificar la muerte y destrucción de estos indios traída por los conquistadores europeos como parte de un plan divino.

En su texto *Figuras de otredad en la obra de Antonio Pigafetta*, Miguel Ángel Segundo Guzmán se interroga sobre el tipo de saber que se produce en los relatos de viaje. Así, problematiza esta interrogante mediante la lectura de algunos fragmentos de la obra de Antonio Pigafetta quien fue uno de los dieciocho sobrevivientes de la expedición de Magallanes. Segundo Guzmán se propone, aquí, analizar “la forma de trabajar la novedad

emanada de la experiencia del viajar, la naturaleza de la construcción de alteridades en los confines del orbe conocido y la manera de producir alteridades imaginarias: la representación de los indios brasileños y los gigantes de la Patagonia.”

Por su parte, Mario E. Fuente Cid, en su artículo: *Aztecas, futbol y colonialismo. Consideraciones sobre la representación de lo mexicano en los videojuegos (1982-1989)*, plantea que la década de 1980 fue clave para la consolidación de la industria de los videojuegos. En su texto aborda las referencias a la cultura mexicana en los videojuegos de esta época, considerando a éstos no sólo como productos tecnológicos, sino como dispositivos culturales. El autor considera que su texto “se distancia de los estudios que se limitan a la experiencia lúdica y se centra en el aspecto de la representación y narrativa de sus contenidos.” En su búsqueda, Fuente Cid localizó más de cuarenta títulos con referencias a México. Así, se pudo dar cuenta que muchos de ellos están centrados en temáticas prehispánicas y representan una visión exótica y estereotipada de estas culturas. Lo interesante de esta constatación es que, a pesar de estar situados en la historia mexicana, estos juegos nunca fueron realmente concebidos para el público mexicano. En efecto, los héroes de la gran mayoría son hombres de tipo europeo que buscan hacerse ricos encontrando tesoros escondidos en ruinas prehispánicas. Finalmente, el autor concluye con una reflexión general “sobre los posibles futuros caminos para construir una historia de los videojuegos en México.”

Juan Carlos Santander Ontiveros nos propone en su texto sobre *Religiosidad indígena y el "Confesionario" del Arte de lengua totonaca, de Joseph Zambrano Bonilla (1752)* una reflexión original. Dicha obra se publicó en 1752, en Puebla. Fue dedicada al arzobispo de esa diócesis, el doctor don Domingo Pantaleón Álvarez de Abreu. Contiene, además, unas “*Oraciones, y Doctrina de la Tierra baja de Naolingo, Distintas de la Tierra de Papantla*” atribuidas al licenciado don Francisco Domínguez, cura interino de Xalpam. Como toda publicación de la época fue revisada por celosos y acreditados censores, particularmente conocedores de la lengua totonaca. En la opinión del autor, la obra de Zambrano es relevante por tres razones: como fuente de primera mano para el estudioso de la lingüística histórica totonaca; porque da cuenta del avance lento de la evangelización en el Totonacapan por la época y, finalmente, porque el “Confesionario Breve en Lengua totonaca y Castellana”, rubricado por Francisco Domínguez, apunta algunos indicios sobre creencias y prácticas religiosas así como resistencias indígenas.

En *Alimentación, comida, cocina y gastronomía* Guy Rozat se plantea como objetivo tratar de esbozar los ejes para una investigación sistemática de los fenómenos culinarios y alimentarios del presente y pasado de México. Para ello, revisa algunos lugares comunes que pertenecen al saber compartido sobre el tema y propone diferenciar estrategias de reflexión y análisis sistemático.

Finalmente, en *Vida y muerte de los monjes de la abadía francesa de Rancé*, texto de la autoría de Antoine De Beacque, traducido y comentado por Guy Rozat; aquí, este autor establece un diálogo con el historiador francés para presentar a los lectores de nuestra revista extrañas costumbres tejidas en un monasterio muy particular del siglo XVII dirigido por el tal abad de Rancé. Partiendo de una traducción clásica del ensayo de De Beacque, se dio cuenta rápidamente que era necesario aportar nuevos elementos a una sencilla traducción para su comprensión. Ese pequeño texto extraído del libro de Antoine De Beacque, *En d'atroces souffrances*, editado por Alma Editor en Paris en el 2015, forma parte del capítulo 2 intitulado “El gran teatro de la agonía”, en el cual, nuestro autor analiza la “vida”, o más bien de la muerte, de los monjes de una abadía francesa a finales del siglo XVII. Por esto, después de varias lecturas de este texto, Rozat fue llevado a indagar más sobre estas prácticas inauguradas por el abad Armand-Jean de Rancé cuando entró como abad titular de la abadía de La Trappe.

LAS PROFECÍAS CRISTIANAS EN LAS CRÓNICAS INDÍGENAS

José Romualdo Pantoja Reyes
Escuela Nacional de Antropología e Historia
Contacto: joparey@hotmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-8938-7711>

Resumen: En este artículo analizo las funciones discursivas y narrativas de la categoría cristiana de profecía en las crónicas de Alvarado Tezozómoc. Expongo un avance del análisis de las profecías según la clasificación de Isidoro de Sevilla en su libro *Etimologías*. Se resaltarán la importancia de considerar el imaginario cristiano y de vincular las crónicas a las tradiciones escriturísticas hispano-medievales que operan en la redacción de las crónicas. En particular, me interesa investigar sobre la inclusión de las profecías del *duo viri* (o pseudo-profecía de Joaquín de Fiore) en la *Crónica Mexicana*.

Palabras clave: Conquista, Crónicas, Indios, Colonización, Cristianismo, Medieval, Profecía, Profetas, Monarcas, Representación.

Abstract: In this article I analyze the discursive and narrative functions of the Christian category of prophecy in the chronicles of Alvarado Tezozómoc. In this article, I present a preview of the analysis of prophecies according to the classification of Isidoro de Sevilla in his book *Etymologies*. This analysis highlights the importance of taking into consideration the Christian imaginary and linking the chronicles to the Hispanic-medieval scriptural traditions that work in the making of the chronicles. In particular, I am interested in investigating the inclusion of the prophecies of the *duo viri* (or pseudo prophecy of Joaquín de Fiore) in the *Crónica Mexicana*.

Keywords: Conquest, Chronicles, Indians, Colonization, Christianity, Medieval, Prophecy, Prophets, Monarchs, Representation.

Un tópico realmente significativo en la historiografía moderna sobre la conquista, sin duda, es el de las profecías. Se trata de un tópico transversal que cruza todos los textos de la conquista, desde Hernán Cortés hasta los relatos de confección “indígena”, pasando por las historias y crónicas escritas por religiosos de todas las órdenes mendicantes.

Si bien la antropología e historiografía mexicanista han presentado dichas profecías como si fueran parte de la mentalidad indígena prehispánica, Guy Rozat ha demostrado que ese tipo de profecías no son privativas de los relatos de la conquista americana, sino que en la medida en que forman parte de la concepción cristiana y de las tradiciones culturales occidentales, se les puede encontrar en múltiples textos que aluden a las conquistas de los “europeos” sobre pueblos extraeuropeos y no occidentales en cualquier lugar en el que intervengan (desde Alejandro Magno, por ejemplo). Rozat sostiene que las profecías (y el conjunto de presagios y signos que la acompañan) también tienen un lugar central en los relatos de las guerras y conflictos intraeuropeos.

En la última edición de *Indios imaginarios e indios reales*, éste ha incluido crónicas europeas del siglo XI relacionadas con la primera cruzada en las que se incorporan discursos proféticos de la misma naturaleza.¹ En ese sentido, la obra de Guy Rozat es fundamental para esclarecer la función de los presagios en los relatos de la conquista pues él ha sido quien reveló el carácter cristiano occidental del “sistema profético” de las narraciones de la conquista.

Rozat ha establecido las funciones discursivas que tienen esos eventos milagrosos y sobrenaturales en las narraciones hispanas e indígenas; también, demostró que los presagios forman parte de las tradiciones occidentales, pues logró rastrearlos dentro de la cultura clásica griega, pasando por las tradiciones judías hasta llegar a los relatos romanos y medievales. *Indios imaginarios e indios reales* representa, así, un parteaguas en la historiografía mexicana, pues, además de desvelar la naturaleza occidental de las representaciones de los *indios* elaboradas en los textos de la conquista, también ha desbrozado el camino para repensar la historia prehispánica cuya representación moderna ha estado dominada por las interpretaciones de orientación colonialista y de proceder especulativo.

Fue hasta la aparición de *Indios imaginarios e indios reales* que se pudo reconocer la presencia de una retórica de la alteridad en los textos de la conquista. Dichos textos habían sido naturalizados, deshistorizándolos, por la práctica antropológica del siglo XX y sus

¹ En la edición de 2018 de *Indios imaginarios e indios reales* se agregó una adenda en la que se estudian tres textos medievales sobre la primera Cruzada y en los que aparecen profecías y presagios similares a los que se consignan en los textos de la conquista americana. Dichos textos son la *Dei Gesta per Francos* de Guibert Nogent, *La crónica anónima de la Primera Cruzada* y *La canción de Antioquía*. Véase: Guy Rozat, *Indios imaginarios e indios reales en los relatos de la Conquista de México. Huellas de un largo trabajo en la Memoria cristiana*, México, ediciones Navarra, 2018.

sucedáneos historiográficos, al considerarlos como fuentes “objetivas” para el estudio de la conquista y del pasado prehispánico, simulan cubrir el expediente metodológico exigido por el pensamiento científico moderno y, a través de ese procedimiento pseudocientífico, hacen pasar sus representaciones ideologizadas como si fuesen descripciones “científicas”.

De tal forma, que el discurso moderno “científico” empató la perspectiva antropológica con la mentalidad cristiana de los textos de la conquista y en la representación moderna encontramos “sedimentos” culturales provenientes de la tradición occidental formada desde la Antigüedad Clásica, muchos de ellos anclados en la larga duración y de otros componentes discursivos generados por el pensamiento moderno. El resultado de dicha composición es una representación y un discurso historiográfico cuya naturaleza eurocentrista y colonialista ha sido ocultado por su transposición como conocimiento científico.

Se entiende que en la base de dicha operación discursiva existe un principio de empatía entre la representación hispana (secular y religiosa) y las interpretaciones modernas con pretensiones científicas, sea por motivos ideológicos o por la misma naturaleza eurocentrista y colonialista con la que se crearon las disciplinas sociales. De esta manera, en las representaciones historiográficas y antropológicas modernas que dominan el imaginario cultural contemporáneo se articulan la versión cristiana, medieval y feudal de los conquistadores a las interpretaciones modernas que se pretenden científicas, no sin generar múltiples contradicciones, paradojas y sin sentidos.

El impacto de la propuesta de Rozat se ha dejado sentir en la antropo-historia canónica que se ha encargado de construir la versión “oficial” de ese pasado, a tal punto, que algunos de los autores que promueven esa representación se han visto obligados a reconocer la influencia del imaginario occidental en los textos indígenas, incluyendo a los códices y las relaciones indígenas posteriores a la conquista. Sin embargo, el reconocimiento de la occidentalización de los textos indígenas coloniales no busca promover la descolonización de las representaciones del pasado prehispánico, sino que su intención es la de minimizar los alcances de la propuesta de Rozat, y pretender ofrecer un pseudo “análisis alternativo” a través del cual los contenidos religiosos cristianos y occidentales sean reducidos a simples “influencias” que no afectarían el verdadero contenido “indígena”; y que, en todo caso, se trata del proceso de mestizaje cultural posterior a la conquista.

Así, por ejemplo, Sergio Ángel Vázquez Galicia² propone que las referencias cristianas presentes en la *Crónica mexicana* sólo le sirven al cronista Alvarado Tezozómoc para ordenar temporalmente la historia indígena e incluirla en la historia cristiana sin que los eventos, los personajes y las prácticas rituales y de gobierno descritas en el “texto indígena” pierdan su naturaleza prehispánica, por lo que considera que las crónicas indígenas pueden seguir utilizándose como memoria prehispánica:

En la *Crónica mexicana* (1598) de Hernando Alvarado Tezozómoc la tradición indígena se manifiesta vigorosa. La comprensión de estructuras, símbolos, dinámicas, instituciones, personajes, etc., referidos en su narración de la historia tenochca depende, en buena medida, de la herencia cultural que le legaron sus ancestros pipiltin. Sin embargo, Tezozómoc fue hombre novohispano, cristiano de cuna y educado a la usanza europea. Por ello, en su obra la tradición occidental es igual de relevante que la indígena.³

Un tratamiento similar al de Vázquez Galicia es el de Guilhem Olivier, quien ha señalado en varias publicaciones la “influencia occidental” visible en los textos de los frailes evangelizadores:

Varios especialistas han detectado la influencia de modelos occidentales en estos presagios. En efecto, los autores latinos o griegos reportaron acontecimientos semejantes para anunciar la conquista de Roma por los galos, la muerte de Julio César y de otros emperadores o la toma de Jerusalén por los romanos: cometas, aparición de estrellas en pleno día, incendios inexplicables, guerreros peleando en el cielo, nacimientos de seres monstruosos, voces misteriosas que anuncian tragedias por venir, etc. Es más, varias de estas obras clásicas se encontraban en la biblioteca del Colegio de Tlatelolco –en donde se realizó el Códice Florentino–, a la cual acudían los colaboradores nahuas de Sahagún que sabían latín.⁴

Sin embargo, para él estas características no son suficientes para abandonar la idea de que los presagios formaban parte de la mentalidad indígena:

Ahora bien, la lista de presagios incluida en la obra de Sahagún –en náhuatl y en español– presenta unos rasgos típicamente mesoamericanos, que se ajustan a modelos autóctonos de concebir la historia. Incluso, la mayoría de los presagios de la conquista española se pueden comparar con los que anunciaron la caída de la prestigiosa ciudad de Tollan, en donde reinaba el famoso Topiltzin Quetzalcóatl. Repasemos nuevamente

² Sergio Ángel Vázquez Galicia, “Los indios del Nuevo Mundo en el esquema cristiano de la historia universal según Fray Diego Durán”, *Revista de Historia de América*, núm. 158, ene-jun 2020, pp.13-40. También, véase: Sergio Ángel Vázquez Galicia, *La identidad de Fernando de Alva Ixtlilxóchitl a través de su memoria histórica. Análisis historiográfico*, Tesis doctoral, UNAM-IIH/FFyL, México, 2003.

³ Sergio Ángel Vázquez Galicia, “El esquema cristiano de la historia en la *Crónica mexicana* de Hernando Alvarado Tezozómoc”, *Proyecto Crónica mexicana*, México, Senshu University/Secretaría de Cultura/Instituto Nacional de Antropología e Historia/Archivo General de la Nación, 2019, p. 1

⁴ Guilhem Olivier, “El panteón mexica a la luz del politeísmo grecolatino: el ejemplo de la obra de fray Bernardino de Sahagún”, *Revista Studi e Materiali di Storia delle Religioni*. vol. 76, núm. 2, 2010, pp. 389-410.

la lista de presagios recopilada en el Códice Florentino para descubrir sus posibles significados.⁵

Este recurso retórico por medio del cual, supuestamente, se integraría la interpretación de Guy Rozat, sirve para negar su verdadero alcance y que es el de ocultar (al minimizar) la interpretación del propio Rozat. Pero, a su vez, busca producir un efecto tranquilizador para aquellos que pretenden continuar sosteniendo la “visión de los vencidos” y salvarla del naufragio paulatino al que se dirige dicha perspectiva historiográfica. Creo que, por el contrario, el empleo de trampas retóricas profundiza el “agüero negro” que succiona esa interpretación y la representación del pasado indígena que la acompaña.

El sistema profético en la *Crónica mexicana*

En la *Crónica mexicana* podemos observar tres grupos de secuencias proféticas; el más importante es, desde luego, el que alude a la profecía del regreso de los dioses (Quetzalcóatl) y al de la caída del imperio mexica. Esta profecía está presente a lo largo de la *Crónica*, y es a través de ella que se estructura la narrativa histórica indígena. El segundo grupo de profecías es aquel que se refiere a las dictadas por el profeta Daniel, provenientes a la caída y a la sucesión de los imperios que van desde Roma hasta el imperio universal cristiano (dirigido por los hispanos).

Un último grupo de profecías se inicia en la voz del dios indígena Huitzilopochtli en el preciso momento en el que los aztecas-mexicas están buscando un lugar en dónde asentarse a lo largo del valle de México a inicios del siglo XIV, escapando del cautiverio de tlatoani Azcapotzalco:

...viniéronse a las faldas del cerro de Chapultepec, en el lugarejo que dicen Techcatepec o Techcatitlan, y así le pusieron nombre los mexicanos a este cerro Chapultepec, y allí cumplió otro año, Ome tuchtl, y allí les habló Huitzilopochtli a los mexicanos, a los sacerdotes que son nombrados Teomamoque, cargadores del dios, que eran Cuauhtlo quetzqui, Axoloa, Tlamacazqui y Aococaltzin; a estos cargadores de este ídolo llamados sacerdotes, les dijo: padres míos, mirad lo que ha de venir a ser, aguardad y lo veréis, que yo sé todo esto, y lo que ha de venir y suceder, esforzaos, comenzaos a aparejar, y mirad que donde hemos de aguardar, asistir y hacer asiento, **cantemos que dos géneros de gentes vendrán sobre nosotros muy presto.**⁶

⁵ Guilhem Olivier, “Presagios o Tetzáhuitl de la conquista de México”, *Arqueología Mexicana*, edición especial, núm. 89, diciembre 2019, p. 28.

⁶ Alvarado Tezozómoc, *Crónica Mexicana*, México, Ediciones Leyenda, 1944, p. 16. Las negritas son mías.

Sabemos que es una profecía porque fue anunciada por Huitzilopochtli, empero, ¿de qué profecía se trata? ¿Qué significa que dos géneros de gente vendrán? La profecía resulta enigmática, pues, en el resto de la obra, ya no se hace referencia a ella.

En ese sentido, esa profecía se realizaría en un tiempo que la crónica ya no incluye, empero, que el cronista sí conoce, es decir, que alude a un tiempo al que pertenece el cronista: el de la cristianización de los americanos. Si lo observamos desde esa perspectiva, los dos géneros de gentes a los que se refiere la profecía son a los que se alude en la formación de las dos órdenes: la de los mendicantes y la de los predicadores. Esto es, a la profecía de los *erunt duo viri*.

Si bien podría argüirse que en la medida en que la profecía sale de boca del dios “mexica”, ésta tendría que ser prehispánica; aún así, tenemos que preguntarnos: ¿cómo es que los mexicas podrían haber recibido una profecía formulada en el siglo XII en Europa? Desde luego que para el sentido común del historiador esto no sería posible, a menos que, creyéramos que realmente hubo una predicación apostólica antes de la llegada de los españoles realizada por Santo Tomás disfrazado de Quetzalcóatl. Pero, poniéndonos serios, deberíamos asumir que fue el cronista indígena cristianizado que vivió en la segunda mitad del siglo XVI quien, a propósito, puso en palabras de una supuesta divinidad indígena dicha profecía.

Asimismo, el cronista ha incluido la profecía en un pasaje que alude a la dicotomía entre servidumbre y libertad, esto es, que Huitzilopochtli les dice a los aztecas que no se preocupen por caer en servidumbre, porque luego gozarán de la libertad de ser un imperio en tiempos gentiles y que, por ello, además, serán salvados con la llegada de los *duo viri*. Dicha profecía es una versión franciscana (y luego asumida por los dominicos) tomada de la pseudoprofecía de Joaquín de Fiore en la que se anuncia la llegada del tercer tiempo de la historia cristiana, el del Espíritu Santo, momento en el que se formará una iglesia verdaderamente espiritual.

Dicha iglesia tendría sus cimientos, según franciscanos y dominicos, en las órdenes mendicantes cuya misión era la de reinstaurar la labor apostólica de la iglesia. Así, esta profecía estaba incluida en la versión del *Floreto de San Francisco*, editado en 1492, y, también, estaba incluida en la versión náhuatl de 1577:

Capitulo XIII. Que fabla de una profecía de Joachín abad, de la orden de los predicadores e de los menores.

Serán dos varones, uno de aquí otro de allí, los cuales interpretados por dos Órdenes, uno italiano, conviene saber, de Tucía, otro español, El primero columbino, el segundo corvino.

E después destas dos Órdenes verná otra Orden vestida de sacos, so el tiempo de la qual aparecerá el fijo de la maldad, conviene saber, el ángel de muerte, que dicho Antichristo. E muy brevemente es el tiempo de essa Orden tercera, así como son breves los días del Antichristo su sucesor.

...Muchos por esa Orden, conviene saber, de los Frayles Menores, serán convertidos. E gente ydolatra, la lengua de la qual no será sabida ni conocida, la qual verná de los cabos de la tierra, seyendo embiada de dios en ayuda de la tierra Sancta e será convertida a la fe

E predicando contra él muchos e muy gande muchedumbre de los fijos de esa Orden, passarán al Señor por martyrio, así como es dicho por el profeta David...⁷

Aunque fueron pocos los ejemplares editados del *Floreto* en los primeros tiempos de la conquista (1492), su contenido se difundió ampliamente en conventos y escuelas franciscanas de la Nueva España. Así, por ejemplo, se registró la llegada de un ejemplar en 1515 que “lo más probable es que pasase entre los franciscanos de uno en uno”, hasta que, después de 1557, regresara a España.⁸

Existe un ejemplar en la Biblioteca de México al que le fueron mutiladas las páginas en las que aparece la profecía. Además, Alfonso de Molina tradujo al náhuatl la vida de San Francisco y el impreso fue utilizado para la evangelización:

Existió pues una traducción a la lengua náhuatl de la Vida de San Francisco de Asís y hubo de salir en los primeros años de la imprenta en México, siendo acaso la misma citada por Motolinía, escrita por su compañero Alonso de Molina.⁹

La profecía de los *duo viri* circulaba ampliamente en Europa y en España. Fue incluida en numerosos textos de la Alta Edad Media. Por lo que su origen puede ubicarse, con toda seguridad, en Europa. Entonces, quedaría por resolver el por qué los cronistas hispanos e indígenas hacen pasar como indígena dicha profecía, y el por qué de que los historiadores y antropólogos modernos asuman que las profecías cristianas eran parte de la mentalidad indígena.

⁷ *Floreto de San Francisco. (Sevilla, 1492) Fontes Franciscani y Literatura en la península Ibérica y en el Nuevo Mundo*, Madrid, Universidad Pontificia de Salamanca, 1990, p. 431.

⁸ *Ibid.*, p. 145.

⁹ *Ibid.*, p. 152.

No me ocuparé en este ensayo de dicho análisis, en parte, porque la explicación ya ha sido atendida por Rozat, y, por otra, porque primero requiero exponer las funciones narrativas y discursivas que tiene esa profecía dentro de la *Crónica mexicana*.

Isidoro de Sevilla como código discursivo de la narración histórica en la Crónica Mexicana.

La profecía, independientemente de lo que es, funciona como una llamada de atención dentro de la crónica que forma la estructura discursiva, así como de las narraciones de las crónicas y relaciones indígenas. Lo anterior puede observarse en la *Crónica Mexicana* de Alvarado Tezozómoc. Y es que en la lectura de la *Crónica* no pueden omitirse las profecías como si éstas sólo fueran un exabrupto cristiano del cronista indígena, pues son parte fundamental de la narración, sin la cual, el significado de los acontecimientos narrados queda en la obscuridad.

La *profecía*, entonces, es un anuncio explícito de acontecimientos que habrán de ocurrir en el futuro (en el futuro de la profecía) para reafirmar y cumplir la voluntad divina sobre un individuo, pueblo o la humanidad (cuyo destino, por ser obra de la gracia divina, será al mismo tiempo trágico y feliz, un drama). No hay que perder de vista que las profecías son parte de la historia bíblica o de la historia anunciada en la Biblia. Así, las profecías eran vistas como un medio de comunicación entre Dios y los hombres.

A través de las profecías se transmitirían los mensajes que ayudarían a esclarecer o confirmar el plan providencial. También, serían un medio que la divinidad utilizaría para expresar su voluntad más allá de dicho plan revelado, tal y como habría ocurrido con el Diluvio Universal, la construcción del Arca y la refundación de la humanidad con la progenie de Noé. La *profecía* es, por lo tanto, un mensaje divino que ofrece seguridad a los pueblos (incluso si se trata del final de los tiempos), por lo tanto, es un mensaje de esperanza de que habrá un final de redención. Desde esta perspectiva, los eventos pueden insertarse en el relato profético en varias dimensiones temporales.

Y es que los acontecimientos narrados pueden ser parte de una cadena histórica ocurrida en el pasado cuya realización sucederá en un futuro. Por lo que, como ya hemos dicho, su significado profundo sólo puede revelarse, evidentemente, en tiempos futuros. Al introducir una profecía en un relato, la historia narrada se convierte en una historia revelada

y el cronista es el encargado de hacer la revelación. Dicho de otra forma, el cronista de la conquista crea su relato del pasado a partir de los acontecimientos de una historia ya realizada.

Esa eutopía contenida en el pasado está formada a partir de eventos que el cronista sabe que han ocurrido (en este caso, la conquista y el orden colonial), por lo que el presente-futuro del cronista dota de significado a los hechos narrados y, por lo mismo, el texto no puede ser considerado como la transcripción de la memoria prehispánica o de una memoria prehispánica adaptada a los nuevos tiempos, porque el autor narra los acontecimientos con conocimiento de la conquista y sus consecuencias para la población nativa.

Asimismo, la profecía conecta cada acontecimiento con el final de la historia terrenal, por lo cual, es el tiempo futuro el que jalona la narración de la *Crónica*. El futuro se desdobra en dos formas: el presente-futuro (el tiempo del cronista) y el pasado-futuro (el tiempo de Dios (origen y fin del tiempo terrenal). Así, habrán acontecimientos que se resuelven en el tiempo de la crónica, y acontecimientos que se resolverán en el final escatológico de la historia terrenal.

Las profecías son, en este sentido, una marca narrativa en la que se puede mirar el carácter escatológico de la crónica y de su pertenencia al género cronístico hispánico pues la *Crónica* narra la historia de la monarquía mexicana como parte del curso temporal de la historia cristiana. Asimismo, la profecía facilita al cronista vincular los hechos mundanos, terrenales y sensible-profanos con el mundo sagrado, por lo que su significado debe buscarse en el marco del plan divino, y el relato va mostrando su dimensión anagógica, es decir, que la obra de Tezozomoc es parte de un mensaje ajustado a los “dictados” divinos.

A su vez, dentro de las crónicas, las profecías tienen la función de hacer explícito el sentido cristiano que anima el relato de la historia mexicana al mismo tiempo que estructuran la trama en la que se expondrán los acontecimientos. En la mayoría de las ocasiones, el anuncio profético sirve para que los acontecimientos tomen el curso preestablecido, tal y como ocurre cuando a los sujetos o protagonistas de la narración histórica se les recuerda la profecía, aquella que sirve al cronista de explicación de lo que va ocurriendo y que esclarece las dudas del lector sobre su papel en la historia. Por lo tanto, las profecías ordenan los relatos del pasado prehispánico, a la vez que revelan el verdadero significado de los acontecimientos y ofrecen las evidencias de la omnipresencia divina en todos los

rincones de la tierra, además del poder y los designios del dios cristiano del que ningún pueblo escaparía.

Al mismo tiempo, el mensaje profético se presenta como un acontecimiento, pues el mensaje se ha dicho y fue escuchado en un lugar y un tiempo, por lo que forma parte del relato y no se reduce a una glosa marginal destinada a indicar el sentido de la historia. De ahí que la profecía, como acontecimiento, puede iniciar una historia o se convierte en un bucle narrativo cuya reiteración en el relato garantiza su propia realización. Esa dimensión dual de la profecía, como mensaje y como acontecimiento, produce un efecto discursivo característico de la historia teológica cristiana, gracias al cual el anuncio profético se presenta como un acontecimiento que ha ocurrido “realmente” dentro de la historia prehispánica:

Es decir, conforme más dependieran de su encuadramiento con las profecías o más claramente representasen el sentido y los fines de la Revelación, los “hechos” historiados perderían su carácter mundano y racional para inscribirse en un relato que bajo ninguna circunstancia se reputaría ya como científico; aun a pesar de lo afirmado por un prologuista medieval: “Qué otra cosa es el Evangelio sino historia?”¹⁰

A pesar de las evidentes diferencias entre un “evento teológico” y un hecho histórico, la historiografía moderna pasa por alto la naturaleza escatológica de las profecías incluidas en las crónicas de la conquista y las interpreta como si se trataran de hechos “históricos” producto de la historia prehispánica normalizando, así, la presencia del discurso cristiano en la narrativa histórica moderna sobre la conquista.

Como ya dije, las profecías forman un sistema que sobrepasa al relato de las crónicas. Este orden sistémico de las profecías fue expuesto, como muchos otros temas de relevancia teológica, por Isidoro de Sevilla, personaje que, como sabemos, es uno de los pilares del pensamiento cristiano medieval. Este padre de la iglesia consideró siete tipos de profecías, y cada una de ellas se distingue por el medio en que fueron anunciadas.

Es importante tener presente que en esta clasificación se utiliza el número siete, que es el número perfecto que se utilizaba para señalar aquellos eventos que estarían directamente vinculados con lo sagrado, y que, por ejemplo, sirven para indicar que un pueblo o un individuo fueron elegidos por Dios para que realizaran una misión.

¹⁰ Aureliano Ortega Esquivel, *Crisis de la razón histórica*, México, UGTO, 2000, p. 73.

Según Isidoro de Sevilla, la profecía más fuerte y clara es aquella que reciben los llamados profetas, pues ellos estaban “llenos” del Espíritu Santo:

33. Siete son los tipos de profecía. El primero es el éxtasis, que es un arrobamiento de la mente; así fue como Pedro, es un rapto espiritual, vio aquel recipiente enviado desde el cielo y repleto de una variedad de animales. 34. El segundo es la visión, como se lee en Isaías, cuando dice: Vi al Señor sentado sobre un trono excelso (Is. 6,1). El tercero es el sueño; así vio Jacob, mientras dormía, una escala que pendía del cielo. El cuarto tiene lugar por medio de una nube, que es como Dios dirigió la palabra a Moisés y también a Job después de sus dolorosas pruebas. 35. El quinto es la voz que proviene del cielo, como la que resonó diciéndole a Abrahán: <<No pongas tu mano sobre el niño>> (Gén. 22,12). Y a Saulo en el camino: <<Saulo, Saulo, ¿por qué me persigues?>> (Act. 9,4). 36. El sexto tipo es la parábola que se escucha como ante Salomón en los Proverbios, o ante Baalam, cuando fue llamado por Balac. El séptimo se da cuando se está lleno del espíritu Santo, como les sucede a casi todos los profetas.¹¹

Según la clasificación de Isidoro de Sevilla, las profecías son: el éxtasis, la visión, el sueño, la nube, la voz del cielo, la parábola y la intuición mental propia del profeta. Las profecías pueden ser más o menos comprendidas, según quién las recibe, pues, dice Isidoro de Sevilla que: “41. No solamente el varón bueno puede poseer el don del profeta, sino también el perverso. Así nos encontramos con que el rey Saúl profetizó; perseguía al santo David y, lleno del Espíritu Santo, comenzó a profetizar.”¹²

Es decir, que el don de la profecía no reside sólo en los cristianos (pecadores o santos), sino que entre los gentiles había quienes poseían el don profético, tal y como lo habría planteado san Agustín, y todo esto puede verse en el Antiguo Testamento. Los gentiles tuvieron su lugar en las profecías sobre el reino. En el texto bíblico, fueron presentados en el papel de vencidos cuya función era la de resaltar la gloria de Israel (*Isaías* 60, 5-6) o de quienes buscarían finalmente al Señor (*Isaías*, 11,10) y le ofrecerían culto (*Malaquías*, 1-11) cuando viniera el Mesías y, así, ser luz para ellos (*Isaías*, 42.6) y traer la salvación hasta los confines de la tierra (*Isaías*, 49-6).

Isidoro de Sevilla nos dice, también, que hay tres tipos de visiones: la primera se tiene a través de los ojos de la fe y se mira a Dios transfigurado (el fuego en el zarzal visto por Moisés). La segunda, es aquella que se contempla por los “ojos del Espíritu”, y en la que los sentimientos que produce el mensaje profético se muestran como imágenes (Isaías vio, no corporal, sino espiritualmente, a Dios en un elevadísimo trono). El tercer tipo de visión

¹¹ Isidoro de Sevilla, *Etimologías*, Madrid, Biblioteca de Autores Cristianos, 2009, p. 661.

¹² *Ibidem*.

es la más completa: “Sin este tercer tipo de visión, las dos anteriores resultan estériles o puedan inducir a error”. Se capta por intuición mental, supera a los ojos de la fe (los sentidos corporales) y del alma, en imágenes. Esta visión sólo es captada por el profeta.

Las diferentes formas de la visión, nos advierte Isidoro, son administradas por el Espíritu Santo y, por consiguiente, la forma y su comprensión no dependen del sujeto elegido para recibir el mensaje profético sino de Dios.¹³ La clasificación de Isidoro de Sevilla es un código discursivo en la lectura de las crónicas, es decir, es un código discursivo que nos ayuda al análisis narratológico.

Queda pendiente por analizar el lugar que ocupa Isidoro de Sevilla en la formación “intelectual” y cultural de los cronistas y del imaginario religioso de la conquista. Para completar ese estudio, sería necesario hacer una deconstrucción de la tradición medieval hispánica. Entonces, al incluir las profecías en los relatos del pasado prehispánico, los cronistas buscan remarcar que no se trata de una historia puramente secular, sino que están trabajando sobre un relato de lo sobrenatural y que, entre otras funciones, está destinado a exponer y dar a conocer a los creyentes (neófitos en este caso), tal y como se desarrolla y triunfa el plan de la Providencia en el Nuevo Mundo.

En el marco de la categoría cristiana de *profecía*, el cronista de la *Crónica Mexicana* introduce en su relato mensajes proféticos en momentos decisivos de la historia, esas profecías forman parte de la narración de los acontecimientos, por lo que se da por hecho que han ocurrido y su significado se vincula a la escena o representación en la que el cronista las incluye. Asimismo, cuando el cronista considera que el significado cristiano de la *profecía* debe ser realzado, por su importancia, entonces su voz se hace presente en la narración aclarando al lector el impacto que dicha profecía tiene en el curso de los acontecimientos o cuando la enseñanza moral y el carácter cristiano de un acontecimiento relacionado con la profecía debe ser explicitada. Por ejemplo, en torno a la muerte de Axayaca:

Después de estos vinieron los señores de Huexotzinco, Cholula, y la gran ciudad de Tlaxcalan, que con sobra y ventaja de presentes, fue llorado el cuerpo del venturoso mancebo rey, **que no le llamo yo sino desventurado, mal andante mancebo, pues careció como todos los demás, del santo bautismo y ley santa evangélica.**¹⁴

¹³ *Ibidem*.

¹⁴ Alvarado Tezozómoc, *op. cit.*, p. 239. Las negritas son mías.

Para concluir, expondré, brevemente, el análisis de dos tipos de profecías según las categorías Isidorianas que aparecen en la *Crónica mexicana*. Este recuento lo haremos siguiendo la estructura narrativa que sigue el cronista, por lo que iniciaremos con la voz.

La voz

La voz	Calidad de la divinidad	Sujeto que emite el mensaje	Acción	Pág.
Y así ellos propios persuadiendo a los naturales por la estrechura en que estaba, determinó y les habló su Dios, en quien ellos adoraban, Huitzilopochtli, Quetzalcóatl, Tlalocateutl, y otros como se irán tratando	Dios	Cronista	Mandato	7
...por mandato de su dios Huitzilopochtli, y les hablaba, y ellos respondían y luego a su mandado les decía: adelante mexicanos que ya vamos llegando al lugar: diciendo caza achitonca ton nenemica mexiatl.	Dios	Cronista	Mandato	8
...y a esto dijo Tlamacazqui Huitzilopochtli a los viejos que la solían traer cargada [a Malinalxoch] (que se llama Quauhtlonquetzque, y Axoloa el segundo, y el tercero llamado Tlamacazqui Cuauhtecoatl, y el cuarto Ocacaltzin): no es a mi cargo	Ministro/ Sacerdote (molina) ¹⁵	Huitzilopochtli	Mandato y mensaje profético	9-10
...y luego el mismo dios Huitzilopochtli les habló a los mexicanos, quienes no lo veían, sino entendían lo que les hablaba: díjoles: Ea, mexicanos, ya es hecho esto, y e pozo que está hecho está lleno de agua, ahora sembrad y plantad árboles de sauces y ciprés de la tierra ahuehuetl, carrizo, cañaverales, tulares, atlacuezonauxochitl, flores blancas....Ea, mexicanos, que aquí ha de ser vuestro cargo y oficio, aquí habéis de aguardar y esperar, y de cuatro partes cuadrantes del mundo habéis de conquistar, ganar y avasallar para vosotros, tened cuerpo, pecho cabeza, brazos y fortaleza, pues os ha de costar asimismo sudor, trabajo y pura sangre, para que vosotros alcancéis y gocéis las finas esmeraldas...y otras muchas cosas de mucho placer y contento, pues habéis plantado y edificado vuestra propia cabeza, cuerpo, gobierno, república, pueblo de mucha fortaleza en este lugar de Coatepec.	Dios	Huitzilopochtli	Mandato y mensaje profético	12-13
Amanecido otro día muy de mañana se vieron los Zentzonpas mexicanos, todos los cuerpos agujerados, que no tenían ninguno de ellos corazón, que todos los comió Huitzilopochtli, quien se tornó gran brujo, donde se atemorizaron los mexicanos, y a éstos les	Dios / Gran brujo	Cronista y Huitzilopochtli	Intervención directa, mandato, mensaje profético	13-14

¹⁵ En el Diccionario de Molina, *Tlamacazqui* se refiere a un ministro/sacerdote, cuya acepción es la más aproximada por el contexto. Aunque, si bien, el término ya fue utilizado por Sahagún como sinónimo de deidad. Hunn señala que, en ocasiones, se utilizaba como un nombre "burlón" para un pájaro, la paloma *huilota* (como nahual).

<p>dijo: ya por esto entenderéis que en este lugar de Coatepec [no] ha de ser México, y tronando a ver el diablo lo que era, que [no] era bien allí fuese México, quebró el caño o río, del nacimiento del agua que había, a significación y misterio del Tlachtli, juego de pelota, se volvió al lago grande y como lo agujereó se salió del agua, y aves, peces, árboles y plantas todo de improviso se secó y se pasó como en humo, que parece que todo se desapareció, y allí fue fin de años pasados que llaman <i>Inxiuh molpilli in mexicana</i>, como año bisexto</p>				
<p>...y allí cumplió otro año, Ome tuchtli, y allí les habló Huitzilopochtli a los mexicanos, a los sacerdotes que son nombrados Teomamoque, cargadores del dios, que eran Cuauhtlo quetzqui, Axoloa, Tlamacazqui y Aococaltzin; a estos cargadores de este ídolo llamados sacerdotes, les dijo: padres míos, mirad lo que ha de venir a ser aguardad y lo veréis, que yo sé todo estos, y lo que ha de venir y suceder, esforzaos, comenzaos a aparejar, y mirad que no hemos de estar más aquí, que otro poco adelante iremos, en donde hemos de aguardar y asistir y hacer asiento, cantemos que dos géneros de gentes vendrán sobre nosotros muy presto.</p>	Dios	Huitzilopochtli	Mensaje profético mandato	16
<p>Entendido que los mexicanos, entristeciéronse y comenzaron a llorar amargamente; visto por su dios Huitzilopochtli llamólos, aunque no le veían visiblemente, y dijo a Ococaltzin, sacerdote y principal: decidles, padre mío, a vuestros hijos los mexicanos que no tengan pena, y luego hagan y pongan en obra, que yo lo sé y entiendo el modo y arte que será, para que no se exceda en un punto lo que piden estos tecpanecas.</p>	Dios	Huitzilopochtli	Mandato y mensaje profético	17
<p>Consolados los mexicanos por el mandato del dios Huitzilopochtli, en que les dijo: ea, padres y hermanos mexicanos, esforzaos y haced lo que os mandan estos tecpanecas y su rey Tezozomocli, que el secreto de este misterio yo lo sé, no os dé pena de ello y cumplid con vuestra obligación, que cumplido con esto, no tendrán en algún tiempo excusa alguna que esto es, pues con estos mandos los compramos como a esclavos, y lo serán en tiempo adelante sin remisión alguna; por eso de presente prestad paciencia y cumplid sus mandatos, y allende de esto, asimismo haced de mi propio cuerpo un estatua toda llena de Izcahuatl, que es mi cuerpo y sangre, que tiempo vendrá que le costará su pueblo y señorío y gente y mando, pues la principal causa de estas demandas fueron ellos, y así llevaron los mexicanos el camellón con garza, pato real y culebra enroscada.</p>	Dios	Cronista y Huitzilopochtli	Mandato y mensaje profético	17-18

En la *Crónica Mexicana*, la voz divina sólo hace su aparición en los capítulos iniciales del texto. La intervención divina directa se introduce en la *Crónica Mexicayotl* para indicarle a los aztecas que deberán salir de la isla de Aztlán, lo que para el cronista es decisivo para

que la historia singular de los aztecas se creara por decisión divina expuesta a través del mandato-profético que llevaría a los aztecas hacia Tenochtitlán.

Más tarde, cuando los aztecas se detienen a realizar algunos ritos en el árbol sagrado para ofrecer alimentos y en los que parecen detenerse en su idolatría, el Dios cristiano, en forma de voz, les ordena seguir su camino. A partir de ahí, ya no aparecerá de forma directa, sino que será el *tezahuitl* Huitzolopchtli (el demonio), quien se ocupe de dar los anuncios proféticos y los guiará en la peregrinación.

Es de llamar la atención la diferencia entre una y otra crónica, pero, sin duda, éstas reflejan los cambios en los contextos en los que se produce cada una de las obras y la intencionalidad que llevan a su escritura. El hecho de que la *Crónica Mexicayotl* haya sido escrita en náhuatl permitió y obligó, al mismo tiempo, a que no se escatimaran expresiones de fe cristiana y que se subrayara con mayor fuerza la presencia divina en la historia azteca.

En ese sentido, el cronista, además de expresar abiertamente su fe para remarcar su interés por servir a la evangelización indígena como propagador de la fe cristiana entre sus “compatriotas”, establecerá con claridad la naturaleza admonitiva del relato y buscará resaltar la importancia de que sus ancestros se hayan bautizado, convertido y que, por consiguiente, asumieran “gustosamente” sus obligaciones cristianas como el de la participación en las expediciones de Hernán Cortés; en las que nos dirá el cronista que muchos de los “nobles” habrían muerto.

Así, en la *Crónica Mexicayotl*, además de ampliarse el relato sobre el origen de los aztecas con la intención de fortalecer la representación de ese pueblo como el de un linaje escogido por Dios (argumento ancestralista), ampliando y profundizando su pasado gentil más allá de lo que había expuesto la *Crónica Mexicana*. Traerá a colación la aceptación del bautismo por voluntad propia de sus ancestros, con lo que buscará fortalecer su discurso en favor de los privilegios reclamados por la nueva élite indígena (argumento de la conversión) a la que pertenece el cronista y por lo que el texto en náhuatl tendrá un tono más cristiano que la versión en español de la *Crónica Mexicana* o, también, podríamos decir que, al escribirse este texto en náhuatl, se le obliga a exponer con mayor claridad su profesión de fe cristiana.

El hecho de que el *tezahuitl* Huitzilopochtli sea la **voz** que llega del cielo no implica que la profecía sea de origen prehispánico. El cronista Alvarado Tezozómoc aclara el papel que tuvo el *tezahuitl* en el plan divino, pues dirá en voz de Huitzilopochtli:

Asimismo **también fui yo mandado de esta venida**, y se me dio por cargo traer armas, arco, flechas y rodela; mi principal venida y mi oficio es la guerra, y yo asimismo con mi pecho, cabeza y brazos en todas partes tengo de ver y hacer mi oficio en muchos pueblos y gentes que hoy hay. Tengo de estar por delante y fronteros para aguardar gentes de diversas naciones, y he de sustentar, dar de comer y beber, y allí les tengo de aguardar y juntarlos de toda suerte de naciones, y esto no graciosamente. Primero he de conquistar en guerras para tener y nombrar mi casa de preciada esmeralda y oro adornada de plumería, adornada la casa de preciada esmeralda transparente como un cristal, de diversos colores de preciada plumería a la vista muy suaves y estimadas, y asimismo tener y poseer géneros de preciadas mazorcas, cacao de muchos colores; asimismo tener todas suertes de colores de algodón e hilados: **todo lo tengo de ver y tener, pues me es mandado, y mi oficio, y a eso vine.**¹⁶

De inmediato, surge preguntarnos: ¿quién lo ha mandado? Y, también: ¿por qué ha de ser “enviado” alguien que es un “dios”? La respuesta llegará con las siguientes profecías.

Será a través de ellas que el cronista aclarará que el Dios cristiano es quien dispuso un plan o destino para los indígenas gentiles. Así que la **voz** (el Verbo) se utilizará como mediador al *tezahuitl*, quien, por designio divino, será el que se comunique directamente con los aztecas mexicanos. Es importante señalar que esa presencia directa de Huitzilopochtli sólo fue incluida en la narración en los primeros capítulos de la *Crónica Mexicana*, pero, poco a poco, serán los monarcas los que repetirán las profecías emitidas por la **voz**.

En esta profecía, por su importancia y conexión con el Dios cristiano, el cronista nombra a Huitzilopochtli como Dios, pero no olvida establecer que Huitzilopochtli es un dios falso, pues lo asocia, también, al cargo de sacerdote, brujo (*nahual*) y demonio. A lo largo de la *Crónica Mexicana*, y bajo ese carácter de demonio (engañador), el *tezahuitl* siempre estará buscando engañar a los indígenas para, como dirá más adelante, llevarse sus almas.

La confusión que se produce entre los *mexitin* por la intervención del dominio los llevará a pecar a pesar de que sus intenciones hayan sido las de seguir al pie de la letra el mandato que la **voz** les había dado en Aztlán. Para el cronista, el demonio utilizará sus artes para mantenerlos en el engaño y propiciar que no cumplieran con su misión como ocurrió

¹⁶ Alvarado Tezozómoc, *op. cit.*, pp. 9-10

en Coatepec, en donde les hizo creer que habían llegado a su destino o que él, Huitzilopochtli, era el dios verdadero al enseñarles los sacramentos, pero, de manera invertida, para que quedara oculto el verdadero carácter espiritual de los ritos:

...y allí les dijo a los mexicanos que el Izcahuatl colorado era su propio cuerpo e Huitzilopochtli, y era su sangre, su ser entero de su cuerpo, y luego les comenzó a cantar, que dice cuicoyan nohuan mitotia. En el lugar del canto conmigo danzan, y canto mi canto que llamo cuitlaxoteyotl y tecuilhuicuatl...¹⁷

Como puede observarse en este párrafo, el cronista amplía el efecto discursivo de la profecía para presentar a un Huitzilopochtli transfigurado en su calidad de divinidad cuasi-cristiana (al referirse, por ejemplo, al mandato de realizar el canto cuitlalyoteyotl o canto de la divinidad), y para presentar a unos aztecas pasivos que están en espera de recibir los dones de la divinidad en su propio cuerpo (en posición cristiana, diríamos), ofreciendo la prueba de que sus pecados podían ser perdonados, porque siempre fueron fieles a la voz o profecía cristiana. El pecado era producto del engaño y de la incitación del demonio, pero no estaba en la naturaleza de la fe de los indígenas: "...Y para no cansar al lector hasta la conclusión, digo que ciertamente era cosa de ver la crueldad con que el demonio les avisaba que esto (los sacrificios humanos para extraer el corazón) se hiciese cada cuatro años, y cada dos también...".¹⁸

A través de ese argumento, el cronista se posiciona en el debate teológico sobre el carácter de la evangelización que debería aplicarse a los indígenas. Los franciscanos, a diferencia de las otras ordenes, creían que gracias al cristianismo primitivo y a la predicación apostólica previa a la conquista (Quetzalcóatl-Santo Tomás), los indígenas habían logrado preservar algunos de los principios morales del cristianismo originario y de las prácticas cristianas, las que aún se observaban entre los rituales que los demonios les habían inculcado, por lo que, creían, que una vez erradicados los rituales sacrílegos, florecerían los valores que harían de los indígenas unos verdaderos creyentes.

Fray Diego Durán, por su parte, afirmaba que el origen judaico de los indígenas les había proporcionado la base para lograr su conversión, pero que, también, los hacía sospechosos de mantener actitudes judaico-sacrílegas ocultas en las ceremonias cristianas, lo que hacía difícil distinguir la intención (la fe y los sentimientos) profunda de la población indígena a la hora de realizar los rituales cristianos. Alvarado Tezozómoc retomó dichas

¹⁷ *Ibid.*, pp. 12-13

¹⁸ *Ibid.*, pp. 119

argumentaciones, pero estableció una distinción fundamental. Para él, los indígenas nunca perdieron la comunicación con Dios ni abandonaron el plan providencial dispuesto para ellos. Incluso, dirá que el propio *tezahuítl* no podrá resistirse a la voluntad divina y, por ello, cumplió con el mandato profético obligando a los mexicas a movilizarse, a pesar de sus deseos de establecerse en lugares que consideraron propicios para vivir, así como a instalarse en el lugar en donde se fundó Tenochtitlan; y a realizar, a pesar de las dudas expresadas por los mexicas, las acciones y tareas que prepararon la llegada de la palabra y el imperio cristiano.

El éxtasis

Esta profecía es transmitida a una persona en lo individual, por lo que el anuncio puede interpretarse, a la vez, como destino individual y colectivo, sobre todo, si se le confiere a un monarca.

Extasis	Calidad del personaje	Sujeto que enuncia el mensaje	Acción	Pág.
Y visto esto por Moctezuma, le dijo a Cihuacoatl tlacaeletzin: mirad lo que os digo, que esta venida tan temprana de cacao y rosas, antes de muchos días se llegará a mi fin, y así tomemos luego de ellos, y cubrámonos los cuerpos de cacao y rosas, pues los dioses han permitido que llegue ya mi fin: dicho y hecho esto, comenzó luego a llorar Moctezuma amargamente, sintiendo estar al punto de muerte, pues luego a otro día falleció el rey Moctezuma Ilhuicamina.	Monarca	Moctezuma Ilhuicamina	Muerte del monarca	174
Vinole a la memoria su muerte , y así con esta aprensión hizo llamar al mayordomo mayor Petlascalatl y díjole: llamadme a todos los canteros y albañiles, que luego vengan ante mi... Y pasados algunos días, que serían ya muy pocos, por haberse enfermado del pesar de las sorrastradas que le dieron los mexicanos, le vino a cortar la vida, porque de la pesadumbre vino a morir.	Monarca	Ahuizotl	Muerte del monarca	388-389

La profecía que recibió Moctezuma Ilhuicamina está relacionada con el rito de sangre que realizaron los “indios de la costa” y con el que pretendían abonar la regeneración del mundo para que prosperaran los árboles traídos para su siembra en Huaxtepec:

...acabados de plantar, estando presente Moctezuma en Huaxtepec, y delante de él se comenzó la labor de los reyes antiguos en las peñas, y los indios de la costa dijeron al mayordomo mayor de Moctezuma, que luego les diesen papel de la tierra que llaman Cuauhamatl o Texamatl, yulli, batel y copal, y punzaderas de navajas, y luego en la parte que habían plantado los árboles, hicieron sacrificio, y sahumaron y se sacaron sangre de encima de las orejas, con lágrimas y reverencias, salpicando y oricando los árboles plantados, y al cabo de algunos años, que serían dos o tres, dieron fruto los árboles de cacao y yoloxochitl, que se admiraron los propios de la costa, porque dijeron que en su tierra no se daban hasta siete años cumplidos,...

¹⁹

Lo interesante del mensaje profético es que Moctezuma descubre (por el éxtasis) en el florecimiento de los árboles su muerte. Lo que resulta contradictorio, pues el ritual habría tenido éxito y el monarca debería estar gustoso por los frutos, pero eso sólo ocurre en apariencia, ya que el florecimiento anticipado rompe la apariencia del ritual de sangre y abona el surgimiento de un nuevo tiempo, el del fin de la gentilidad y no su perpetuación.

Dicho mensaje ya había sido por su dios Huitzilopochtli, pero la naturaleza, olvidadiza de la gentilidad mexicana, obliga a su reiteración; además, el cronista al reiterarlo reafirma la idea de que la comunicación profética entre Dios y los indios se mantuvo a lo largo de la historia de los mexicanos. Ahora bien, el significado del rito de regeneración por sangre se aclara si reestablecemos la relación que tiene el ritual con los rituales “paganos” de Occidente, tal como fue consignado por Estrabón en la antigua Roma.

El tono vernáculo de la descripción puede hacernos pensar que estamos directamente frente a un ritual prehispánico, pero ese ritual no aparece en ninguna de las imágenes de los códices o pinturas prehispánicas que disponemos. Sin embargo, y si seguimos el proceso de deconstrucción de los textos coloniales para insértalo en las tradiciones e imaginario occidental, encontraremos múltiples referencias a rituales similares. En la *Geografía* de Estrabón, escrita en el siglo I (texto de primer orden para viajeros y conquistadores), consigna un amplio catálogo de rituales sacrificiales de Medio Oriente y Europa, y entre ellos se describe uno muy similar al primer sacrificio que, según Alvarado Tezozómoc, realizó Moctezuma I.²⁰

¹⁹ Alvarado Tezozómoc, *op. cit.*, pp. 173-174.

²⁰ Para el caso que hemos referido tenemos que el principal pasaje es XV 3, 9-13, en el que se comenta que los persas no erigen estatuas o altares, pero que sí ofrecen sacrificios, además de rendir culto a Helios —al que llaman Mitra—, a Selene, a Afrodita y a los cuatro elementos. Los sacrificios los llevan a cabo en un

La variedad de sacrificios que Estrabón nos presenta cubre, también, aquellos rituales en los que se asocia la sangre con la fertilidad:

Por otro lado, en mitad del quinto y sexto miliario, que marcan la distancia en millas desde Roma, hay un lugar llamado Festos y declaran que este punto era el límite 140 de lo que entonces era el territorio romano. En este mismo lugar y en otros más, considerados fronteras, los sacerdotes celebraban en el mismo día sacrificios que tienen la denominación de «Ambarvia»²¹

En Estrabón, este pasaje se refiere a la fundación de Roma, específicamente, donde se conmemora la muerte de Remo y es en donde se esparce la sangre de un sacrificio, como una reactualización de la sangre vertida por Remo, la cual sirve para recordar los límites de la ciudad y volver fértiles los campos.²²

Por su parte, en la *Crónica Mexicana* se señala que en el reinado de Moctezuma I, el monarca mandó labrar estelas para fijar la memoria de los monarcas mexicas; también, mandó a que labraran en madera la figura de Quetzalcóatl, con la que se recordaría la profecía de su regreso, además de que mandó a sembrar árboles de cacao y otras plantas de Tierra Caliente. Los encargados de sembrar los árboles, realizaron un autosacrificio en las tierras en las que se sembró cacao y otras plantas de Tierra Caliente y las regaron con su sangre. Con este sacrificio se produce el milagro de hacer florecer las plantas, lo cual el monarca lo interpretó, gracias al **éxtasis**, como el fin de su reinado y lo asoció a la profecía del fin del imperio azteca.

En esa descripción, el ritual sacrificial de los mexicas adquiere un significado inverso al romano. Mientras que en Roma el ritual sacrificial es realizado regularmente con la intención de actualizar el sacrificio fundacional de Remo y garantizar la vida “eterna” de Roma, en el caso mexica el sacrificio, además de excepcional y milagroso, sirve para indicar el fin escatológico del imperio mexica, por lo que el mito sacrificial descrito por Estrabón fue reconvertido en las crónicas en clave cristiana para señalar el fin del gran

lugar purificado y con la víctima coronada. En último lugar tenemos a los magos, quienes dirigen el sacrificio y dividen la carne (en esa primera descripción), y en la que no se ofrece nada de ella a los dioses, pues creen que éstos sólo requieren el alma de la víctima. En esto último, Estrabón ofrece otra versión, una en la que algunos autores (sin mencionarlos) afirman que se les ofreci una pequeña parte de las vísceras. Véase: Estrabón, *op. cit.*, tomo 6, libros XV-XVII, pp. 9-13.

²¹ Estrabón, *op. cit.*, libros V-VII, pp. 70-71

²² En todo caso, entre el quinto y el sexto de esas piedras que indican las millas de Roma hay un lugar llamado "Festi" y esto, se declara, es un límite de lo que era entonces el territorio romano. Además, doce sacerdotes celebran festivales de sacrificio, llamados "Ambarvia" (alrededor de los campos) en el mismo día, tanto allí como en varios otros lugares, como son los límites. El festival se llevó a cabo el 19, 27 y 30 de mayo (calendario romano).

imperio gentil mexicana, fin que, según la *Crónica Mexicana*, estaba establecido desde la fundación de la ciudad y que es recordado en sus profecías. Pero, aún y con esta transformación de sentido, los textos clásicos forman parte de la cultura cristiana y sus tópicos, como el del sacrificio, formaron parte del imaginario medieval de los conquistadores, evangelizadores, funcionarios españoles e indígenas coloniales.

Como puede observarse, la transposición analógica a la que recurren los cronistas para convertir mitos y rituales occidentales en “hechos” de la historia del Nuevo Mundo es posible y deseable, porque su intención es la de incluir el pasado prehispánico en el plan providencial y, por consiguiente, establecer que ese pasado está creado por el Dios cristiano, tanto como el del resto de la humanidad, y que tiene un destino común. Para esos cronistas, no existe diferencia ni separación entre “hecho” histórico y hecho “teológico”, pues, para ellos, no hay eventos humanos por sí mismos; en realidad, no tienen importancia, sino que son una actualización de los eventos bíblicos (del Viejo y Nuevo Testamento). En este sentido, las profecías exponen el verdadero significado de la historia terrenal y, a partir de ellas, se crean los acontecimientos que le dan forma y sentido.

Bibliografía

ESTRABÓN, *Geografía*, Madrid, Gredos, 2001.

Floreto de San Francisco. (Sevilla, 1492) Fontes Franciscani y Literatura en la península Ibérica y en el Nuevo Mundo, Madrid, Universidad Pontificia de Salamanca, 1998.

MOLINA, fray Alonso de, *La vida del Bienaventurado Sant Francisco, Fundador de la sagrada Religión de los Frayles Menores, según la recopilación del Seraphico Doctor Sant Buenaventura, Ministro general de la mesma orden, y despues Cardenal. Agora nuevamente traduzida en lengua Mexicana, por el muy R. Padre Fray Alonso de Molina de la mesma orden, para vtilidad y prouecho spiritual destos naturales de la nueva España*, México, Casa de Pedro Balli, 1577, 28 fs.

OLIVIER, Guilhem, “El panteón mexicana a la luz del politeísmo grecolatino: el ejemplo de la obra de fray Bernardino de Sahagún”, *Revista Studi e Materiali di Storia delle Religioni*, vol. 76, núm. 2, 2010, pp. 389-410.

_____, “Presagios o Tetzáhuitl de la conquista de México”, *Arqueología Mexicana*, edición especial, núm. 89, diciembre 2019, pp. 28-52.

ORTEGA ESQUIVEL, Aureliano, *Crisis de la razón histórica*, Guanajuato, UGTO, 2000.

ROZAT DUPEYRON, Guy, *Indios imaginarios e indios reales en los relatos de la Conquista de México. Huellas de un largo trabajo en la Memoria cristiana*, México, ediciones Navarra, 2018.

SEVILLA, Isidoro, *Etimologías*, Biblioteca de Autores Cristianos, 2009.

VÁSQUEZ GALICIA, Sergio Ángel, *Los indios del Nuevo Mundo en el esquema cristiano de la historia universal según Fray diego Durán*, en *Revista de Historia de América*, núm. 158, ene-jun 2020, pp.13-40.

_____, *La identidad de Fernando de Alva Ixtlilxóchitl a través de su memoria histórica. Análisis historiográfico*, Tesis doctoral, UNAM-IIH/FFyL, México, 2003.

_____, *El esquema cristiano de la historia en la Crónica mexicana de Hernando Alvarado Tezozómoc*, *Proyecto Crónica mexicana*, México, Senshu University/Secretaría de Cultura/Instituto Nacional de Antropología e Historia/Archivo General de la Nación, 2019.

“ERA ESTA TIERRA UN TRASLADO DEL INFIERNO”, ANALOGÍAS Y RETÓRICA DE LA COLONIZACIÓN EN FRAY TORIBIO DE BENAVENTE MOTOLINÍA

Itzá Eudave Eusebio
Instituto de Investigaciones Filológicas-UNAM
Correo: tlacoyodehaba@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1771-9631>

Resumen: Las descripciones de los primeros religiosos en América deben ser releídas y repensadas, dado que contienen elementos que describen el comienzo del largo proceso colonial, en ellas, se establecieron una serie de modelos a seguir en la relación con el otro y lo otro no cristiano. Para ello, fray Toribio de Benavente Motolinía, realizó diversos escritos que sentaron las bases de acción en el trabajo evangelizador, al establecer formas de ver y describir a los indígenas. Escribió una historia providencial sobre su misión en el “Nuevo Mundo”, comparando a los antiguos indígenas americanos con los antiguos egipcios, justificando la muerte traída por los conquistadores europeos como parte de un plan divino. Y describe también la vida después de la caída de Tenochtitlán, el proceso colonizador apenas comenzaba en “esta tierra, traslado del infierno”.

Palabras clave: Infierno, Analogías, Retórica, Colonización, Motolinía, Idolatrías, Indígenas, Conquista.

Abstract: The descriptions of the first religious in America must be reread and rethought, since they contain elements that describe the beginning of the long colonial process, in them, a series of models were established to follow in the relationship with the other and the non-Christian. To this end, Fray Toribio de Benavente Motolinía, wrote various writings that laid the foundations for action in the work of evangelization, by establishing ways of seeing and describing the indigenous people. He wrote a providential history about his mission in the "New World," comparing the ancient Native Americans to the ancient Egyptians, justifying the death brought by the European conquistadors as part of a divine plan. And he also describes life after the fall of Tenochtitlan, the colonization process was just beginning in "this land, transfer from hell."

Keywords: hell, analogies, rhetoric, colonization, Motolinía, idolatries, indigenous, conquest.

Desde las primeras narrativas de la conquista sobre el territorio, los seres y culturas de América, se establecieron una serie de modelos a seguir en la relación con el otro y lo otro no cristiano, con lo no europeo. Para esta tarea, fray Toribio de Benavente Motolinía realizó diversas descripciones en los llamados *Memoriales* y en la *Historia de los indios de Nueva España*, que después fueron recopilados por Edmundo O’Gorman en el llamado *Libro perdido* (1989). Siguiendo los modelos previos de colonización y expansión religiosa, las descripciones de Motolinía sentaron las bases de acción en el trabajo evangelizador al establecer formas de ver y describir a los indígenas.

Motolinía nació, aproximadamente, en 1490, en un lugar del antiguo Reino de León, muy cerca de la capital Benavente. Luego de estudiar letras, gramática, filosofía, artes, teología, latín, retórica y griego, en 1516, se consagró como sacerdote. Después, ingresó a la custodia de San Gabriel, en Extremadura, lo que explica su preparación y líneas de acción en el trabajo evangelizador al seguir al pie de la letra la estricta regla franciscana bajo la idea del milenarismo que daba licencia a llevar el Evangelio a todas partes del mundo al costo que fuera. Todo lo anterior explica el espíritu y los ánimos de ir a evangelizar a las tierras recién “descubiertas” y nombradas como el “Nuevo Mundo”.

Además, para entonces, la orden seráfica tenía ya una larga experiencia al acercarse a otras culturas no cristianas (Baudot, 1990), por lo que “hay una pervivencia de los temas apocalípticos desde el mismo siglo XIII hasta por lo menos la primera mitad del siglo XVI [por lo que] retomaron, reinterpretaron e innovaron el discurso escatológico y lo adaptaron a cada época franciscana” (Rodríguez, 2020, p. 61).

En esa labor, Motolinía sentó las bases de acción para sus compañeros en el trabajo evangelizador en América, siendo “uno de los más importantes protagonistas de la operación etnográfica que los franciscanos –en el curso de los primeros años de la historia novohispana– consideraron necesaria para favorecer la penetración del mensaje cristiano” (Botta, 2012, p. 66). Por lo tanto, su trabajo escritural fue una herramienta para describir a “los que primero habitaron esta tierra de Anáhuac o Nueva España, los que primero la habitaron, según los libros antiguos que estos naturales tenían de caracteres y figura, que ésta era su escritura” (Motolinía, 1989, p. 19).

Fray Toribio de Benavente llegó con los primeros religiosos a territorio americano, cuando

...en el año del señor de mil y quinientos y veinte y cuatro [...] el padre fray Martín de Valencia, de santa memoria, con once frailes sus compañeros, partió de España para venir a esta tierra de Anáhuac [...] vinieron con favores espirituales de la Silla Apostólica a la conversión de estos naturales, muy necesarios, y con especial mandamiento y licencia de la Cesárea Católica Majestad” (Motolinía, 1989, p. 39).

Con el favor del papa, y bajo la regla de San Francisco, llegaron los religiosos a esta tierra reconocida aún como Anáhuac, por lo que “esta misión fue apostólica a este nuevo mundo a semejanza de los doce apóstoles, pilares e fundamento de la universal Iglesia” (Motolinía, 1989, p.40).

Para comprender lo anterior, es importante señalar que “la referencia interpretativa proviene de la tradición apologética cristiana y de la veterotestamentaria, en modo especial de algunas páginas muy significativas del *Libro de la Sabiduría* (XIII, 1-9); pero, también, es posible que esto haya sido reforzado gracias a la lectura de algunas obras enciclopédicas de la tradición medieval” (Botta, 2008, p. 16); como fue el caso de la mayor parte de las primeras crónicas de la conquista.

Entonces, para explicarse la presencia de los indígenas y el vasto territorio que ocupaban, Motolinía recurrió a sus fuentes de información primarias, de ahí que, para explicar la aparición del nuevo territorio, señalara que “de esta tierra dice San Anselmo en el tratado *De Imagine Mundi*, afirma que en las partes de occidente hay una isla mayor que Europa y África, adonde Dios ha dilatado a Japhet cumplido ahora más que nunca aquella profecía o bendición del patriarca Noé” (Motolinía, 1989, p. 41).

En su interpretación, los indígenas americanos descenderían de esta rama bíblica al formar parte de una de las doce tribus perdidas en el imaginario cristiano y de acuerdo con el libro *Génesis* de la Biblia. Sobre ello, en su *Epístola Proemial* recuperó otra fuente de información en su imaginario al señalar que

Aristóteles en el libro *De admirandis in natis*, dice que en los tiempos antiguos los cartaginenses navegaron por el estrecho de Hércules, que es el nuestro estrecho de Gibraltar, hacia el occidente sesenta días, y que hallaban tierras amenas, deleitosas e muy fértiles [...] Estas tierras o islas pudieron ser las que están antes de la Española o San Juan, o la misma Española o Cuba, o por ventura alguna parte de esta Nueva España [...] y aún me parece que es de sospechar que comenzó y tuvo principio del repartimiento y división en los nietos de Noé (Motolinía, 1989, p. 28-29).

Al citar al pensador griego, fundamento de la filosofía y acción del mundo moderno, el franciscano se explicó que, de aquellos cartaginenses, podrían venir los indígenas de la

América antigua, por lo que en su interpretación quedan incluidos en el linaje bíblico que, daba razón a su pensamiento y labor conquistadora.

En esta labor de interpretación, el franciscano explicó que los indígenas americanos, al igual que los españoles, serían descendientes de Japhet, hijo de Noé, con lo cual incorpora a las culturas americanas en la historia teológica de los europeos. En ese sentido, el narrador debía enfatizar el trabajo emprendido por los primeros evangelizadores, por lo que, al final del capítulo 1, dice lo siguiente:

...podemos asimismo con buena conveniencia y aplicación, decir que estos doce hijos del verdadero israelita, San Francisco, vinieron a esta tierra como a otro Egipto, no con hambre de pan, sino de ánimas, donde hay abundancia [...] a traerles alimentos de fe y doctrina evangélica y sacramentos de Cristo, universal señor” (Motolinía, 1989, p. 41).

Así, tenemos que la misión divina de la evangelización fue encargada a doce hijos del que debía remarcar como el verdadero israelita, el guía de su orden y regla de vida: Francisco, que por su trabajo y milagros fue hecho santo. Por lo tanto, quienes más para enfrentarse a otro Egipto, para dar la impresión de lo enorme de la empresa al hacer la guerra a pueblos que vieron como idólatras y bárbaros.

De esta forma operaba el uso de analogías en la reescritura de la historia del antiguo Anáhuac. En su narrativa: “Motolinía parece mirar exclusivamente la historia cristiana del territorio mexicano, una historia que, inaugurada con la llegada providencial de «los doce», ha relegado a un pasado ya distante la existencia autónoma de la idolatría cultural prehispánica” (Botta, 2008, p. 11)

En este orden de ideas, el franciscano va a describir parte de la vida y costumbres de los antiguos nahuas, así como su trabajo evangelizador. Por ello, en su obra se puede leer la sorpresa al encontrar una organización social, política y religiosa, comparable, desde su pensamiento, con las de la Europa antigua e, incluso, con las de su tiempo. Pero, al mismo tiempo, se horrorizará de otros elementos culturales, como serán la religiosidad, los símbolos sagrados, los rituales y los modos de vida indígenas.

Por lo tanto, para el franciscano, era lógico y consecuente la presencia de los colonizadores y su empresa, por lo que, para él, “vista la tierra y contemplada con los ojos interiores, era llena de grandes tinieblas y confusión de pecados sin orden ninguna, y vieron y conocieron morar en ella horror espantoso y cercada de toda miseria y dolor, en sujeción de farón y renovados dolores con otras más carnales plagas que las de Egipto” (Motolinía, 1989, p. 41).

En su interpretación de la historia, el fraile describe una especie de Apocalipsis indígena, debido a la confusión y desorden que, supuestamente, imperaba en el antiguo Anáhuac con las idolatrías en su máximo esplendor y con las personas engañadas por los demonios, sujetos al poder de un “faraón americano”. Por eso, el dios cristiano envió diez plagas al “Nuevo Mundo”. Así, el narrador ocupa la analogía como herramienta de despojo y apropiación al retomar la idea de las plagas propia del imaginario cristiano, aparecidas en otro tiempo y contexto. Por lo que, como a otro Egipto: “hirió Dios esta tierra con diez plagas muy crueles por la dureza y obstinación de sus moradores” (Motolinía, 1989, p. 41).

La primera plaga en el antiguo Anáhuac fue la de padecer las enfermedades de la viruela y el sarampión traídas por los invasores, aunque en su relato Motolinía responsabiliza a un esclavo negro traído por la fuerza en uno de los barcos de Pánfilo de Narváez, que

...herido de viruelas, la cual enfermedad nunca en esta tierra se había visto; y a esta sazón estaba toda esta Nueva España en extremo muy llena de gente y como las viruelas comenzasen a pegar a los indios, fue entre ellos tan grande enfermedad y pestilencia mortal en toda la tierra, que en algunas provincias morían la mitad de la gente” (Motolinía, 1989, p. 42).

La segunda plaga fue el gran número de muertos que dejó la guerra de conquista, proeza narrada, providencialmente, por fray Toribio al contar que luego de una pequeña derrota, los españoles

...llegados a Tlaxcala, curáronse y, convaleciendo mostrando siempre ánimo y haciendo de las tripas corazón salieron conquistando, y llevando muchos tlaxcaltecas consigo conquistaron la tierra, rededores de México, a ejemplo de los reyes católicos, de gloriosa memoria, que cuando ganaron a Granada primero tomaron los pueblos de la redonda” (Motolinía, 1989, p. 44-45).

De esta forma es descrito el resultado de alianzas, políticas y militares, con algunos pueblos indígenas que fueron sometiendo; renovando, así, el modelo de hacer la guerra de los reyes que patrocinaban la empresa americana para la conquista de Tenochtitlán. Y como el modelo debía reforzarse, el narrador escribe que: “en esta guerra, por la gran muchedumbre que de la una parte y de la otra murieron, comparan el número de los muertos a los que murieron en Jerusalén” (Motolinía, 1989, p. 45). Este tópico viene ocupando, de manera discursiva, la caída de ambas ciudades (Tenochtitlan y Jerusalén) como símbolos y *exemplas* de la conquista, remarcando el gran número de muertos que hubo, superando a los que hubo en la guerra por Jerusalén.

Lo anterior se explica debido a que

...los predicadores pondrían especial atención en el uso de estrategias retóricas que sedujesen o moviesen a la conversión, entre las cuales destacaría el uso de lo maravilloso. Esto explica que la Iglesia aligerase la represión de lo maravilloso que había caracterizado a la cultura clerical durante la alta Edad Media (s. V al XI) [...] En este contexto, las órdenes mendicantes comenzaron a reintroducir, en el ámbito de la escritura, lo maravilloso, que pasaría a ser un elemento constitutivo, tanto de las narraciones milagrosas, como de los *exempla* con los que se amenizaban y reforzaban las predicaciones” (Castany, 2015, p. 25).

Motolinía, como todos los religiosos que estudiaron oratoria y retórica, ocupó en su escritura diversas analogías con el fin de explicar a sus contemporáneos la presencia de las plagas en América, por ello, los pasajes bíblicos se van acomodando en su relato para explicar el castigo del dios cristiano sobre los indígenas. De tal suerte que “esta tierra era una nueva Israel que tenía que huir de la idolatría, y además de las plagas había que entablar una batalla escatológica contra el demonio y vencerlo” (Rodríguez, 2020, p.56).

Así, como en otros tiempos y contextos de su historia: “el agua cenosa de la laguna de México en lugar de peces dio ranas”, siendo que, en realidad, lo que veía eran los cadáveres de los indígenas muertos, debido a que “andaban los muertos hinchados, sobreaguados, a manera de ranas tienen los ojos salidos del casco” (Motolinía, 1989, p. 46).

La tercera plaga fue la hambruna generada luego de la toma de Tenochtitlán, ya que, luego de la guerra: “siendo ganada México, como no pudieron sembrar con las grandes guerras, unos defendiendo la tierra y ayudando a los mexicanos, otros siendo en favor de los españoles, e lo que sembraban unos, los otros lo talaban o destruían; no tuvieron que comer” (Motolinía, 1989, p. 46).

Al perderse el antiguo orden, entre la confusión y con la guerra en otro plano, la falta de cuidado de las cosechas generó la falta de alimento y, por consecuencia, el hambre. De esta manera, tanto como en el antiguo Egipto, en donde el polvo y los mosquitos del relato bíblico afligieron a las personas, en América pasó lo mismo: “porque la tierra seca y hecha polvo no fructifica ni da de sí mantenimiento, que es causa de hambre” (Motolinía, 1989, p. 46).

La cuarta plaga se debió a la explotación ejercida por los *calpixques*, guardianes o estancieros negros que dejaron los conquistadores a cargo de ciertos lugares: “para cobrar los tributos y para entender en granjerías”. Estos sujetos coloniales, explotados y explotadores a la vez, adquirieron un poco de poder por lo que: “en esta Nueva España se enseñorean y mandan”; naciendo, así, otro escalón en la pirámide social y de poder coloniales, reproduciendo la explotación en distintos niveles. De ahí que el franciscano los

comparara con “los opresores egipcianos que afligían al pueblo de Israel” (Motolinía, 1989, p. 47).

Dichos personajes fueron vistos como las moscas que atacaron la casa del faraón en Egipto, corrompiendo la tierra según el relato bíblico que fray Toribio intentó acomodar para el relato americano: “Esta forma de discurso colonial [...] trata de crear un nexo entre la historia del pueblo de Israel y la historia de los misioneros novohispanos escribiendo una historia de la humanidad que se resuelve enteramente en una lucha contra el demonio” (Botta, 2012, p. 68).

La quinta plaga que acabó con los indígenas americanos fueron los tributos y servicios obligados por parte de los colonizadores. El saqueo y explotación fueron los elementos que transformaron la vida indígena, pues se impusieron dentro del nuevo orden colonial:

...porque como los indios tenían en los templos de los ídolos y en poder de los señores y principales y en muchas sepulturas oro recogido de muchos años, comenzaron a sacar de ellos grandes tributos, y los indios con gran temor que cobraron a los españoles del tiempo de la guerra daban cuanto tenían; pero como los tributos eran tan continuos, para los cumplir vendían los hijos y las tierras a los mercaderes, y faltando de cumplir el tributo, hartos murieron por ello, unos a tormentos, otros en prisiones [...] porque los trataban bestialmente, y los tenían en menos estima que a sus bestias y caballos (Motolinía, 1989, p. 48).

Ligado a lo anterior, la sexta plaga se presentó en las minas de oro, en donde el trabajo esclavo mató a tantas personas: “que los indios que hasta hoy en ellas han muerto no se podrían contar; y fue el oro de esta tierra como otro becerro por dios adorado, así en las islas como en la Tierra Firme, y de otros más devotos” (Motolinía, 1989, p. 48).

La avaricia, como otro eje de la conquista, implicó la explotación de los territorios y de los indígenas que ahí habitaban. En este contexto, el fraile denuncia que los propios europeos cometieron uno de los pecados de la filosofía cristiana al buscar llevarse las riquezas: “las cuales, según el Evangelio, pugnen y hieren y llagan el ánimo, que no puede sosegar, porque los que quieren ser ricos caen en lazos y cadenas del demonio” (Motolinía, 1989, p. 48-49).

La séptima plaga se presentó luego de la caída de la antigua Tenochtitlán, casi derruida en su totalidad, al construir con ella y sobre ella, la ciudad colonial. Por lo que, en la edificación de la Ciudad de México: “los primeros años andaba más gente que en la edificación del templo de Jerusalén en tiempo de Salomón”. Con estas palabras, Motolinía explica, retóricamente, el tamaño de la tarea al destruir la vieja ciudad para cimentar los

edificios de la nueva. Y aunque no encuentra una relación directa con las plagas previas aparecidas en Egipto, según las sagradas escrituras, el fraile se las ingenia para decir que los truenos y relámpagos que generaron una tempestad de granizo y de fuego en América se presentaron a través de “los cristianos claros por la fe” siendo, en sí mismos, la tempestad que acabó con gran número de indígenas.

La octava y novena plaga, al igual que la sexta, se debían, según el franciscano, a la explotación y esclavitud en las minas, a los excesivos trabajos, ya que: “fue tanta la prisa que en los primeros años se dieron a hacer esclavos, que de todas partes entraban en México grandes manadas como de ovejas para echarlos el hierro” (Motolinía, 1989, p. 50). Marcados en el rostro y el cuerpo, los indígenas ahora esclavos, eran explotados para morir trabajando para el invasor: “pues hacer esclavos ¿qué otra cosa, sino dar muerte civil a los que hacen esclavos”.

Aunado a lo anterior, de acuerdo con su narrativa, el trabajo en las minas generó que muchos indígenas murieran de hambre y fatiga, como en *Huaxyacac*: “en las cuales, media legua alrededor y mucha parte del camino, apenas pisaban sino sobre muertos o sobre huesos, y eran tantas las auras y cuervos que venían a comer los cuerpos muertos, y andaban cebados en aquella carnicería, que hacían gran sombra al sol” (Motolinía, 1989, p. 51).

Finalmente, la décima plaga que interpreta y explica Motolinía fue por las divisiones y desacuerdos entre distintos bandos de los propios colonizadores, siendo la “que en mayor peligro puso la tierra para perderse si Dios no tuviera a los indios como ciegos; y estas diferencias y bandos fueron causa de justiciar a muchos españoles” (Motolinía, 1989, p. 52). Por lo que para detener estas confrontaciones, sólo los frailes podían intervenir: “para los poner en paz, entraban entre los caballos y entre las espadas o tiros; además de querer poner concordia entre los españoles, porque la tierra no se perdiese” (Motolinía, 1989, p. 52).

Y aunque el objetivo era no perder lo ganado en la guerra por causa de la división entre los propios invasores, el fraile señala que los indígenas esperaban que aumentaran las rencillas entre estos para aprovechar y matar a Cortés en su camino a las Higueras, hoy Centroamérica. Por lo que, al enterarse de la supuesta traición indígena, el capitán español mandó matar a todos los indígenas que le acompañaban, y como la historia contada por Motolinía es providencial: “dios, que ya a esta tierra había traído su sante fe y divina

palabra, no quería que se perdiese, y así luego Dios daba gracia a los frailes de apaciguar todo” (Motolinía, 1989, p. 52).

Como se aprecia en la narrativa, desde el imaginario cristiano, se explica cómo es que estas plagas enviadas por su dios al pueblo egipcio en otros tiempos se presentaron, también, y con mayor fuerza en América, ya que en Egipto: “estas plagas duraron pocos días, y acá, algunas mucho tiempo”. Con más muertos y despoblación de los territorios indígenas: “por mandamientos de Dios: las más de éstas por crueldad y codicia de los hombres, aunque permitiéndolo Dios, y de aquí es lo que el profeta dice: Por los pecados de estos naturales fue Dios movido a ira contra ellos, y los castigó” (Motolinía, 1989, p. 52).

Así, las referencias bíblicas del libro de *Isaías* y *Salmos* ayudaron a sostener la explicación respecto a la presencia del castigo del dios cristiano en territorio americano: “En este mismo contexto analógico e interpretativo se puede entender también el uso que Motolinía hace del tema bíblico de las diez plagas que afectaron a la Nueva España” (Botta, 2012, p. 70). Las muertes como consecuencia de la guerra de invasión, o después por las enfermedades exportadas desde Europa, así como por la esclavitud y explotación de los indígenas en las minas, fueron justificadas como consecuencia del accionar indígena.

De esta manera, las plagas narradas en la Biblia son incorporadas a la historia de la conquista del México antiguo, atribuidas a la acción del dios cristiano, pero instrumentadas o transmitidas por los europeos conquistadores, siendo precisamente ellos mismos, auto asumidos como herramientas de su dios, lo que acabó con gran parte de la población indígena, con enfermedades que ellos mismos importaron al antiguo Anáhuac y al resto del territorio americano:

El cronista, buscando una explicación a estas plagas, las justifica alegando que son un castigo divino como consecuencia de la vida disoluta que llevaban los indios antes de la llegada de los europeos. Por tanto, los frailes tendrán como misión batallar contra el demonio que se había apoderado de estas tierras (Serna, 2013, p. 194).

De acuerdo con la narrativa del franciscano, la aparición de las plagas eran sucesos descritos en el libro guía de los cristianos, repetidos por orden divina en América. Por ello: “quedó tan destruida la tierra de las revueltas y plagas ya dichas, que quedaron muchas casas yermas del todo, y en ninguna hubo adonde no cupiese parte del dolor y llanto, lo cual duró muchos años” (Motolinía, 1989, p. 54).

La vida después de la caída de Tenochtitlán no fue nada sencilla (como podemos imaginarnos). Para recuperarse de las muertes, de las enfermedades importadas por los europeos, del hambre; así como para retomar los ciclos de la siembra y de la vida que se vieron alterados con la guerra. En esta compleja situación se vivió el paso a la vida colonial, con el avance de la guerra en otro plano.

Los que quedaron en la tierra recogieron en sus casas los hijos de los señores y principales, y bautizaban muchos con voluntad de sus padres. Estos niños, que los frailes criaban y enseñaban, salieron muy bonitos y muy hábiles y tomaban tan bien la buena doctrina, que enseñaban a muchos otros, y demás de esto ayudaban mucho, porque descubrían a los frailes los ritos e idolatrías y muchos secretos de las ceremonias de sus padres, lo cual era muy gran materia para confundir y predicar sus errores y ceguedad en que estaban (Motolinía, 1989, p. 55).

Luego de la guerra y violencia de alta intensidad se vivió otro momento de choque en lo cultural, otro escalón en la empresa colonial que implicó la evangelización y el adoctrinamiento de los indígenas recién sometidos por las armas. La batalla continuaba, pero ahora en el plano de las formas de ver y vivir en el mundo.

La lucha frente a la idolatría apenas comenzaba, por ello, en las palabras de Motolinía nos enteramos de la participación de los niños y niñas indígenas que fueron al mismo tiempo víctimas y agentes de la colonización (Eudave, 2023) y que fueron convertidos por la fuerza de la educación impartida por los religiosos en soplones de su propia gente, frente a la supuesta ceguedad y errores de quienes continuarían practicando las viejas costumbres y rituales.

A pesar de contar con los estudiantes indígenas de sus colegios como aliados, los religiosos europeos parecían no terminar nunca su trabajo al perseguir y tratar de extirpar las supuestas idolatrías, así como su labor de explicar: “a los indios, quien era el verdadero y universal Señor, creador del cielo y de la tierra y de todas las criaturas y cómo este Dios con su infinita sabiduría lo regía y gobernaba y daba todo el ser que tenías, y cómo por su gran bondad quiere que todos se salven” (Motolinía, 1989, p. 55).

En este trabajo tardaron un tiempo, sin lograr su cometido del todo, dado que los indígenas al inicio de la colonia no asimilaban la idea del Dios cristiano que a su vez es tres; así como la idea de la madre de Cristo, o las diversas vírgenes, o los distintos santos de la nueva religión. Además, puesto que estaban familiarizados con la idea de múltiples símbolos de lo sagrado, no parecían tener problema en sumarlos a su ritualidad.

De acuerdo con Motolinía, para los indígenas: “era gran fastidio oír la palabra de Dios, y no querían entender en otra cosa sino en darse a vicios y pecados, dándose a sacrificios y fiestas, comiendo y bebiendo y embeodándose en ellas, y dando de comer a los ídolos de su propia sangre, la cual sacaban de sus propias orejas, lengua y brazos y de otras partes del cuerpo” (Motolinía, 1989, p. 55). Los indígenas continuaron con sus rituales y ceremonias, ofrendando su sangre.

Ambos elementos, el ofrendar y la sangre, fueron vistos y vividos de formas distintas entre ambas filosofías, por lo que el agua que es vida en forma de sangre y se ofrenda a lo sagrado, lo cual nada tiene que ver con la idea de sacrificio propia de los conquistadores. En este contexto, se comprende que para el franciscano: “Era esta tierra un traslado del infierno”, al observar y “ver los moradores de ella, de noche, dar voces, unos llamando al demonio, otros borrachos, otros cantando y bailando; tañían atabales, bocinas, cornetas y caracoles grandes en especial en las fiestas de sus demonios” (Motolinía, 1989, p. 55).

Como se puede corroborar, el cronista evangelizador vio al antiguo Anáhuac como un traslado del infierno cristiano, descrito retóricamente con los objetivos de convencer a los lectores de su narrativa, siguiendo el modelo escritural que todos los religiosos que llegaron a América conocían y elaboraron, por eso: “para que el cuadro argumentativo de Motolinía obtenga verosimilitud, es necesario sobre todo individualizar un «agente diabólico preeminente» que oriente la idolatría” (Botta, 2008, p. 13).

Siguiendo con el despojo y colonización, el franciscano describe cómo fue que impusieron los nuevos símbolos cristianos en los antiguos sitios ceremoniales de los indígenas: “dejando primero levantada la señal de la cruz, de la cual comenzaron a pintar muchas; y como en esta tierra hay muy altas montañas, también hicieron altas y grandes cruces, a las cuales adoraban, y mirando sanaban algunos que aún estaban heridos de la idolatría” (Motolinía, 1989, p. 58).

En su providencial narrativa encontramos que la cruz, como símbolo de la cristiandad, se superpuso en todas partes, así, las montañas que son sagradas en el pensamiento indígena fueron también uno de los tantos espacios ocupados simbólicamente. La evangelización había comenzado derribando las antiguas ciudades y templos para, sobre ellos, construir las nuevas ciudades coloniales.

En todos los templos de los ídolos, si no era en algunos derribados y quemados de México, en los de la tierra, y aun en el mismo México, eran servidos y honrados los demonios. Ocupados los españoles en edificar a México y en hacer casas y moradas

para sí, contentábanse con que no hubiese delante de ellos sacrificio de homicidio público, que a escondidas y a la redonda de México no faltaban (Motolinía, 1989, p. 60-61).

Es interesante la forma de describir el proceso de colonización, intenso en ciertos momentos y lento en otros, instantes claves para repensar este punto posterior a qué pasó luego de la caída de la gran Tenochtitlán.

Pasando a otro momento de la colonización, tiempo en el que se permitió continuar con ciertas prácticas rituales indígenas, idolatrías paliadas, siempre y cuando no las hicieran frente a los recién llegados a estas tierras (Eudave, 2021). De esta forma operaban las nuevas reglas sociales sostenidas en la filosofía cristiana, permitiendo hasta cierto punto la reproducción y, por lo tanto, continuidad de ciertos elementos culturales de los pueblos colonizados. El trabajo del fraile y de los otros evangelizadores no tenían fin, ya que nunca se dejó de juzgar y perseguir las costumbres indígenas. Finalmente era lo que daba sentido a su presencia en el mundo y en América, por ello, Motolinía escribe que:

Estábase la idolatría tan entera como antes, hasta que el primero día del año 1525, que aquel año fue en domingo, en Tezcoco, adonde había los más y mayores teocallis o templos del demonio, y más llenos de ídolos, y muy servidos de papas o ministros. La dicha noche, tres frailes, desde las diez de la noche hasta que amanecía, espantaron y ahuyentaron todos los que estaban en las casas y salas de los demonios [...] esta fue la primera batalla dada a el demonio (Motolinía, 1989, p. 61).

En este párrafo, describe el trabajo de la primera batalla en América en contra del antiguo enemigo de los colonizadores, el demonio o los demonios que el europeo vio al describir a los diferentes símbolos de lo sagrado para los pueblos indígenas, con sus distintas representaciones y nombres, con variados significados y explicaciones de acuerdo con otras filosofías de la vida, con otras ideas de lo sagrado.

En un lugar clave del mundo indígena nahua, como lo era Tezcoco, toda una noche y hasta el amanecer, tres frailes espantaron y ahuyentaron lo que, ante sí, se develaba como la presencia demoniaca, quemando las representaciones del mal que creyeron ver en la plástica indígena. En este contexto, la narrativa de Motolinía cuenta cómo los indígenas asimilaron las nuevas imágenes, pero con otros sentidos y resignificaciones.

Comenzaron a derribar y destruir ídolos y a poner la imagen del crucifijo; y hallaron la imagen de Jesucristo crucificado y de su bendita madre puestas entre sus ídolos a hora que los cristianos se las habían dado, pensando que a ellas solas adorarían; o fue que ellos, como tenían cien dioses, querían tener ciento y uno; pero bien sabían los frailes que los indios adoraban lo que solían. Entonces vieron que tenían algunas imágenes con sus altares junto con sus demonios e ídolos; y en otras partes la imagen patente y el ídolo escondido, o detrás de un paramento o tras la pared, o dentro del altar, y por esto se las quitaron (Motolinía, 1989, p. 61).

Hasta que les fueran construidas sus iglesias a las imágenes cristianas no podrían tenerlas los indígenas, pues, al incorporarlas junto con los antiguos símbolos de lo sagrado, parecía que las sumaban a su panteón de lo divino, lo cual incomodaba, evidentemente, a los españoles y develaba que la antigua ritualidad continuaba practicándose como solían hacer, en algunos casos mezclando los símbolos de ambas culturas, y en otros, escondiéndolas, encubriendo el antiguo ceremonial.

Asimismo, la narrativa del franciscano confirma que: “para hacer las iglesias comenzaron a echar mano de sus teocallis para sacar de ellos piedra y madera, y de esta manera quedaron desollados y derribados; y los ídolos de piedra, de los cuáles había infinitos, no sólo escaparon quebrados y hechos pedazos, pero vinieron a servir de cimientos” (Motolinía, 1989, p. 61-62). Una vez que se echó a andar la evangelización, junto con la construcción de la ciudad colonial, los cimientos de la nueva sociedad, bajo principios cristianos, se sostuvieron en la guerra de despojo emprendida en el territorio ocupado.

Veamos cómo describe Motolinía el trabajo de evangelización y algunas dificultades que se presentaron:

En lo alto de este edificio estaba un teucal viejo pequeño, y desbaratáronle los frailes y pusieron en su lugar una alta cruz que un rayo quebró, y puesta otra y otra tercera acaeció lo mismo [...] por lo cual desbaratamos de lo alto y cavamos de tres estados, a donde hallamos algunos ídolos pequeños y otras cosas allí ofrecidas al demonio, por ello confundíamos a los indios diciéndoles que por aquellas idolatrías enviaba Dios sus rayos” (Motolinía, 1989, p. 135).

Fray Toribio describe las dificultades al intentar extirpar las costumbres indígenas, lo cual, le llevó a recurrir a la confusión de los indígenas, para “hacerles ver” que estos sucesos de la naturaleza eran, según la percepción del europeo, obra del demonio, por lo que su dios, que supone más poderoso, habría enviado sus rayos para develar la idolatría.

Así, en otra parte de su crónica, manifiesta su visión respecto a los indígenas, al describir sus creencias y espacios rituales, explicando “la forma y manera que en esta tierra fueron los templos”, diciendo, desde su interpretación, que “el templo del demonio en esta lengua se llamaba *teucalli*: es palabra en esta lengua compuesta de *teutl*, que en esta lengua quiere decir dios, y de *calli* que quiere decir casa, y ayuntada y compuesta, quiere decir ‘casa de dios’” (Motolinía, 1989, p. 131).

En este caso, encontramos un ejemplo de la superposición de significados a las palabras en lengua náhuatl, que sería una constante en las crónicas coloniales posteriores

(Eudave, 2023b), ya que, si el mismo fraile traduce la palabra *teotl* como dios y traduce la palabra *Teocalli*, como casa de dios, entonces, ¿por qué dice que éste era el templo del demonio?

En realidad, la superposición de significados explica el objetivo central de los religiosos, al pretender erradicar los anteriores significantes, las antiguas filosofías y costumbres, logrando imponer nuevos significados a los antiguos símbolos y rituales. Lo anterior, como queda de manifiesto en su narrativa, muestra el contexto desde el cual observó y juzgó las formas de ver y vivir indígenas, por ello, señaló que:

Mientras más miro y me acuerdo la muchedumbre y grandeza de los templos que el demonio en esta tierra tenía y el señorío e idolatrías que le hacían y gran servicio, me pone más y más espanto y admiración, porque bien mirado no se contentó de ser adorado como dios en la tierra, pero también se mostraba ser señor de los elementos, pues en todos cuatro le ofrecían sacrificios (Motolinía, 1989, p. 136).

El europeo no comprendió la forma de simbolizar lo sagrado que tenían los antiguos indígenas, pero observó que existía una fuerte religiosidad, lo cual, al parecer, le generaba al mismo tiempo, espanto y admiración. Un punto para reflexionar es cuando describe que lo sagrado, para los nahuas, podía ser representado por los cuatro elementos que permiten la vida en este pensamiento: la tierra, el fuego, el agua y el aire, naturalezas sagradas que posibilitan la vida.

Sin embargo:

...el discurso colonial de Motolinía cumple un paso adelante en el proceso de traducción de la cosmovisión mesoamericana, y logra encontrar una imagen del demonio, poniéndola de manera artificial en el centro del sistema de creencias de los indígenas” (Botta, 2012, p. 71).

La existencia de diferentes espacios sagrados, así como la variedad de formas para representar lo divino, muestran la diversidad cultural que los pueblos indígenas tenían en ese sentido. Por lo tanto, la cultura religiosa de los pueblos originarios fue vista e interpretada de forma diferente por los europeos de aquel tiempo, como se lee en las palabras del fraile al señalar que:

No se contentaba el demonio de los teucates ya dichos en un pueblo, sino que, en el mismo pueblo, a un cuarto de media legua y en cada barrio o parroquia tenían otros patios pequeños a donde había tres o cuatro teucates, y en algunos cinco o seis, y en otros uno; y en los mogotes y cerrejones y lugares eminentes, y por lo caminos y entre los maizales había otros muchos pequeños, y todos estaban blancos y encalados (Motolinía, 1989, p. 134).

Al religioso le impresionó la gran cantidad de espacios ceremoniales y el número de recintos dedicados para ello, ya que los antiguos indígenas: “tenían en cada pueblo un ídolo

o demonio al cual principalmente honraban y llamaban, y éste ataviaban de muchas joyas y ropas, e todo lo bueno que podía haber le ofrecían, cada pueblo como era, y mucho más en las cabeceras de provincia” (Motolinía, 1989, p. 137).

En estas líneas, a pesar del juicio de desprecio a las religiosidades no cristianas, reconoce el gran ceremonial que implicaba lo sagrado en el mundo indígena, donde cada pueblo, lo representaba y nombraba en su forma, en su lengua, con sus propios rituales y significados. La impresión no fue para reconocer y compartir las percepciones sobre ello, como podemos darnos cuenta en las siguientes líneas:

Estos principales ídolos que digo, luego que la gran ciudad de México fue tomada de los españoles con sus joyas y riquezas, escondieron los indios en el más secreto lugar que pudieron, mucha parte del oro que estaba con los ídolos, y en los templos [...] y estos principales ídolos, con las insignias y ornamentos y vestidos de los demonios escondieron, los unos so tierra, otros en cuevas, otros en montes (Motolinía, 1989, p. 137).

La idolatría fue la principal justificación para hacer la guerra a los indígenas americanos, la presencia de lo que los europeos etiquetaron como ídolos, les permitió probar esa presencia demoníaca que posibilitaba su labor en el mundo, y que llevó a los pueblos sometidos a realizar los antiguos cultos en lugares escondidos, a dejar ahí sus símbolos de lo sagrado, representados en piedra o madera.

Con la escritura de Motolinía: “se inaugura una primera etapa de un discurso colonial sobre las culturas y las religiones mesoamericanas que reutiliza los instrumentos que la cristiandad había empleado en la lucha contra los paganismos antiguos; así que estos instrumentos permiten una penetración en el sistema de valores indígenas sólo en los términos de una ‘traducción’ *sub specie religionis*” (Botta, 2012, p. 72). Es decir, bajo el disfraz de la religión.

La narrativa de Motolinía fue el cimiento interpretativo en la resignificación del mundo indígena, del otro no cristiano, su descripción forma parte del modelo evangelizador franciscano en América, en el que la “legitimación histórica y construcción de una nueva moral social corren parejas, y no sabremos de la época precolombina –la histórica– más que ciertos elementos atomizados, que están en el texto, un poco por casualidad o porque entran en el cuadro de esta construcción imaginaria para darle un efecto de realidad” (Rozat, 2002, pp. 189-190).

En textos coloniales y colonizadores, con el arte de la retórica, los cronistas lograron imponer su pensamiento e ideología al describir lo que les pareció un “Nuevo Mundo”, recuperando para ello sus propios imaginarios y fuentes de información:

A todo esto, se le suma la continuidad existente entre las crónicas medievales y las americanas, que no sólo asimilaron las *mirabilia* que impregnaban la etnografía medieval, y que era a su vez herencia de modelos clásicos como, por ejemplo, Plinio, sino que además enlazaban con el espíritu de las Cruzadas y el ideal caballeresco” (Castany, 2015, p. 30).

Ejemplos de ello abundan en las diversas narrativas de la conquista (Rozat 2002), y en las obras de los franciscanos con mayor razón (Eudave, 2023b).

La escritura de fray Toribio de Benavente Motolinía se enmarca en estas obras, en las que lo maravilloso chocaba con lo terrible, por eso el modelo de idolatría, utilizado para hacer la guerra a diversos pueblos, permitió también establecer clasificatorios sociales, bajo los cuales quedaron etiquetadas las diversas prácticas y modos de vida indígenas (Eudave, 2023b).

En ello centró su labor el religioso, al decir que “era esta tierra un traslado del infierno”, al describir el mundo indígena con analogías que pudieran demostrar lo anterior. Fundando así, la retórica de la colonización cultural, sentando las bases de la evangelización en América. Ocupando para ello, el modelo franciscano de asimilación, despojo y colonización a través de la evangelización, trabajo en el que Motolinía participó en su planeación, ejecución y posterior imposición para el nuevo orden social.

Bibliografía

BAUDOT, Georges, *La pugna franciscana por México*, Patria-CONACULTA, México, 1990.

_____, “Fray Toribio Motolinía denunciado ante la inquisición por fray Bernardino de Sahagún en 1572”, *Estudios De Cultura Náhuatl*, 21, octubre, 2022, pp. 127-32.

BOTTA, Sergio, “El politeísmo como sistema de traducción. La obra misionera de Toribio de Benavente Motolinía frente a la alteridad religiosa de la Nueva España”, *Guaragua*, año 12, núm. 28, Sapienza Università di Roma, 2008.

_____, “Idolatría y discurso colonial: la imagen de las religiones indígenas en la obra de Toribio de Benavente Motolinía (siglo XVI)”, *Rumbos del hispanismo en el umbral del Cincuentenario de la AIH. Actas del XVII Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas (2010)*, STAMPA, VII, 2012, pp. 66-73.

- CASTANY PRADO, Bernat, “Lo maravilloso franciscano en la *Historia de los indios de la Nueva España* de fray Toribio Benavente Motolinía”, *Romance Notes*, número especial, Universidad de Barcelona, 2012, pp. 25-33.
- EUDAVE EUSEBIO, Itzá, “Educación y evangelización de los niños indígenas, víctimas y agentes de la colonización”, *Graphen, Revista de historiografía*, México, 2023.
- _____, *Colonización del ser y el saber indígenas en la Historia general de las cosas de Nueva España. Lectura crítica a la obra de fray Bernardino de Sahagún*. Bonilla Artigas Editores, México, 2023b.
- _____, “Idolatrías paliadas: la imaginaria e inconclusa evangelización de los indios”, *Dossier: A 500 años de la caída de Tenochtitlán. Colonización y resistencias en América*, Itzá Eudave y Diana Roselly (coords.), *Intervención y Coyuntura*, México, 2021. <https://intervencioncoyuntura.org/categorias/la-marea-de-los-dias/a-500-anos-de-la-caida-de-tenochtitlan/>
- MOTOLINÍA, fray Toribio de Benavente, *El libro perdido*, recopilación de sus escritos por Edmundo O’Gorman, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1989.
- O’GORMAN, Edmundo, “Introducción al Libro Perdido”, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1989.
- RODRÍGUEZ SANDOVAL, Gabriela, “La herencia apocalíptica en fray Toribio de Benavente, “Motolinía”, *Estudios de Historia Novohispana*, 63, julio-diciembre, 2020, pp. 33-66.
- ROZAT DUPEYRON, Guy, *Indios imaginarios e indios reales en los relatos de la conquista de México*, Universidad Veracruzana, INAH-Benemérita/Universidad de Puebla, México, 2002.
- SERNA, Mercedes, “Fray Toribio de Motolinía y la política colonial española: los tributos y las leyes nuevas”, en *Hombres de a pie y de a caballo (conquistadores, cronistas, misioneros en la América Colonial de los siglos XVI y XVII)*, Á. Baraibar, B. Castany, B. Hernández y M. Serna (eds.), Colección Batihoja, 7, 2013, pp. 213-230.

FIGURAS DE OTREDAD EN LA OBRA DE ANTONIO PIGAFETTA

Miguel Ángel Segundo Guzmán

Universidad de Guanajuato

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5209-6425>

Correo: miquilistli@yahoo.com.mx

Resumen: ¿Cómo pensar la lógica del relato de viaje? ¿Qué tipo de saber produce? El presente artículo trata de problematizar estas interrogantes a través de la lectura y tematización de algunos fragmentos de alteridad que se encuentran en la obra de Antonio Pigafetta. En su *Primer viaje alrededor del globo*, el autor reflexiona sobre su travesía en la expedición de Magallanes y se permite pensar la distancia y la alteridad que experimentó por esas latitudes. ¿Cómo *historizar* esas otredades? Se analizará la forma de trabajar la novedad emanada de la experiencia del viajar, la naturaleza de la construcción de alteridades en los confines del orbe conocido y la manera de producir otredades imaginarias: la representación de los indios brasileños y los gigantes de la Patagonia. La obra es una muestra de construcción del saber colonial sobre los confines, un documento que permite pensar las identidades sociales en la historia temprana de América.

Palabras clave: Pigafetta, Magallanes, Otredad, Gigantes, Descubridores.

Abstract: How to think about the logic of the travel story? What kind of knowledge does it produce? This article tries to problematize these questions through the reading and thematization of some fragments of alterity found in the work of Antonio Pigafetta. In his *Primer viaje alrededor del globo*, the author reflects on his journey on Magellan's expedition and allows himself to think about the distance and otherness he experienced in those latitudes. How to historicize these othernesses? The way of working with the novelty emanating from the experience of traveling, the nature of the construction of alterities in the confines of the known world and the way of producing imaginary alterities will be analyzed: the representation of the Brazilian Indians and the giants of Patagonia. The work is an example of the construction of colonial knowledge about the borders, a document that allows us to think about social identities in the early history of America.

Keywords: Pigafetta, Magallanes, otherness, giants, discoverers

Testigo ocular, sabe porque ha visto. El *histor* sería en principio, o de entrada, un ojo.
François Hartog. *El espejo de Heródoto*.

Cosmovisiones en movimiento

Los sujetos se mueven con su cultura acuestas, bajo los mecanismos exo-cerebrales¹ que han constituido en la sociedad. Viajan al interior de las certezas de su cosmovisión, en esos bosques de símbolos que le dan significado a la existencia y construyen el *hábitat* y sus fronteras. Desde ese lugar, el viaje implica el encuentro con la novedad, salir a los límites para experimentar. Ese mar de experiencias inscribe su recorrido por las tramas de la existencia, enmarca sus posibilidades de interpretación y reconocimiento en la condición de historicidad de los sujetos que se desplazan. Adquiere significado en la formación intelectual del viajero: “(...) el viaje empieza en una biblioteca. O en una librería. De manera misteriosa, prosigue allí, con la claridad de esas razones que ya antes se esconden en el cuerpo”.²

Los viajes inician en el mundo interior del sujeto: en las redes de saber que ha fraguado por años, en esas expectativas que le dan verosimilitud al anhelo de ir a su encuentro. De forma que nos desplazamos para *conocerlas*, para ir más allá de las palabras, al encuentro con lo que prometen. Atravesamos mundos del saber portando el horizonte que se traslada con nosotros, envueltos en tradiciones interpretativas, bajo las expectativas de lo que emergerá: en racimos de símbolos plantados en nuestra imaginación. Caminamos sobre las rutas trazadas por los deseos, para encontrar y confirmar en el concepto emergente de realidad imperante: ficción constituida por las fabulas del saber y certificada por los imaginarios vigentes. Viajamos para encontrar certezas, para ser transformados por esas ficciones.

Los viajeros de la época del *Encontronazo Americano* avanzan bajo las máximas del reconocimiento existencial: vidas labradas en añejos imaginarios sobre la mar, navegan en itinerarios repletos de simbolismo, en un océano de los conocimientos compartidos. Se trasladan por los extremos de la *ecúmene*, en la ruta marcada por los saberes. Bajo esa bóveda de los deseos de Occidente surge la necesidad de atravesar un mundo que se

¹ Véase Roger Bartra, *Antropología del cerebro*.

² Michel Onfray, *Teoría del viaje*, p. 29. Un estudio fascinante para pensar el lugar del viaje y sus posibilidades de estructurar el saber que de suyo posibilita.

inauguraba, de pensar los contenidos que atesoraba. Una empresa maquinada en el seno de viejas certezas culturales, en donde había un espacio poblado de *alteridades esperadas*: formas de diferencia que se almacenaban en alguna *Autoridad* y que bajo su manto encontraban su explicación y sentido. Su *logos* se enfrenta con diferencias *próximas*, en la medida en que ya tenían un correlato en el horizonte de significados que el saber validaba. Otreddades previstas, entre la ensoñación y las lecturas, configuraron *alteridades de Biblioteca*: seres imaginarios que vivían en la *ecología de las ideas*³ —en los pliegues de la cosmovisión del descubridor— que llenaron los vacíos que permitió la expansión de la cultura occidental sobre el orbe.

La experiencia del viajar se trabaja entre las memorias de sus participantes. En plural, esos recuerdos adquieren estabilidad cada vez que se enuncian, así la empresa es socializada. Las miradas sobre lo desconocido se deben verbalizar, cada vez que se enuncian cristalizan sus experiencias sobre las recurrencias de la narración, en los hitos del relato. Para volverse la versión autorizada se tiene que instituir en escritura: una mediación fija para ser comunicada. Las experiencias de alteridades en los viajes han pervivido gracias a su *inscripción* en los relatos de esos sujetos que atravesaron la ecúmene. En la escrituración de su experiencia. Un proceso que implica la interpretación de lo visto: Los sujetos al experimentar el viaje interpretan el itinerario en las claves simbólicas de su época: repiensen lo *ya-conocido* que debe *estar-en-ese-mundo*.

Bajo las certezas que lo cobijan, ocurre un proceso de *re-conocimiento* que implica interpretar lo que la experiencia da de suyo, lo que los sentidos ofrecen a la cognición, a la validación de lo que se está viviendo. Es un proceso que implica *domesticar el viaje*: un procedimiento mental para interpretar adecuadamente la *sorpresa*:⁴ para no dejarse sorprender, para aplacar en efecto de extrañeza que posibilita. De aceptar lo nuevo a condición de que tenga sentido en el marco de los saberes. La disección de la alteridad implica un diálogo con la tradición: lo *novum* se vuelve significativo, lo extraño se aplaca.

El orden de los acontecimientos, una vez que se ha convertido en pasado, se codifica en relatos que constituyen las memorias del viaje: formas adecuadas del recuerdo, principios de legibilidad para contar lo sucedido, marcas significativas que organizaron la

³ Véase a Edgar Morin, *El Método IV. Las Ideas*.

⁴ En el sentido que Koselleck ofrece a la posibilidad de que surjan experiencias, véase el clásico *Los estratos del tiempo*: “La unicidad de una serie de acontecimientos se encuentra empíricamente allí donde se vivencia una sorpresa. Experimentar una sorpresa significa que algo sucede de distinta manera de como se había pensado. «Las cosas suceden de otra manera y, además, distinta de lo que se pensaba» (Wilhem Busch). De repente se está ante un *novum* (...). p. 39.

naturaleza de la aventura. Se vuelven representaciones para pensar los eventos en aquellos límites, narrativas para poder charlar de lo que en su momento se superó: de cómo lo extraño fue vencido. Las memorias se instituyen a partir de la lógica del *regreso*, para construir la mediación imaginaria de lo verídico de esos episodios. Cuentan *el cómo llegamos a ser lo que somos*, por qué seguimos vivos, cómo nos llenamos de gloria. Esas escrituras explican el presente de los sobrevivientes: respaldan su lugar existencial, la condición de viajero, de *Descubridor*.

Para lograrlo, debe ocurrir un salto hacia el saber imperante, entre sus tramas se tienen que construir los puentes para hacer transitar el mundo interpretado, para hacer verosímil el viaje. Se debe convencer a la audiencia/lectores que fue real la experiencia del viajar. La escritura debe transmitir confianza en lo narrado, aspirar a instituirse como verdad de lo que presenta. Una disposición retórica envuelve los acontecimientos, autorizados en la credibilidad que otorga la versión de primera mano. La finalidad de los *tropos* elegidos implica hacer verosímil lo que se cuenta.

Transformar en historia la narrativa personal. Bajo una disposición discursiva cuya finalidad sea persuadir, ese relato debe emerger como verdad. Tiene que producir el efecto de transparencia de esa experiencia: la escritura otorga certeza y confianza, escorza para sus lectores el mundo bosquejado por los viajeros. Una experiencia cosmológicamente significativa.

Las escrituras fundan lo que puede/debe ser mostrado de la épica de los viajes. Enseñan las *moronas* de simbolismo que se esparcieron en el itinerario: muestran lo que fue el camino, los marcadores dignos de ser reconocidos. Construyen un cuadro, aquello que legarán los viajeros al mundo, los encantos y sinsabores que se encuentran en los extremos. Los escritos emergen como mediación de lo *lejano/ausente*: en sus ficciones trabajan el mar y sus misterios, las afirmaciones vislumbran la tierra y sus riquezas. De esa forma el relato domestica la experiencia del viajar: el texto se vuelve digerible para una sociedad que quiere conocer.

Por su fuerza para nombrar se instituye en autoridad, permite echar un vistazo a lo que de otra forma quedaría vedado para el público; con el relato de viaje se ensancha la memoria. El cúmulo de experiencias domadas por el yugo de la escritura configura un *artefacto intelectual para pensar la distancia*, un operador lógico para abatir la diferencia al enraizar fugazmente la presencia del yo en el interior de la diferencia-extrañeza.

El viaje de Magallanes, como el grueso de los que *inventaron América*, implicó travesías significativas al interior de la esfera del saber. Experiencias que ponen a prueba

la cosmovisión que sostenía ese mundo y que se desplazó con ellos para significar las lejanas tierras. Los navegantes de la época viajan para colmar el nombre de gloria y riqueza, pero también para conocer. Descubrir implica una aprehensión de primera mano de lo que sólo se encontraba en los libros, una afirmación existencial para someter un espacio que lejos estaba de encontrarse vacío. El viaje se inicia para conocer, pero implica una concordancia con la verdad que habita en los extremos del *orbis terrarum*. Una imagen del mundo sostiene lo aprendido, aquello que un navegante puede esperar.

Para pensar históricamente los contenidos del relato de viaje hay que confrontarlos con los significados de la época. Leerlos desde los cuadros tradicionales de alteridad, en los elementos que constituyen lo esperado del *sentido común*: imágenes, personajes y significados que naturalmente deben habitar los confines, que *deben-estar-ahí*. Pero para que ocurra ese acto de comprensión, *alguien* debe de generar esa experiencia.

La empresa de Magallanes contó con un pasajero que inmortalizó el evento al volverlo narración. Entre la tripulación un sujeto logró domesticar el viaje con su pluma, un *gentilhombre* que ejerció la autoridad que otorga el regreso de la empresa. Don Antonio Pigafetta fue el encargado de codificar las experiencias en relatos verosímiles. En su crónica del viaje menciona la aspiración para generar discurso, condición natural que lo preparó para la travesía:

Como hay hombres cuya curiosidad no se satisfaría oyendo simplemente contar las cosas maravillosas que he visto y los trabajos que he sufrido durante la larga y peligrosa expedición que voy a describir, sino que querrían saber también cómo logré pasarlos, no pudiendo prestar fe al éxito de una empresa semejante, si desconociesen los menores detalles, he creído que debía dar cuenta en pocas palabras de lo que originó mi viaje y los medios por los cuales he sido bastante feliz para realizarlo.⁵

Pigafetta es un conspicuo lector que enunciará el mundo desde sus filtros: viaja para acreditar lo contado por los laudos del saber. Su escritura materializará: observa, resignifica e inventa para *hacer ver* la grandeza de la empresa en que participó. Una mente que se ha labrado en la erudición, pero que en la experiencia busca *domar* aquello que se despliega ante sus ojos entrenados en interpretar lo visto. Pigafetta con sus *memorias del viaje* endulza el oído al mundo de la política del siglo, escribe para la mirada de la máxima autoridad espiritual: El papa Clemente VII. En el fondo son narraciones que encantan: muestran los lugares donde peligra la identidad, enseñan que la grandeza solo puede ser probada bajo la exigencia de lo imprevisto.

⁵ Antonio Pigafetta, *Primer viaje alrededor del globo*, p. 7.

El *Diario de viaje* es una *forma discursiva* que articula una prosa para conocer, pero también para entretener bajo el signo de la hazaña.⁶ Al escucharlo narrar sus proezas, el Pontífice le pidió una copia de su relato, para *re-conocer* y *re-vivir* lo que otros ojos habían visto en sus travesías por el Mundo. El relato de viajes ofrece baños de exotismo al interior de la cosmovisión que lo postula: en atmosferas de diferencia logra crear pedagogías que refuerzan la identidad.

Bajo sus fojas e imágenes domestica el viaje: transmuta la experiencia en narración para incluir a otros en los recuerdos y evocaciones que provoca; socializa la versión del acontecimiento, busca establecer verosimilitud compartida que implica certeza en lo vivido. Domesticar el relato implica llevar lo extraño a lo propio: la alteridad se vuelve cognoscible. Narrar implica *hacer ver, muestra...* lo que la experiencia produce en los bordes de la identidad.

*

Autoridad y experiencia

El uso de referencias para contar el mundo atraviesa el relato de la invención americana. ¿Cuáles son las fuentes intelectuales de esa epopeya? Para la lógica de sus participantes el interés por descubrir se alimenta del gran movilizador de voluntades premoderno, aquél que posibilita la autoridad imaginaria que detona los simbolismos del Oriente y sus fantasías. Por muchos siglos se cocinó esa maceración en el Occidente medieval: sostuvo la avanzada al Oriente, la empresa de Marco Polo, los franciscanos en Asia, etc.

Esas ilusiones tienen un horizonte de autoridad muy añejo: en el relato bíblico que desde muy temprano construyó esa identidad imaginaria. Al describir la geografía de los ríos del Jardín del Edén en el Oriente señala: “Uno de ellos se llama Pisón, es el que rodea todo el país de Javilá, donde hay oro. *El oro de aquel país es fino. Allí se encuentra el bedelio y el ónice*”.⁷ El origen de las riquezas, un poderoso atractor del imaginario pero que estaba vedado para los mortales: “Tras expulsar al hombre, puso adelante del jardín del Edén querubines, y la llama de espada vibrante para guardar el camino del árbol de la vida”.⁸ Atractiva ambivalencia, capaz de movilizar conciencias en busca de lo inaccesible.

Esas sentencias bíblicas se organizaron bajo un sistema de autoridad. Los padres de la Iglesia pensaban que el Paraíso se encontraba al este de la Creación, era una teologal certeza. San Efraín afirmaba que estaba en una montaña. El Edén se ubicaba separado por

⁶ Véase el artículo de Perla Chinchilla, “Las ‘formas discursivas’. Una propuesta metodológica”.

⁷ *Génesis* 2: 11-12. Las cursivas son mías.

⁸ *Génesis* 3: 24.

un “bazo del Océano”.⁹ Isidoro de Sevilla organiza jerárquicamente la geografía del mundo imperante:

Se denomina orbe por la redondez de su círculo, porque es semejante a una rueda; por eso, a una rueda pequeña se le da el nombre de *orbiculus*. El océano la rodea por todos lados, limitando sus confines como un círculo. El orbe está dividido en tres partes, una de las cuales se denomina Asia, otra Europa, y la tercera África”.¹⁰

En su revisión sobre las partes del orbe, Isidoro se detiene en Asia para comenzar, desde esa geografía, su narración sobre los campos semánticos del Paraíso:

2. El paraíso es un lugar situado en tierras orientales, cuya denominación, traducida del griego al latín, significa «jardín»; en lengua hebrea se denomina Edén, que en nuestro idioma quiere decir «delicias». La combinación de ambos nombres nos da «El jardín de las delicias». Allí, en efecto, abunda todo tipo de arboledas y frutales, incluso «el árbol de la vida». No existe allí ni frío ni calor, sino una templanza constante. 3. De su centro brota una fontana que riega todo el bosque, y se divide en cuatro ramales (...) La entrada a este lugar se cerró después del pecado del hombre. Por doquier se encuentra rodeado de espadas llameantes, es decir se halla ceñido de una muralla de fuego de tal magnitud, que sus llamas casi llegan al cielo. 4. Un querubín, ósea el baluarte de los ángeles, se encuentra, llameante espada en su mano, para prohibir el paso a los espíritus malignos: las llamas alejan a los hombres, y los ángeles, a los ángeles malos, para que las puertas del paraíso estén cerradas a la carne y al espíritu que desobedeció.¹¹

El paraíso se encuentra en el mundo, por los rumbos asiáticos, un espacio exuberante y vedado al hombre. Los Viajes de Mendeville del siglo XIV son un ejemplo más de la importante estabilidad de la geografía imaginaria. En su relato narran las certezas que transmite la idea material del paraíso terrenal, imágenes de gran calado en la cosmovisión del Oriente:

El Paraíso terrestre, según esos sabios, se halla en el punto más alto de la tierra. Está tan alto que casi roza el círculo de la luna. Está tan alto que el diluvio de Noé no pudo llegar hasta allí. El diluvio cubrió toda la tierra del mundo, excepto el Paraíso. Este Paraíso está completamente rodeado por una muralla, que no se sabe de qué está hecha porque las paredes de la muralla, que no se sabe de qué está hecha porque las paredes de la muralla, según parece, están completamente cubiertas de musgo. Se cree que la muralla no está hecha de piedra, ni de otro material del que se hacen las murallas. La muralla del Paraíso se extiende de sur a norte y solo tiene una entrada, que es infranqueable porque despide llamas, de formas que ningún mortal se atrevería a traspasarla (...).¹²

⁹ Véase el libro de Louis-André Vigner, *La búsqueda del paraíso y las legendarias islas del Atlántico*.

¹⁰ Isidoro de Sevilla, *Etimologías*, pp. 997-999.

¹¹ *Ibid.*, p. 999.

¹² Extracto de John Mendeville, *Los viajes de Sir John Mendeville*, citado en la obra de Umberto Eco, *Historia de las tierras y los lugares legendarios*, p. 168.

Existen dos modelos de afrontar los simbolismos del Oriente en la empresa de expansión ultramarina. Son estrategias para pensar la autoridad y la experiencia en los relatos de viaje. En el fondo marcan aproximaciones para enfrentar el *novum*, que implican diferentes formas de narrar lo extraño. Estratagemas cognitivas que surgen al pensar el sentido de lo visto, la significación otorgada a la experiencia. Cuando los relatos del viaje se narran bajo la autoridad de la tradición a ultranza, los saberes del pasado posibilitan el viajar: la experiencia se doma en el saber. Cuando la experiencia alimenta la observación, ocurre el encuentro con la novedad, se vive en la continua sorpresa, en la apertura.¹³

En ese marco tiene sentido trazar una comparación entre el *Diario de a bordo* de Cristóbal Colón y el texto de Pigafetta. El viaje inaugural frente al viaje que cierra el círculo. La empresa colombina está aún atrapada en las autoridades en tanto que condición de posibilidad: con ellas lee el espacio. El primer viaje se encuentra capturado en el imaginario construido por la obra de Marco Polo. La búsqueda de Cipango y el gran Khan acompañan en cada isla al navegante. En su diario del 20 de octubre señala que:

...y después de partir para otra isla grande mucho, que creo debe ser Cipango, según las señas que me dan estos indios que yo traigo, a la cual ellos llaman colba, en la cual dicen que hay naos y mareantes muchos y muy grandes, y de esta isla hay otra que llaman Bohio, que también dicen que es muy grande. Y a las otras que son entre medio veré así de pasada, y según yo hallare recaudo o especiería determinaré lo que he de hacer. Más todavía tengo determinado de ir a la tierra firme y a la ciudad de Quisay, y dar las cartas de Vuestras Altezas al gran khan y pedir respuesta y venir con ella.¹⁴

El *Almirante* no viaja por el Caribe, aún no existe en su mundo. Realiza una travesía en su cosmovisión, por los rumbos de Oriente que su saber demarca. Va en busca de metas significativas: las ciudades que mostró Marco Polo en su relato, por esos reinos imaginarios llenos de *millones* y riquezas que alientan sus deseos. Pigafetta no está del todo encarcelado en la autoridad de la tradición, aunque su travesía busca descubrir la India Superior, por la experiencia del viaje y su reflexión en el regreso, logra matizar y tomar distancia de la autoridad.

Una distancia para *pensar con ella*: conoce los clásicos y con ellos organiza su mirada: “Nos contaron de esta isla un fenómeno singular, que en ella jamás llueve, (los antiguos creían que no llovía nunca entre los trópicos), y que no hay ni fuente ni río”.¹⁵ El

¹³ En el fondo es un enfrentamiento entre lo nuevo y lo viejo, una clausura cognitiva o una presión empírica frente a la novedad. Véase como ejemplo posterior, pero en el mismo sentido, el libro de Marc Fumaroli, *Las abejas y las arañas. La Querrela de los antiguos y los Modernos*.

¹⁴ Cristóbal Colón, *Diario de abordo*, p. 121.

¹⁵ Pigafetta, *Primer viaje...*, p. 13.

relato no se encuentra atado a sus saberes, las autoridades son paradigmas que pueden ser matizados por el viaje y su recorrido, pero aun sigue observando bajo sus simbolismos, como veremos posteriormente.

Un punto que ilustra esa tensión se encuentra en un eje interpretativo de la primera generación de descubridores: el tema del Paraíso Terrenal. En el tercer viaje colombino a las Indias el Almirante señala:

...la Sacra Escritura testifica que nuestro señor hizo al paraíso terrenal y en él puso el árbol de la vida y de él sale una fuente de donde resultan en este mundo cuatro ríos principales: Ganges en India, Tigris y Éufrates en... los cuales apartan la sierra y hacen la Mesopotamia y van a tener en Persia y el Nilo que nace Etiopía y va en la mar en Alejandría.¹⁶

La riqueza de la cita es excepcional, se puede apreciar la profundidad de la erudición del Almirante, la formas de referenciar su pensamiento y sus observaciones, pero también las ataduras que le provocaban una cierta clausura cognitiva al estar trepado sobre los hombros de gigantes. Para Cristóbal Colón la autoridad demarca el mundo frente a la experiencia. Entre sus saberes aún pueden pensar los ejes que le dan cimiento a la realidad geográfica de su viaje.

La experiencia de búsqueda adquiere sentido entre las imágenes paradisiacas. Es por lo que en sus travesías construyó una certeza al contar su geografía:

Yo no tomo que el Paraíso Terrenal sea en forma de montaña áspera como el escribir de ello nos muestra, salvo que él sea en el colmo, allí donde dije la figura del pezón de la pera, y que poco a poco, andando hacia allí, desde muy lejos se va subiendo a él; y creo que nadie no podría llegar al colmo como yo dije, y creo que pueda salir de allí esa agua, bien que sea de lejos y venga a parar allí donde yo vengo y hasta este lago. *Grandes indicios son éstos del Paraíso terrenal, porque el sitio es conforme a la opinión de estos santos y sacros teólogos, y asimismo las señales son muy conformes, que yo jamás leí ni oí que tanta cantidad de agua dulce fuese así dentro y vecina con la salada; y en ello ayuda así mismo la suavísima temperancia.*¹⁷

(...)

Y ahora, entre tanto que vengan noticias de esto, de estas tierras que ahora nuevamente he descubierto, en que tengo sentado en el anima que allí es el Paraíso Terrenal.¹⁸

Para Cristóbal Colón, el mundo aún tiene misterios que son enunciados por la tradición, su experiencia refuerza los imaginarios construidos en el saber. La realidad está atravesada por símbolos densos que articulan las creencias y son el eje cartográfico de su

¹⁶ Colón, *Diario...*, p. 289.

¹⁷ Colón, *Diario...*, p. 290. Las cursivas son mías.

¹⁸ *Ibid.*, p. 291.

desplazamiento. Ello no implica una total clausura cognitiva, enuncia bajo un régimen de verdad repleto de simbolismos que aún no desaparecen del mundo.

Apenas una generación después, cuando las Indias se están incorporando por la conquista del mundo conocido, pareciera que algo cambió en esas coordenadas teológico-espaciales. Para Antonio Pigafetta esas coordenadas y sus simbolismos ya no significan gran cosa:

Cuando habíamos pasado la línea equinoccial, acercándonos al polo antártico, perdimos de vista la estrella polar. Dejamos el cabo entre el sur y el sudoeste, e hicimos rumbo a la Tierra que se llama Versino...¹⁹

Ya no se encuentra la incertidumbre de lo desconocido, la acumulación de experiencias logró *domar* parte del saber teológico en la navegación geográfica, tal vez lo desplazó. En la reflexión *ex post facto* sólo son coordenadas por superar en el marco de un viaje más largo. La meta resignifica el saber y el espacio. Pero no ha roto totalmente con la Tradición, su interpretación se vuelve selectiva, la erudición y el saber que lo acompañan producirá otros frutos imaginarios, la alteridad transitará por sus significados.

**

Toda información sobre cosas vistas está hecha en buena parte de cosas vistas por otros.
Marc Bloch, *Introducción a la Historia*.

Espejos de alteridades

La construcción de las representaciones de la otredad que emergieron en la experiencia del viajar es un tema recurrente en la historia de los estereotipos. Es un lugar común en la literatura de viajes: encontrar *hombres diferentes* en los diversos extremos de la ecúmene. Las descripciones emanadas de esos sucesos configuran alteridades radicales: “Es una diversidad que no excluye cierto aire de familia. Más allá de las mascararas se adivina la misma esencia humana: se trata del ser humano diferente en sus innumerables encarnaciones”.²⁰ El viaje permite enfrentarse en un sistema de espejos: la imagen del otro va modificándose en sus múltiples reflejos, entre el deseo, la experiencia y la ficción.

Un efecto del viajar por los límites es que las certezas se relativizan. Las reglas del mundo que se desplaza se mueven, al menos para los observadores. Por esos *tristes*

¹⁹ Pigafetta, *Primer viaje...*, p. 14

²⁰ Lucien Boia, *Entre el ángel y la bestia*, p. 11.

tropiques las leyes de la sociedad cambian, en el mundo de la alteridad, las convenciones sociales funcionan de forma distinta:

Realizamos aquí *excelentes negociaciones*: por un anzuelo o por un cuchillo, nos daban cinco o seis gallinas; dos gansos por un peine; por un espejo pequeño o por un par de tijeras, obteníamos pescado suficiente para alimentar diez personas; por un cascabel o una cinta, los indígenas nos traían una cesta de patatas, nombre que se da a ciertas raíces que tienen más o menos la forma de nuestros nabos y cuyo gusto se aproxima al de las castañas. *De una manera igualmente ventajosa*, cambiábamos las cartas de los naipes: por un rey me dieron seis gallinas, creyendo que con ello habían hecho un magnífico negocio.²¹

Los hombres diferentes emergen en los relatos, se bosquejan desde el marco de la cosmovisión enunciativa, los *otros* sólo pueden ser delineados bajo la condición originaria de la humanidad:

Los brasileiros no son cristianos, pero tampoco son idólatras, porque no adoran nada: *el instinto natural es su única ley*. Viven tan largo tiempo, que es frecuente encontrar individuos que alcanzan hasta los ciento veinticinco y aún algunas veces hasta los ciento cuarenta años. Tanto las mujeres como los hombres andan desnudos.²²

Una postal casi naturalista de la edad dorada. Hombres con vidas elongadas depositados en los pliegues del mundo. Esa otredad produce evocaciones en el universo del saber: “Al verlos tan negros, completamente desnudos, sucios y calvos, se les podría confundir con los marineros de la laguna Estigia”.²³

Esos hombres diferentes deben vivir vidas extrañas, hábitos radicales. El fantasma del canibalismo emerge con su poderoso efecto salvaje. Pigafetta encuentra entre las costumbres del otro la explicación de “su” canibalismo, un relato cuasi culturalista de las prácticas sacrificiales:

Una vieja no tenía sino un hijo que fue muerto por los enemigos. Algún tiempo después, el matador del joven fue hecho prisionero y conducido delante de ella; para vengarse, esta madre se lanzó como un animal feroz sobre él y le desgarró un hombro con los dientes. El hombre tuvo la suerte no sólo de escaparse de las manos de la vieja y de evadirse, sino también de regresar a los suyos, a quienes mostró la huella de los dientes que llevaba en el hombro, y les hizo creer que los enemigos habían tratado de devorarlo vivo. *Para que los otros no les aventajasen en ferocidad, se determinaron a comerse realmente a los enemigos que se tomasen en los combates, y éstos hicieron otro tanto*. Sin embargo, *no se los comen inmediatamente, ni tampoco vivos, sino que los despedazan y los reparten entre los vencedores*. Cada uno se lleva a su casa la porción que le ha cabido, la hace secar al humo y cada ocho días asa un pequeño

²¹ Pigafetta, *Primer viaje...*, p. 15. Las cursivas son mías.

²² *Ibid.*, pp. 15-16. Las cursivas son mías.

²³ *Ibid.*, p. 16.

pedazo para comérselo. He tenido noticia de este hecho de Juan Carvalho, nuestro piloto, que había pasado cuatro años en el Brasil.²⁴

Un trofeo que se come cocido, lo más radical puede ser domesticado cuando se enuncia su principio. El *ojo* se apropia así de las diferencias: verbaliza en significaciones lógicas los misterios del mundo. La condición natural de la otredad se anula en la medida en que el silencio de la extrañeza radical se esfuma, bajo una hermenéutica de sus costumbres todo puede ser comprendido. Explicar es entender, al menos para quien construye la *elucidación*. El hombre diferente increpa por su presencia ante los ojos. En su avistamiento, en la posibilidad de encontrarse.

El trabajo sobre el cuerpo muestra que se está ante lo distinto:

Los brasileros, tanto las mujeres como los hombres, *se pintan el cuerpo*, especialmente el rostro, de una manera extraña y en diferentes estilos. Tienen los cabellos cortos y lanudos, y carecen de pelos en todo el cuerpo, porque se los arrancan. *Usan una especie de chupa hecha de plumas de loro*, dispuestas de manera que las mayores de las alas y de la cola les formen un círculo en la cintura, lo que les da una figura extraña y ridícula. Casi todos los hombres llevan el *labio inferior taladrado* con tres agujeros por los cuales pasan pequeños cilindros de piedra del largo de dos pulgadas. Las mujeres y los niños no poseen este incómodo adorno. Añadid a esto que *andan enteramente desnudos por delante*. *Su color es más bien oliváceo que negro*. Su rey lleva el nombre de cacique.²⁵

Pintura corporal sobre un lienzo desnudo, la corporalidad es un signo del encuentro con lo diferente. Una estrategia distinta para representar la alteridad implica bosquejarla desde la naturaleza de sus creencias. Hay que recordar que el Papa es un destinatario del relato de Pigafetta. Había que mostrarle la lógica religiosa de los salvajes encontrados en la travesía.

En un guiño al soberano Pontífice, Pigafetta señala que: “Estos pueblos son en extremo crédulos y bondadosos y sería fácil hacerlos abrazar el cristianismo”. En ese mundo natural tienen las disposiciones para su conversión: “Cuando desembarcamos a oír misa en tierra, asistieron a ella en silencio, con aire de recogimiento”. La mirada del viajero occidental busca en el otro el potencial para que se transforme, el viejo truco de la expansión cristiana. Retóricas cristianas de la mente colonial.

²⁴ *Ibid.*, pp. 16-17. Las cursivas son mías.

²⁵ *Ibid.*, p 17. Las cursivas son mías.

Un estrecho de gigantes

Una suerte de alteridad radical se encuentra atesorada en la narrativa de Pigaffeta. Sin duda, en los viajes se encuentran cosas maravillosas:

Aquí es donde habitan los caníbales, es decir, los que comen carne humana. Uno de ellos de *estatura gigantesca* y cuya voz se asemejaba a la del toro, se aproximó a nuestra nave para tranquilizar a sus compañeros, que, temiendo que les quisiésemos hacer daño, se alejaban de la costa para retirarse con sus efectos hacia el interior del país. Para no dejar escapar la ocasión de verles de cerca y de hablarles, saltamos a tierra en número de cien hombres, persiguiéndolos a fin de poder atrapar algunos, más daban unos pasos tan desmesurados, que, aun corriendo y saltando, no pudimos nunca alcanzarlos.²⁶

Avistamiento de alteridades extremas pero que son concebibles desde la lógica de la cosmovisión del navegante. Son apariciones literarias que resuenan ampliamente en la lógica de los lectores, en los destinatarios del relato. Su extrañeza se matiza al ser trabajada bajo la autoridad de una tradición que encuentra natural la existencia de gigantes a lo largo de la historia y que al parecer sobrevivían ocultos en los confines. Todo mundo lo sabe...

El ojo ha descubierto algo verosímil. En tierras agrestes es natural que existan, esas otredades imaginarias funcionan como *operadores lógicos* para pensar lo extraño: una alteridad conocida habita en el corazón de los confines.

Esa imagen cuasi metafísica se entrelaza en los marcos del saber, es concebible desde el horizonte religioso en donde alberga un lugar destacado. El saber sobre el Gigante resuena en la tradición de Occidente. El relato bíblico inaugura la tradición para pensar el origen y la naturaleza de los gigantes en un mundo gobernado por Dios. Son poblaciones que vienen de los primeros tiempos, de una época antigua: de la primera multiplicación de los hombres después de la Creación.

De la unión de las hijas de los hombres y de los hijos de Dios, nacen los *Nefilim*, creaturas de excepción en la antigüedad.²⁷ En la lógica del relato abren la temporalidad humana, permiten que en los hombres se constituya un espacio; con su diferencia se instituyen como límite de la historicidad de la creatura caída.

Un *metarelato* de la corrupción atraviesa la historia de los gigantes. Para el autor del siglo I Flavio Josefo esa condición llevó a que vivieran juntos ángeles de Dios y las mujeres de la tierra, las cuales de esa unión engendraron “niños injuriosos” que por su enorme fuerza despreciaban la Ley; esos personajes eran homólogos a los gigantes griegos.²⁸ Los

²⁶ Pigaffeta, *Primer viaje...*, p. 19.

²⁷ Génesis 6.

²⁸ Flavio Josefo, *Antigüedades de los judíos*, p. 51.

gigantes pertenecen a la temporalidad de los orígenes y su función es generar transiciones para lograr que florezca la humanidad.

Según Jan Bondeson: “Entre los primeros teólogos judíos y cristianos la opinión común era que se había engendrado una raza de gigantes, por el escandaloso matrimonio con personas de rango inferior entre los *fili Dei* y las lascivas hijas de la tierra, y que estos gigantes eran inherentemente malos”.²⁹

Los padres de la Iglesia y las autoridades eclesiásticas siguieron pensando en ese canal interpretativo, en lo verosímil que resultaba un mundo que aceptaba la existencia de gigantes: san Agustín daba total credibilidad a su presencia en la Creación, incluso él les da certeza empírica: había visto restos de ellos, molares inmensos de “hombres tan grandes” que se podrían hacer cientos de molares normales.³⁰ Pruebas para el ojo de la presencia de seres desmesurados, que habían dejado sus huellas. Agustín se basa en autores antiguos para afirmar la existencia de esos seres emanados de la tradición cristiana. Isidoro de Sevilla explica que esos seres imaginarios son prodigios emanados de la autoridad Divina, un giro de tuerca para poder tener cabida en un mundo pensado por el demiurgo universal.

Ya no son solamente los hijos de los ángeles de Dios, bajo su interpretación tienen una naturaleza física, también son parte del mensaje divino. Un prodigio mandado para señalar y significar algo en la prosa del mundo. En ese sentido, en la cosmovisión que se desplaza con los descubridores, la existencia de seres gigantescos en natural, forman parte del mundo desde sus añejas etapas: “Se creía que el tamaño de la raza humana había ido disminuyendo y que, antes del diluvio universal, la gente tenía una estatura de 50 pies por lo menos”.³¹ La grandeza de otrora se disminuía, una lógica de los tiempos idos, que abrió la puerta a la temporalidad humana.

En los mares del Sur aparecen esos seres de frontera. En ese viaje el *acontecimiento* debe emerger, irrumpir como sorpresa. Curiosamente aparece como otredad conocida, pensable, imaginada. En los extremos del *Orbis*, en su radical extrañeza nada mejor que encontrar lo cognoscible. Es una estrategia de aprehensión del mundo. En la narrativa de Pigaffeta esa alteridad radical muestra su verdadero sentido simplemente con la ley de su presencia:

Transcurrieron dos meses antes de que avistásemos a ninguno de los habitantes del país. Un día en que menos lo esperábamos se nos presentó un *hombre de estatura gigantesca*. Estaba en la playa casi desnudo, cantando y danzando al mismo tiempo y

²⁹ Jan Bondeson, *Gabinete de curiosidades médicas*, p. 98.

³⁰ San Agustín, *La ciudad de Dios*, p. 406.

³¹ Bondeson, *Gabinete de...*, p. 95.

echándose arena sobre la cabeza. (...) Al vernos, manifestó mucha admiración, y levantó un dedo hacia lo alto, quería sin duda significarnos que pensaba que habíamos descendido del cielo.³²

Esa imagen se condensa en un cuadro de exotismo en la lejanía, en su natural condición cuasi originaria. Expresa un comportamiento primitivo entendible por su cercanía a los orígenes. Su espontaneidad se entiende que florezca en la distancia, como ejemplo de aquello que vive sin mancha; en la pureza de los lugares escondidos del mundo.

Antonio Pigaffeta presenta en el relato el perfil de un hombre desmesurado: al cual la tripulación le llegaba a la cintura, lo describe con pintura facial y pigmentos en su cuerpo. Un ser que vive en los confines se bosqueja vestido con los ropajes tradicionales del salvajismo para Occidente: “Estos pueblos se visten, como lo he indicado ya, *de la piel de un animal*, y con la misma cubren sus cabañas, que transportan donde más les conviene, careciendo de morada fija, pero yendo, como los bohemios, a establecerse ya en un sitio ya en otro.”³³

Las mujeres comparten la desmesura de esa “raza de gigantes” del sur:

Las mujeres no son tan grandes como los hombres, pero en cambio son más gruesas. Sus pechos colgantes tienen más de un pie de largo. Se pintan y visten de la misma manera que sus maridos, pero usan una piel delgada que les cubre sus partes naturales. Y aunque a nuestros ojos distaban enormemente de ser bellas, sin embargo, sus maridos parecían muy celosos.³⁴

El almirante Magallanes los bautiza como *gigantes de la Patagonia*. Forman una sociedad de Gigantes que vive atrapada entre las latitudes de añejos mapamundis. Pigafetta para construir certeza sobre su naturaleza muestra ciertos rasgos que delimitan su especificidad.

Las diferencias que construye se expresan en lo nutricional:

Se alimentan de ordinario de carne cruda y de una raíz dulce que llaman capac. Son grandes comedores: los dos que habíamos cogido se comían cada uno en el día una cesta llena de bizcochos y se bebían de un resuello un medio cubo de agua. Devoraban los ratones crudos y aun con piel.³⁵

En términos religiosos los gigantes tienen rasgos de la identidad inversa. Su radical vida espiritual le pertenece a otro. Al enfocar la mirada, como todos los personajes de las Indias, muestra su condición de capturado por el añejo *Enemigo*: el viejo truco cristiano de demonizar al otro:

³² Pigafetta, *Primer viaje...*, p. 21

³³ *Ibid.*, p. 27

³⁴ *Ibid.*, p. 22-23

³⁵ *Ibid.*, p. 27

Parece que su religión se limita a adorar al diablo. Pretenden que cuando uno de ellos está para expirar, se aparecen de diez a doce demonios que bailan y cantan a su derredor. Uno de ellos, que hace más ruido que los demás, es el jefe o gran diablo, que llaman Setebos; los inferiores se llaman cheléale. Están pintados como los habitantes del país. Nuestro gigante pretendía haber visto una vez un demonio con cuernos y pelos tan largos que le cubrían los pies, y arrojaba, según añadió, llamas por delante y por detrás.³⁶

Pero nadie es tan salvaje en un mundo creado por Dios. Ese *pensée sauvage* cultiva también una *ciencia de lo concreto*:

Por muy salvajes que sean, no dejan estos indios de poseer *cierta especie de ciencia médica*: por ejemplo, cuando se sienten mal del estómago, en lugar de purgarse, como lo haríamos nosotros, se introducen bastante adentro en la boca una flecha para provocar los vómitos, lanzando una materia verde, mezclada con sangre. Lo verde proviene de una especie de cardo de que se alimentan. Si tienen dolor de cabeza, se hacen una incisión en la frente, efectuando la misma operación en todas las partes del cuerpo donde sienten dolor, a fin de dejar salir una gran cantidad de sangre de la región dolorida. Su teoría, que nos fue explicada por uno de los que habíamos cogido, está en relación con su práctica: el dolor, dicen, es causado por la sangre que no quiere sujetarse en tal o tal parte del cuerpo; por consiguiente, haciéndola salir debe cesar el dolor.³⁷

Una imagen de la alteridad imaginada se labra con la figura de los gigantes de la Patagonia. Gran recurso retórico de las escrituras sobre el Nuevo Mundo. Bajo sus trazos las *maravillas* se vuelven cuerpos descomunales que puede ser trabajados bajo otros símbolos: carne que deberá ser esculpida bajo una tecnología espiritual para ser redimida,

*Durante el viaje cuidaba lo mejor que podía al gigante patagón que estaba a bordo (...) Un día que le mostraba la cruz y que yo la besaba, me dio a entender por señas que Setebos me entraría al cuerpo y me haría reventar. Cuando en su última enfermedad se sintió a punto de morir, pidió la cruz y la besó, rogándonos que le bautizáramos; lo que hicimos dándole el nombre de Pablo.*³⁸

El sueño colonial se despliega incluso en el mundo imaginario de las alteridades. Atraviesa todas las escrituras de la empresa de *Descubrimientos*. Lo encontrado debe ser domesticado por la escritura, debe ser traducido a la cosmovisión de la época. La enunciación ocurre desde la verticalidad del sentido, en marcos de poder bien afianzados. Bajo la eficacia de la pluma ocurre una narrativa muy clara: El destino de la humanidad en la expansión Occidental es dejar de ser, ser otro. Morir o cambiar.

³⁶ *Ibid.*, pp. 26-27.

³⁷ *Ibid.*, p. 26

³⁸ *Ibid.*, p. 34. Las cursivas son mías. Para un análisis con mayor amplitud y profundidad de las historias de gigantes en las *crónicas americanas* véase de mi autoría “Gigantes por las Indias Occidentales. Estructuras de replicación en el Nuevo Mundo”, en el libro *Fragmentos de antropología histórica* que se encuentra en prensa.

Un cadáver o un sujeto transformado, *des-civilizado*. En la conversión adquiere su verdadero significado. El gigante ilustra el futuro de la alteridad: es una postal de la clausura de la otredad, de su imposibilidad en un mundo que se estaba haciendo redondo y cuyo destino parecía rendirse ante el imperialismo de la Cruz.

Conclusión

Múltiples marcas de alteridad se escribieron en la expansión ultramarina de Occidente. El viaje fue el instrumento que produjo escrituras, la condición de posibilidad de los saberes para comprender-delimitar un mundo. Experiencias densas que procesaron lo visto y lo vivido bajo los correlatos de autoridad vigentes en el momento de inscribirse.

En esas narraciones se doman el cúmulo de experiencias: los ojos se despliegan para ver en los confines, sus percepciones constituyen la aprensión de lo novedoso, al comunicarse pueden construir verdad, la mediación social ante el éxito del regreso. La pedagogía que patrocina la *victoria* se instituye como una forma de *conocer los márgenes*: la experiencia de la travesía fue expuesta para la mirada de la identidad.

Narraciones para el mundo que viajó con los exploradores; que codificaron, en las formas tradicionales del saber, las vivencias y los conocimientos de la época. En esa época, solo a través de la lógica de un relato, se podían *ver* los confines del mundo.

Los relatos de viajes fundaron la mediación para acreditar lo ocurrido en los márgenes. Viajar implica ver, pero ver también es reconocer e interpretar lo visto. Ese proceso cognitivo es trasladado a la narración. *Inscrito* puede transmitirse para un mundo. Una gran estrategia para enunciar lo diferente fue estructurarlo con una serie de imágenes, formas tradicionales para conocer lo otro; le dan peso y visibilidad. En representaciones cargadas de simbolismo se recapitulan los múltiples imaginarios sobre la *liminalidad*. Con esas marcas, la escritura sobre la alteridad americana se apropió del espacio vacío y mudo.

El efecto de lectura que producen esos relatos generó ensoñaciones de la otredad por siglos. Diferentes espejos de la alteridad occidental emergieron de sus páginas. La empresa de Magallanes establece las primigenias imágenes de lo brasileño, construcciones en el marco de la administración de las semejanzas de *hombres diferentes*. Entre esos pliegos una gran postal americana emergió de la escritura de Pigafetta: los *gigantes de la Patagonia*. En un mundo poblado aún de viejos mitos, el saber sobre el gigante ilustra una

figura de transición. Su existencia muestra restos de un tiempo ido, un mundo de maravillas que ocurre en un momento transicional de la expansión occidental.

Antonio Pigaffeta arma su escritura como una mediación para pensar la distancia, llena de contenidos los recovecos de un itinerario. La radicalidad de las diferencias es consustancial al trayecto recorrido: el primer encuentro con los brasileños se significa de forma menos densa que las tonalidades y peripecias que se permite para presentar a los gigantes del sur. En la crónica de viaje su prosa desarrolla ampliamente las otredades, en detrimento del enorme trecho del recorrido: lo que importa es transmitir sentido, las tonalidades y a veces la personalidad de los sujetos observados. Las alteridades sirven para definir la espacialidad, están entrelazadas: es una suerte de mapamundi con imágenes. Pensando en la lógica de un mapa, delimitan los imaginarios que deben ser representados. Una forma de poblar los extremos.

El caballero de Rodas construye una suerte de ensoñación que encanta. Los protagonistas de las *ficciones* que trabaja son profundamente atractivos: el *gigante Pablo* y el trazado del arco dramático para su conversión, las mujeres brasileñas y las peripecias de la desnudez, etc., narrativas que el *colonialismo mágico* inventa para probar sus hazañas. La transparencia del relato colonial abrumba con la riqueza descriptiva, condición de posibilidad para ejercer el dominio sobre un mundo que recién se estaba volviendo redondo.

Bibliografía

AYLLI, Pierre d', *Ymago Mundi y otros opúsculos*, Madrid: Alanza, 1992.

BARTRA, Roger, *Antropología del cerebro*, México, FCE, 2014.

BLOCH, Marc, *Introducción a la historia*, México, FCE, 1995.

BOIA, Lucian, *Entre el ángel y la bestia*, Santiago de Chile, Andrés Bello, 1995.

BONDENSON, Jean, *Gabinete de curiosidades médicas*, México, Siglo XXI, 1998.

CHINCHILLA, Perla, "Las 'formas discursivas'. Una propuesta metodológica", *Historia y Grafía*, UIA, núm. 43, jul-dic, 2014, pp. 15-40.

COLÓN, Cristóbal, *Diario de abordo*, Madrid: Promo Libros, 2003.

ECO, Umberto, *Historia de las tierras y los lugares legendarios*, Italia, Lumen, 2013.

FUMAROLI, Marc, *Las abejas y las arañas. La Querrela de los antiguos y los Modernos*, Barcelona, Acantilado, 2008.

- HARTOG, François, *El espejo de Heródoto*, Buenos Aires, FCE, 2003.
- HIPONA, Agustín de, *La ciudad de Dios*, México, Porrúa, 2004.
- JOSEFO, Flavio. *Antigüedades de los judíos*, Barcelona, Clie, 2013.
- KOSELLECK, Reinhart, *Los estratos del tiempo: estudios sobre la historia*, Barcelona, Paidós, 2001.
- PIGAFETTA, Antonio, *Primer viaje alrededor del Globo*, Sevilla, Civiliter, 2012.
- SEVILLA, Isidoro de, *Etimologías*, Madrid, BAC, 2004.
- VIGNERAS, Louis-André, *La búsqueda del paraíso y las legendarias islas del Atlántico*, Valladolid, Casa de Colón, 1976.

AZTECAS, FUTBOL Y COLONIALISMO. CONSIDERACIONES SOBRE LA REPRESENTACIÓN DE LO MEXICANO EN LOS VIDEOJUEGOS (1982-1989)

Mario E. Fuente Cid

Escuela Nacional de Antropología e Historia

Correo: fcidme@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-2266-9055>

Resumen: La década de 1980 fue clave para la consolidación de la industria de los videojuegos. La diversificación de plataformas y títulos existentes, pero también lo temprano de la época, hacen que este periodo pueda ser estudiado de manera amplia. En el presente texto se abordarán las referencias a la cultura mexicana en los videojuegos de esta época, considerando estos no sólo como productos tecnológicos, sino como dispositivos culturales, cuyo objetivo principal es ser consumidos por el público.

De esta manera, el texto se distancia de los estudios que se limitan a la experiencia lúdica y se centra en el aspecto de la representación y narrativa de sus contenidos. Durante esta búsqueda fueron localizados más de cuarenta títulos con referencias a México, muchos de ellos centrados en temáticas prehispánicas y que representan una visión exótica y estereotipada de estas culturas. Pese a estar situados en nuestro país, estos juegos nunca fueron pensados para el público mexicano. Los protagonistas de la gran mayoría de estos títulos son hombres blancos que buscan tesoros en ruinas prehispánicas en medio de la jungla. Finalmente, se dedican algunas reflexiones sobre los posibles futuros caminos para construir una historia de los videojuegos en México.

Palabras Clave: Videojuegos, Representación, México, Aztecas, Colonialismo.

Abstract: The 1980s were crucial for the consolidation of the video game industry, with a wide diversification of platforms and titles. This text explores the references to Mexican culture in the video games of that era, considering them not only as technological products, but also as cultural devices for public consumption. Thus, it moves away from approaches, like Game Studies, that only consider the ludic experience and focuses on the representation and narrative of the contents. More than forty titles with references to Mexico were identified, many of them focused on pre-Hispanic themes and with an exotic and stereotyped vision of these cultures. Despite being set in Mexico, these games were not created for Mexican audiences, as the protagonists are usually white men in search of

treasure in pre-Hispanic ruins in the jungle. Finally, reflections on possible future paths to build a history of video games in Mexico are raised.

Keywords: video games, representation, Mexico, Aztecs, colonialism.

Introducción

A diferencia de otros medios, como la literatura, la pintura o el cine, los videojuegos no han sido tan abordados para el estudio de las representaciones en la Historia. Siendo un medio relativamente nuevo, es comprensible que aún no se hayan explorado en este campo. Sin embargo, precisamente por su novedad, es importante abordar cómo se están construyendo diversas temáticas en este medio. En el presente artículo propongo estudiar las representaciones de la cultura mexicana, entendida en un sentido amplio, en la industria de los videojuegos de la década de 1980, con un énfasis particular en las representaciones de la arqueología y el pasado prehispánico.

Si bien en años recientes ha surgido una corriente académica conocida como *Game Studies*, perspectiva especializada en el estudio de este medio, el presente texto no pretende circunscribirse a esta disciplina. Aunque los *Game Studies* son novedosos e importantes, tienden a enfocarse en lo lúdico e interactivo de los videojuegos. En este texto, pretendemos desarrollar algunos puntos clave de la representación de “lo mexicano”, sin, por el momento, abordar la relación con la experiencia lúdica que representan. En otras palabras, abordaré a los videojuegos como un discurso, una narración sobre referentes reales e imaginarios, como entidades productoras de significados, siguiendo la línea de Hayden White.

A lo largo de mis años de docencia en la Escuela Nacional de Antropología e Historia, he constatado cómo, al pedirles a mis estudiantes que se presenten, es común encontrar que algunos de ellos se han decantado por la carrera de Historia debido a la curiosidad que les despertó algún videojuego de trama “histórica”, como *Age of Empires* o *Assassin's Creed*. He ahí, en parte, desde luego, la importancia de abordar este tema.

Aunque los primeros videojuegos surgieron hacia los años 1960, la industria nace formalmente en la década de 1970 y se consolidará en la década siguiente. Estudiar los videojuegos en esta década, estudiarlos como representación, ayuda a entender cómo se cimentaron los tropos narrativos en una industria nueva. Es decir, en este texto estoy más próximo de entender los videojuegos como texto que como experiencia lúdica. Lo “nuevo”

del medio hace que sea necesario plantear algunas advertencias antes de continuar. La académica neozelandesa Melanie Swalwell refiere que:

La cercanía de las décadas de 1970 y 1980 hacen de esta una historia relativamente reciente, y aun así, en informática, mucho ha cambiado en los últimos treinta años que hacen lucir a esas computadoras y sus prácticas, bastante extrañas. El periodo contemplado en este libro fue un momento en la informática muy distinto al actual.¹

Siguiendo esta observación, es posible afirmar, desde un punto de vista historiográfico, que no solo la tecnología ha cambiado rápidamente en estas décadas, sino también que, todavía, estamos en una etapa muy reciente en el desarrollo académico sobre Historia de los videojuegos. La mayoría de los esfuerzos de preservación y estudio han sido llevados a cabo por una comunidad de entusiastas autodidactas. Es decir, estamos en una etapa donde la Historia aún no ha terminado de consolidarse profesionalmente y la mayoría de los esfuerzos y aproximaciones al pasado están hechos por anticuarios, periodistas y coleccionistas.

La académica Kristen J. Nyitray llama la atención al respecto: “A pesar de la diversidad de intereses intelectuales, sólo en la última década se ha centrado la atención en la historiografía crítica de videojuegos”.² Ahora bien, pese a que este texto resulta una introducción y planteamiento interesante sobre el desarrollo académico, en su guía sobre las “fuentes” para el estudio de los videojuegos, un análisis detallado, revela que muchos de los trabajos recomendados, especialmente en el rubro “historia”, están hechos en realidad por periodistas.

Esta generalidad es advertida por los editores de *Debugging Game History: A Critical Lexicon Henry* cuando retoman las observaciones del investigador finés Erkki Huhtamo. Este arqueólogo de medios *à la* Foucault, comenta que los estudios académicos sobre videojuegos se encuentran, aún, en su “era de la crónica”:

Las crónicas tienen muchas cualidades positivas. Establecen cronologías esenciales, y sus escritores a menudo descubren y emplean una extensa colección de documentación histórica y otras formas de evidencia. Aun así, las crónicas también presentan ciertas limitantes. Como señala Huhtamo, estas historias son usualmente descriptivas antes que interpretativas, ofreciendo relatos lineales basados en hechos que están escritos con el tono de un coleccionista, entusiasta o periodista, con falta de atención a la contextualización, perspectiva crítica, metodología o historiografía. Esta es una

¹ Melanie Swalwell, *Homebrew gaming and the beginnings of vernacular digitality*, Cambridge, London, The MIT Press, 2021, p. 2. Traducción mía.

² Kristen J. Nyitray, “Game On to Game After: Sources for Video Game History”, *Reference & User Services Quarterly* 59, núm. 1, 2019, p. 7. Traducción mía.

manera de escribir la historia consumada en el “cuándo” y el “qué”, en detrimento del “por qué” y el “cómo”.³

Los estudios que sí se inscriben desde la órbita académica son, por lo general, planteados desde los llamados *Cultural Studies*. Por su parte la mencionada investigadora Melanie Swalwell advierte que los historiadores de la tecnología han escogido la tecnología como un tópico de análisis en sí mismo, dejando de lado los aspectos culturales en donde los productores y usuarios de esta cultura son los protagonistas primarios.

Swalwell enmarca su estudio de la cultura digital de la década de 1980 dentro de las posiciones teóricas de Michel de Certeau. La autora neozelandeza señala la importancia de observar este último eslabón de consumo, que a su vez es donde se recrea la producción cultural: “Concebir el consumo como una forma de producción es útil, aunque en principio resulte paradójico, ya que facilita preguntarnos sobre prácticas que, a menudo, han sido pasadas por alto porque no son inmediatamente evidentes”.⁴

Si los videojuegos tienen una explosión en la década de 1980 es gracias a la masificación de su consumo; de esta manera se crea, se inventa en términos de Certeau, el nuevo cotidiano de una cultura digital, completamente inexistente años atrás. Swalwell continúa su exposición citando el siguiente pasaje de Certeau, que es clave para el entendimiento de esta nueva cultura digital:

La “fabricación” por descubrir es una producción, una política; pero oculta, porque se disemina en las regiones definidas y ocupadas por los sistemas de “producción” (televisada, urbanística, comercial, etcétera) y porque la extensión cada vez más totalitaria de estos sistemas ya no deja a los “consumidores” un espacio donde identificar lo que hacen de los productos. A una producción racionalizada, tan expansionista como centralizada, ruidosa y espectacular, corresponde otra producción, calificada de “consumo”: ésta es astuta, se encuentra dispersa pero se insinúa en todas partes, silenciosa y casi invisible, pues no se señala con productos propios sino en las maneras de emplear los productos impuestos por el orden económico dominante.⁵

Salvando las diferencias, por supuesto, no me parece exagerado señalar que estas primeras décadas en el surgimiento de la industria de los videojuegos pueden tener paralelismo con el surgimiento, masificación y consolidación de otros medios como la fotografía, el cine, la radio o la televisión. Tomando en cuenta lo anterior, si bien parto de la idea de entender

³ Henry E. Lowood y Raiford Guins, “Introduction: Why we are debugging”, en Henry E. Lowood y Raiford Guins (eds.), *Debugging game history: a critical lexicon*, Cambridge, London, The MIT press, 2016, p. XIII. Traducción mía.

⁴ Melanie Swalwell, *Homebrew gaming and the beginnings of vernacular digitality*, Cambridge, London, The MIT Press, 2021, pp. 51-53. Traducción mía.

⁵ Michel de Certeau, *La invención de lo Cotidiano I. Artes de hacer*, México, Universidad Iberoamericana, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 2000, p. XLIII.

este nuevo medio como un producto cultural de consumo, es fundamental para mí caracterizarlos, además, como ejercicios de representación y narrativas. Es por ello que me remito a Hayden White, especialmente a su ensayo sobre “El valor de la narrativa en la representación de la realidad” en *El contenido de la forma*.

Aunque el objeto de White es hacer una revisión a la Historia como escritura, y, por tanto, como representación-narración, las reflexiones planteadas por el autor resultan fundamentales para presentar una aproximación desde lo histórico en los videojuegos. En su escrito White establece varias premisas. Una de las primeras es poner en duda la diferencia entre discurso y narrativa. Asignar un criterio más objetivo al discurso y más subjetivo a la narrativa es, para el autor, un falso debate, que busca, en el discurso, ocultar al narrador para presentar su relato más “objetivamente” y de esta manera pretender que los acontecimientos hablen por sí mismos. White cuestiona:

¿Qué implica la producción de un discurso en el que “los acontecimientos parecen hablar por sí mismos”, especialmente cuando se trata de acontecimientos que se identifican explícitamente como reales en vez de imaginarios, como en el caso de las representaciones históricas? En un discurso relativo a acontecimientos manifiestamente imaginarios, que son los “contenidos” de los discursos ficcionales, la cuestión plantea pocos problemas, pues ¿por qué no representar a los acontecimientos imaginarios como acontecimientos que “hablan por sí mismos”? [...] los acontecimientos reales no deberían hablar por sí mismos. Los acontecimientos reales deberían simplemente ser; pueden servir perfectamente de referentes de un discurso, pueden ser narrados, pero no deberían ser formulados como tema de una narrativa. La tardía invención del discurso histórico en la historia de la humanidad y la dificultad de mantenerlo en épocas de crisis cultural (como en la alta Edad Media) sugiere la artificialidad de la idea de que los acontecimientos reales podrían “hablar por sí mismos” o representarse como acontecimientos que “cuentan su propia historia”. Esta ficción no habría planteado problemas antes de imponerse al historiador la distinción entre acontecimientos reales e imaginarios; la narración de historia sólo se problematiza después de que dos órdenes de acontecimientos se disponen ante el narrador como componentes posibles de los relatos y se fuerza así a la narración a descargarse ante el imperativo de mantener separados ambos órdenes en el discurso.⁶

Se han de tomar las advertencias del autor, para el caso de los videojuegos, en dos distintas dimensiones. Una de ellas es que los videojuegos, como contenedores, forman parte de la narrativa concebida como “metacódigo, un universal humano sobre cuya base pueden transmitirse mensajes transculturales acerca de la naturaleza de una realidad común”⁷ y luego, que los contenidos de estos videojuegos, los que detallaré páginas adelante, son las

⁶ Hayden White, *El contenido de la forma. Narrativa, discurso y representación histórica*, Barcelona, Paidós, 1992, p. 19.

⁷ *Ibid.*, p. 17.

narraciones, sucedidas en el tiempo histórico y, por tanto, impactadas por el contexto desde donde fueron producidas, pero sobre todo consumidas, retomando a Swalwell-Certeau.

En este sentido, señalaba, los contenidos son acontecimientos, narraciones, “hechos históricos” en sí mismos,⁸ por lo que no pretendo cuestionar ni avalar su “objetividad” o, como gustan hacer muchos colegas bienintencionadamente, juzgar los “errores históricos” o lo “apegado a la realidad histórica” de esas narraciones.

Ahora bien, a pesar de este esfuerzo teórico, debo señalar que la intención del texto es servir de cimiento para futuras investigaciones sobre la Historia de los videojuegos. Dada su naturaleza iniciática y exploratoria, tenderé hacia la generalización y al abordaje amplio de los problemas de estudio propuestos. Posteriormente, en otros espacios, se podrán particularizar, afinar, comentar y contrastar las posiciones teóricas aquí asumidas. Soy consciente de que esto implica varios riesgos. Plantear una investigación con estas características, no solo implica omisiones, sino también que, abordados de manera tan inespecífica, diversos temas quedarán únicamente en lo superficial.

Algunas veces esta superficialidad se podrá justificar señalando lo incipiente y novedoso de estos estudios; sin embargo, no quiero pasar por alto los puntos donde sí hay trabajos que permiten una profundización y reflexión más profunda y que, por motivos de exposición, he decidido sintetizar y presentar únicamente de manera somera. Pese a mis mejores intenciones de presentar un ejercicio reflexivo, temo que este texto quede en un estado primitivo más propio del descriptivismo, que del análisis teórico. En las siguientes líneas no pretendo desarrollar una historia pormenorizada de la industria de los videojuegos, sino un recuento de algunos antecedentes y aspectos importantes para contextualizar el lugar de producción y consumo que estoy analizando.

La industria de los videojuegos en la década de 1980. Contexto histórico

La segunda mitad del siglo XX vio surgir distintas tecnologías que impactaron de manera determinante en nuestro cotidiano, todo ello en el contexto de la Guerra Fría y la escalada de tensiones entre Occidente y el bloque socialista. Una de las innovaciones clave de esta explosión tecnológica fue el transistor, de modo que por primera vez existió tecnología para representar, por medios electrónicos, algo generado digitalmente.

⁸ *Ibid.*, p. 22.

De manera tradicional, la historia de los videojuegos ha sido narrada por coleccionistas, entusiastas y periodistas en generaciones y en hitos. Buscar “las primeras veces” también es un tópico común en este registro cronístico. Si bien existe cierta polémica entre los historiadores de los videojuegos sobre cuál fue, estrictamente hablando, el primero de ellos, muchos refieren a *Spacewar!* (1962) como un antecedente, experimental es cierto, clave para el desarrollo del medio.

La verdadera masificación de los videojuegos como industria vino de la mano de la miniaturización y abaratamiento del transistor, lo que permitió la fabricación de consolas domésticas que podían ser accesibles y jugadas en los hogares. De esta manera, se considera que la industria de los videojuegos nace hacia 1972, en lo que se denominó después la primera generación de consolas.⁹ Estas eran máquinas que podían jugar un solo juego; una versión digital del tenis denominada *Pong*.

Eran tan rudimentarias que muchas veces para cambiar los escenarios se ponían filmes plásticos de colores directamente en los televisores. El éxito de esta primera generación derivó en la creación de decenas de máquinas clones y la “invasión” de consolas *Pong* en todo Estados Unidos, de tal manera que la saturación del mercado pronto derivó en una crisis hacia 1977 y la primera gran caída de la industria de los videojuegos. Este hito marca el paso a la segunda generación de consolas,¹⁰ la cual ya tenía un sistema de cartuchos que permitía intercambiar videojuegos de manera sencilla.

Nuevamente, la saturación del mercado derivada del éxito comercial, junto con la creación de videojuegos de mala calidad, generó una caída de la industria hacia el invierno boreal de 1982-1983. A partir de este nuevo *crash* es que se cuenta la tercera generación de videoconsolas,¹¹ tomando el relevo comercial las compañías japonesas, como SEGA, Capcom o Nintendo.

Durante la década de 1970, en la primera generación, prácticamente todas las pocas consolas existentes jugaban el mismo juego; una variante de *Pong*. Durante la segunda generación, los títulos disponibles ya podían contarse por cientos. Sin embargo, en la década de 1980, durante la tercera generación, el catálogo de videojuegos disponibles era de miles. Es decir, que durante 1980 se experimentó un *boom* sin precedentes que cimentó las bases de la industria hasta el día de hoy. Si bien durante esa década la industria aún

⁹ Evan Amos, *The game console: a photographic history from Atari to Xbox*, San Francisco, No Starch Press, 2019, p. 3.

¹⁰ *Ibid.*, p. 13.

¹¹ *Ibid.*, p. 57.

estaba en pleno crecimiento y las limitaciones técnicas eran palpables, las diferencias entre los juegos de los primeros años y los últimos de esta década dejan ver que existió un verdadero salto tecnológico que posibilitó la inclusión y complejización de las narrativas y representaciones existentes. Dicho de otra manera, un juego de 1989 no tiene nada que ver, gráficamente, con uno surgido en 1983 (Figura 1).



Figura 1: Capturas de pantalla de los juegos Curse of the Aztec Tomb (1983) izquierda, y Le Fetiche Maya (1989), derecha. Fuentes: https://www.youtube.com/watch?v=cO74_wwhYT4 y <https://www.youtube.com/watch?v=gD4gExIeepA>. Consultadas el 09/03/2024.

Es importante notar que para mediados de 1980 el auge de la industria fue tal que había generado ya dos grandes crisis en la industria, y se había recuperado exitosamente. Debido a todas estas razones es que elegí esta década para desarrollar este estudio. Si bien es una década donde los catálogos ya cuentan por miles los títulos, la temática elegida permite hacer una delimitación del objeto de estudio y enfocarse, de manera concreta, en los casos encontrados.

Debido al exponencial crecimiento, se calcula que los videojuegos son la industria del entretenimiento más grande existente actualmente, realizar este mismo ejercicio para la década del 2000, sería una tarea que requeriría de delimitaciones distintas y haría menos integral un estudio. Para la década de 1980 es posible hacer esta investigación de manera general aún y presentar un ejercicio acotado. Es decir, fue posible, de toda la industria, buscar todos los títulos con temática mexicana.

También es posible que, sin que esto implique rendir culto al “ogro de los orígenes”, estudiar esta incipiente década ayude a entender la consolidación de esta industria, como se leerá más adelante, y ver qué ha cambiado y qué se ha sostenido en el tema de las representaciones. Hacerlo así también permite perspectivar las rutas que siguió la industria en las décadas posteriores. Escribiendo este texto me di cuenta de que existen grandes potencialidades en el abordaje historiano del tema.

Un ejemplo concreto de esto, y que supera los límites del ensayo evidentemente, es que las propuestas de periodización de los videojuegos plantean categorías que, si bien útiles, conforman en sí mismas una narrativa propia, generalmente centrada en Estados Unidos. Deberá ser tema de futuros trabajos complementar y cuestionar estos “regímenes de historicidad”.

Repositorios digitales y metodología de búsqueda

La historia de los videojuegos ha sido construida, como se ha señalado, sobre todo por historiadores no profesionales. Esto ha hecho que tienda a ser descriptiva, cronológica y poco analítica. Los espacios desde donde documentar esta historia no suelen estar contruidos de la manera en que académicos e investigadores estamos acostumbrados a abordar. Usualmente, estos espacios son generados desde las comunidades de entusiastas en foros de internet, plataformas digitales como *Youtube* o en Convenciones de fanáticos. Las publicaciones más “formales” suelen ser obra de periodistas como Evan Amos, Tristan Donovan, Brett Weiss, Steven L. Kent, etcétera.¹²

Para construir una historia de la representación en los videojuegos no basta, como han hecho anticuarios, periodistas o entusiastas, en hacer un listado por año de consolas y títulos. No basta con presentar los datos y que de esta manera “hablen por sí mismos”. Hay primero que plantear, como he pretendido hacer aquí, el andamiaje teórico sobre el que se plantea estudiar este fenómeno y luego caracterizar la época en la que surge esta industria. Entonces y solo así, hay que remitirnos a los títulos mismos, los videojuegos concretos que forman parte de nuestro conjunto de análisis, y hacer una búsqueda y rastreo más tradicional.

La cultura de los videojuegos es completamente digital. La preservación de esta memoria es un tema de preocupación constante en su comunidad. Debido a eso, se cuenta con gran documentación sobre los títulos lanzados para las distintas consolas. Estas largas listas forman un primer índice en donde buscar los títulos que contengan referencias a la cultura mexicana. Estas bases de datos, listados y catálogos digitales fueron fundamentales

¹² Steve L. Kent, *The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon and beyond: the story behind the craze that touched our lives and changed the world*, Roseville, Prima Pub, 2001; Brett Weiss, *Classic home video games, 1985-1988: a complete reference guide*, Jefferson, Mcfarland, 2012; Tristan Donovan, *Replay: the history of video games*, East Sussex, Yellow Ant, 2010; Evan Amos, *Consolas de videojuegos 2.0: una historia fotográfica desde Atari a Xbox*, Barcelona, Gamepress, 2022; Evan Amos, *The game console: a photographic history from Atari to Xbox*, San Francisco, No Starch Press, 2019.

en esta búsqueda. La comunidad editora de *Wikipedia* ha generado un acervo valioso que contiene amplias listas de referencias a títulos lanzados por consola.

También, son útiles publicaciones especializadas donde es posible consultar estos listados. Son fundamentales sitios como *Universal Videogames List (UVL)*, que se asume como “La más grande y antigua base de datos sobre cualquier videojuego en cualquier plataforma”, e *Internet Archive*, una fundación sin fines de lucro dedicada a la preservación de la memoria de la humanidad y que mantiene un rubro de memoria digital dedicada a los videojuegos. Existen también numerosos “museos virtuales” creados por coleccionistas y algunos poquísimos repositorios de universidades que abordan el tema, por ejemplo, el *Learning Games Initiative Research Archive* de la Universidad de Arizona.

Si bien los contenedores físicos, los cartuchos, casetes, disquetes, etcétera, son piezas importantes de la industria, tanto así que algunos de ellos han sido subastados por cientos de miles de dólares, su contenido ha sido volcado digitalmente por una amplia comunidad de entusiastas y preservacionistas, de manera que es relativamente sencillo encontrar acervos, verdaderas bibliotecas digitales, donde consultar estos títulos e incluso jugarlos vía emulación.

Estas versiones digitales de los videojuegos son conocidas como *ROMs*; acrónimo de *Read-Only Memory*. Estos archivos se consideran una copia digital de los datos almacenados en un cartucho, disco, disquete, casete o cualquier otro medio de almacenamiento físico utilizado en consolas de videojuegos. Este archivo *ROM* se utiliza en emuladores de software para recrear el hardware de la consola original y permitir que los usuarios ejecuten los juegos en plataformas modernas. El *Internet Archive* tiene una base de datos amplia de títulos antiguos de videojuegos, los cuales pueden ser incluso emulados en línea vía navegador web desde el mismo portal.

En el rubro de la preservación ha sido importante no solo el contenido de los cartuchos en sí mismos, es decir el *ROM*, sino también el material añadido, especialmente portadas, cajas protectoras, manuales adjuntos a estos medios, revistas, reseñas, instrucciones de instalación, fotografías de los distintos formatos físicos como disquetes, casetes e incluso los códigos transcritos. Existen sitios, como *The Cover Project* (thecoverproject.net), que se dedican exclusivamente a digitalizar las portadas de los juegos, incluyendo las distintas versiones que pudieran existir para un mismo título. Estas portadas, además de su valor pictórico, son importantes porque remiten información técnica como compañía editora, año de lanzamiento, región, etcétera.

La búsqueda para este estudio se realizó en un primer momento consultando las listas y catálogos en los sitios especializados de videojuegos ya mencionados, buscando palabras clave que hicieran referencia a la cultura mexicana. Esta primera búsqueda de índole cuantitativa se complementó con un análisis cualitativo más detallado posterior. Debido a que no todos los nombres de los juegos son explícitos en el tema, y partiendo de la premisa de que algunos de los tropos contemporáneos iban a tener antecedentes en los videojuegos de los 1980, la búsqueda también se realizó sobre títulos concretos donde intuía podía haber referencias a la cultura mexicana, me refiero especialmente a los títulos deportivos, donde creí, acertadamente, poder encontrar información útil.

La comunidad videojugadora también es especialmente dedicada en la creación de contenidos en medios digitales. Gracias a esto existen grabaciones, denominadas *gameplays*, en donde se puede ver el desarrollo completo de un videojuego. Muchas veces estos videos funcionan como guías para completar algún título, pero para este estudio estos *gameplays* resultan herramientas útiles si se quiere consultar una sección concreta de cierto contenido.

Diversos creadores de contenido han generado listados y compilaciones críticas de los títulos existentes, ordenándolos, por ejemplo, por año de lanzamiento, o por ranking. Existen múltiples videos del estilo “ranking 100 mejores juegos para la NES”. Estas compilaciones sirven como una primera aproximación al contenido del videojuego más allá de los aspectos formales como título y portada, por lo cual, aunque implican varias horas de búsqueda en el material audiovisual, sirven de gran ayuda para identificar las temáticas contenidas en los juegos.

En una primera búsqueda se localizaron un total de quince juegos. Esta primera versión fue publicada en la red social *Twitter* a manera de “hilo” (serie de publicaciones enlazadas como respuestas que permiten desarrollar una conversación de manera más extensa que lo que permite las limitaciones de la plataforma) (Figura 2). Esta lista permitió socializar los resultados preliminares y recibir retroalimentación de distintos usuarios. De esta manera, usuarios de la plataforma compartieron algunos títulos que me eran desconocidos y permitieron ampliar la lista original.

Posteriormente, y con motivo de la presentación de este trabajo en el seminario de historiografía de Xalapa “Repensar la Conquista”, en marzo de 2024, se realizó un nuevo tamizaje que amplió el listado a diecinueve títulos que hacen referencia a la cultura mexicana. Con motivo del presente artículo decidí ampliar el rastreo en nuevos listados y con referencias cruzadas dentro de los sistemas de búsquedas en las bases de datos y

catálogos de los portales, resultando un nuevo total de 43 juegos, de entre decenas más que fueron descartados, triplicando casi el número original de 2019. Este nuevo número de juegos proporciona un conjunto de estudio bastante amplio con el que se puede trabajar y caracterizar los tropos discursivos contenidos, por ello decidí no extender la búsqueda hacia el año 1990 y no complejizar más el conjunto de estudio.



Figura 2: “Hilo” donde fue presentada una versión preliminar de este estudio en 2019.
Fuente: <https://twitter.com/VicioNez/status/1113459274359955456>. Consultado el 06/04/2024.

Para fines expositivos he acompañado cada título con el año de lanzamiento entre paréntesis, sin embargo, este dato debe tomarse como una referencia relativa, ya que algunos de estos juegos, pese a lo que la información del mismo juego lo señala, pueden haber sido registrados en una fecha, pero haber sido lanzados al mercado al año siguiente. Es una costumbre en la industria de los videojuegos priorizar los lanzamientos en el periodo navideño para aumentar las ventas.

Otras veces, los juegos reciben una reedición para nuevas consolas y la información de derechos de autor presenta un año más reciente al de la fecha “original” del lanzamiento. En estos casos decidí referir el año más antiguo de publicación que me fue posible encontrar. La lista de títulos localizados y su año de lanzamiento es la siguiente:

1. *Aztec Challenge* (1982)
2. *Aztec* (1982)
3. *Baja Buggies* (1982)
4. *The Mask of the Sun* (1982)
5. *Quetzalcoatl* (1983)
6. *Lost Treasure of the Aztec* (1983)

7. *Curse of the Aztec Tomb* (1983)
8. *Aztec Tomb Adventure* (1983)
9. *Pedro* (1984)
10. *Artic World Cup* (1984)
11. *Quest for Quintana Roo* (1984)
12. *Aztec Tomb Adventure Part II* (1984)
13. *Kukulkan* (1984)
14. *Montezuma's Revenge* (1984)
15. *Montezuma's Dungeons* (1984)
16. *Aztec: Hunt for the Sun-God* (1984)
17. *Asteka* (1985)
18. *The Lost City* (1985)
19. *Escape from Maya's Kingdom* (1985)
20. *Zorro* (1985)
21. *Where in the World Is Carmen Sandiego?* (1985)
22. *World Cup Soccer* (1985)
23. *Mexico '86: A World Cup Management Simulation* (1985)
24. *World Cup Carnival* (1986)
25. *World Games* (1986)
26. *Asteka II: Templo del Sol* (1986)
27. *Le Temple de Quauhtli* (1986)
28. *Treasure of the Aztecs* (1986)
29. *The Spy's Adventures in North America* (1986)
30. *Halls of Montezuma: A Battle History of the United States Marine Corps* (1987)
31. *Final Lap* (1987)
32. *World Cup Manager* (1987)
33. *Indiana Jones in Revenge of the Ancients* (1987)
34. *Sid Meier's Pirates!* (1987)
35. *Aztec Adventure* (1987)
36. *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* (1988)
37. *Chrono Quest* (1988)
38. *World Championship Soccer* (1989)
39. *Microprose Soccer* (1989)
40. *Where in Time Is Carmen Sandiego?* (1989)

41. *Le Fetiche Maya* (1989)
42. *Tecmo World Wrestling* (1989)
43. *Gold of the Americas: The Conquest of the New World* (1989)

La lista es muy cosmopolita y bastante representativa de la época. La década de 1980 abarca tres generaciones de consolas, por lo cual el número de plataformas jugables es amplio. Debido a esto, es común que juegos que aparecieron cerca del final del ciclo de vida de una generación recibieran un relanzamiento en la nueva. Es común que, para ampliar el alcance del mercado, un juego apareciera en múltiples plataformas a la vez, en distintas generaciones, incluso.

Aunque esto puede hacer más complejo este estudio, en términos generales las variaciones de un mismo título en distintas plataformas no suelen afectar el contenido. Por consiguiente, en el presente texto no prioricé el estudio de ninguna versión en particular de cada título, ni me centré en caracterizar las plataformas específicas. Como menciona Kristen J. Nyitray, definir qué constituye un videojuego es una cuestión que, junto a lo puramente técnico, plantea un debate de índole filosófico.¹³

Mi metodología de análisis consistió en concebir los videojuegos como una obra en conjunto, que se compone de varios elementos, principalmente el contenido del juego en sí mismo y un contenedor (cartucho, disquete, casete, etcétera), pero también otros elementos que permiten complementar el análisis de cómo y en qué manera se hace referencia a la cultura mexicana. Por ello se consultaron las portadas y manuales localizables y, en la medida de lo posible, elementos externos a la obra, pero que la contextualizan, como guías y reseñas en revistas especializadas y notas publicitarias.

Junto a las versiones digitales de los juegos, los ya mencionados *ROMs*, se consultaron *gameplays* para buscar partes específicas que requirieran consulta detallada y que fueron especialmente útiles para tomar capturas de pantalla para ejemplificar. De esta manera tenemos un panorama algo más amplio de la forma en que se presentan las referencias mexicanas. Del análisis del contenido resultante puedo adelantar que hay juegos que basan totalmente su temática en temas “mexicanos”, y otros, especialmente los de deportes, suelen mencionar a México de manera muy somera.

¹³ Kristen J. Nyitray, “Game On to Game After: Sources for Video Game History”, *Reference & User Services Quarterly* 59, n. 1 (2019), p. 7.

Los resultados del análisis; futbol, aztecas y colonialismo

Para facilitar la exposición de los resultados del análisis, dividí los 43 títulos localizados en diversas subclasificaciones de acuerdo a su afinidad temática. Las principales categorías en que se pueden dividir los subconjuntos son deportes y aventura. De esta manera, encontramos que once títulos se corresponden a la categoría amplia de “deportes” y los restantes 32 se pueden agrupar bajo la categoría “aventura”. Debo señalar que, debido al incipiente desarrollo de la industria en la época, algunas de las categorías o géneros estaban en pleno desarrollo, por lo que estas pueden tener amplios matices y, desde luego, ser perfectibles.

Incluso puede darse el caso de que un mismo juego abarque más de un género. Sin embargo, debido a que no es el interés primario de esta disertación debatir lo que es un “género” en los juegos de video, los tomaré aquí de manera amplia, siempre considerando que estos criterios clasificatorios pueden ser debatidos. Antes de abordar de manera específica los contenidos, quisiera señalar algunos aspectos sobre los medios impresos y la distribución que me parecen fundamentales para entender los alcances de la industria.

Los videojuegos de esta época reflejan mecanismos de distribución e intercambio muy interesantes. La forma en que estos juegos llegaban, desde el desarrollador hasta el consumidor final, no es un hecho dado ni debe obviarse. Dado que no solo eran producidos, sino, sobre todo, consumidos, las cadenas de distribución son reflejo de la industria en la década preinternet de 1980. Pese a contar con tiendas físicas donde podían ser comprados, muchas veces los juegos eran ordenados por catálogo en revistas especializadas.

Good News . . . over 85% of our products work on the CoCo 3!
Good Products . . . what you'd expect from Computerware
Good Deals . . . Special holiday prices!

For CoCo II and CoCo 3
RSDOS required for CoCo3

Business Applications \$100. (payroll \$125.)
 General Ledger
 Check Ledger
 Inventory Control
 Accounts Receivable
 Accounts Payable
 Payroll

Adventures/Simulations
 cassette \$24.95 disk \$27.95
 Omniverse
 Major Star
 Treasure of the Aztecs
 Escape: 2012
 Star Trader
 Franchise

RSDOS Programming Tools
 Sourcerer \$49.95
 Color Basic Compiler \$39.95
 Macro Assembler \$49.95
 Color Connection III \$49.95
 Advanced Editor \$29.95

OS-9 Tools
 Sourcerer \$39.95
 OS-9 Basic \$49.95
 Raid \$39.95
 Macro Assembler \$49.95
 Textool \$29.95
 Text Formatter \$34.95
 Advanced Utilities \$29.95
 Disk Fix and Utilities \$29.95
 Advanced Editor \$39.95

Only CoCo II
 25% off
 Merge 'n Mail \$32.95
 Don't Forget! \$32.95
 Screen Expander \$27.95

Exclusively CoCo 3
 15% off
 Return of Junior's Revenge .. \$34.95
 Color Connection IV .. \$49.95
 OS-9 Color Connection .. \$49.95
 The Magic of Zanth .. \$34.95
 Color Scribe II .. \$49.95

Personal Productivity
 C.E.O. \$49.95
 Scribe \$49.95
 Personal Finance \$32.95

Games—Sports—Arcades
 cassette \$24.95 disk \$27.95
 Ice Hockey
 Football
 Mr. Dig
 Pro Golf
 Bloc Head

RSDOS rom & manual \$19.95 **RSDOS rom, manual, & 2764 for Disko \$24.95**

ORDER FORM
 Call or Write to:
 Name _____ State _____ Zip _____
 City _____ CoCo ID _____
 VISA MasterCard Exp _____
 Signature _____
 Item _____ Format _____ Price _____

COMPUTERWARE®
 Box \$58. Shipping: 8% Calif. Sales Tax
 Surface — \$2 minimum. COD Add \$5.
 2% for orders over \$100. Shipping _____
 Air or Canada — \$5 minimum. TOTAL _____
 4% for orders over \$100. Checks are delayed for bank clearance.

Holiday Special!
 25% off CoCo II
 20% off CoCo II / 3
 15% off CoCo 3
 Offer expires December 31st

Figura 3: Anuncio en The Rainbow, diciembre de 1986. Fuente: [https://colorcomputerarchive.com/repo/Documents/Magazines/Rainbow,%20The%20\(OCR\)/The%20Rainbow%20Vol.%202006%20No.%2005%20-%20December%201986.pdf](https://colorcomputerarchive.com/repo/Documents/Magazines/Rainbow,%20The%20(OCR)/The%20Rainbow%20Vol.%202006%20No.%2005%20-%20December%201986.pdf). Consultado el 09/03/2024.

Las revistas fueron importantes para reseñar los nuevos lanzamientos, pero también para adquirir los mismos. Gracias a la labor de preservación de la comunidad videojugadora es posible acceder a gran parte del contenido del “ecosistema” de los videojuegos; revistas especializadas, catálogos, pósters publicitarios, *merchandising* y parafernalia en general, que no forman parte estricta del videojuego como pieza terminada y producto, pero sí resultan importantes para su consumo.

Un ejemplo para señalar la importancia de este “ecosistema”: del título *Curse of the Aztec Tomb* (1983) hay referencia en los listados digitales, pero no hay portadas o fotografías del medio físico. Esto es debido a que el juego apareció publicado en la revista *Computer and Video Games*. Es algo relativamente común para estos tempranos años encontrar que el código de un software se publicara completo por medios impresos, de modo que el usuario copiaba la programación manualmente en su propio sistema y accedía así al contenido del mismo.



Figura 4: (arriba) Postada de la revista Computer & Videogames anunciando el título Curse of the Aztec Tomb. (abajo) Código completo del mismo juego. Fuente: https://archive.org/details/Computer_and_Video_Games_Issue_0015/page/48/mode/2up?view=theater. Consultado el 09/03/2024.

Del título *Treasure of the Aztecs* (1986), más allá de su inclusión en los listados, solo localicé algunas referencias de su venta en revistas especializadas de la época. No me fue posible localizar un ROM, y tan solo hay unos pocos segundos de *gameplay* en plataformas digitales.¹⁴ Aun así, estas someras menciones en las revistas de la época nos dan pistas claves para entender su alcance.

Sabemos que hacia 1987 fue vendido en Australia, solicitándolo por disquetes o casete vía postal, como señala la página publicitaria de la revista *Softgold*, donde se vendía por una empresa llamada *Blaxland Computer Services* ubicada en Nueva Gales del Sur, Australia.¹⁵ Este hecho resulta sorprendente, ya que la revista se publicaba en Southport e imprimía en Warwick, Estado de Queensland, a más de 800 kilómetros de Blaxland. Todo esto resulta aún más sobresaliente tomando en cuenta que este videojuego fue desarrollado en Encinitas, California, Estados Unidos, en 1986.

¹⁴ El *gameplay* puede consultarse en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=vWJYaumPems>
¹⁵ “Blaxland computer services PTY. LTD. Servicing Modern Technology”, *Softgold*, agosto de 1987, p. 13.

En el lapso de un año, ya había dado la vuelta al mundo. Esto señala que la incipiente industria de los videojuegos crecía firmemente en un mercado ávido de consumir nuevos productos y que, pese a las limitaciones técnicas y las distancias, existían redes de intercambio bastante amplias. El ejemplo se torna más relevante cuando se piensa que muchos de los videojuegos en ese periodo fueron desarrollados y distribuidos por una sola persona de manera casera y artesanal.¹⁶

Los manuales de estos también dan cuenta de lo casero de los medios con los que contaban los desarrolladores. El ejemplo antes mencionado de *Treasure of the Aztecs* (1986) (Figura 3) da cuenta que la distribución se hacía directamente entre el desarrollador y consumidor final, algo casi impensable en la actualidad. La distribución podía ser también de mano en mano, o incluso por contrabando, lo que habla de cómo la demanda superaba las posibilidades de los mercados formales.

Los casos de países con economías proteccionistas como México o Brasil, otros con intereses contrarios a Occidente como Irán, la Unión Soviética y en general los de la órbita comunista como Polonia o Checoslovaquia dan muestra de la importancia de las redes clandestinas de distribución de videojuegos.¹⁷ Existen, además, ejemplos paralelos en la época que pueden ser útiles para entender estas redes de intercambio, como es el caso de la cultura *punk* y los *fanzines*, revistas informales hechas a mano por fanáticos, las cuales muchas veces eran intercambiados por vía postal.¹⁸

¹⁶ Nick Montfort y Ian Bogost, *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*, Cambridge, London, The MIT Press, 2009, pp. 101-102; Chris Kohler, “Pitfall! Creator David Crane Is Named Videogame Pioneer” *Wired*, (26 de enero de 2010), <https://www.wired.com/2010/01/david-crane-pioneer/>.

¹⁷ Roberto Tietzmann, André Fagundes Pase, y Giovanni Pasquali Piovesan, “Um meio moldado pela gambiarra: como as trapaças e regulações econômicas nos videogames moldaram a cultura digital nacional” *Zanzalá* 12, núm. 1, 2024, pp. 124-46; Melinda Cohoon, “Digital Iran: Soft Power and Affect in Video Games”, *Interdisciplinary Digital Engagement in Arts & Humanities* 2, núm. 1, septiembre 2021, <https://ideah.pubpub.org/pub/3dnzmywx/release/2>; Ian Larson, “The Bootleg Connection. Micro Genius and the Transnational Circulation of Early Clone Consoles”, *ROMchip* 4, núm. 1, julio de 2022, <https://romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/143>; Jaroslav Švelch, *Gaming the Iron Curtain: how teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games*, Cambridge, London, The MIT Press, 2018, pp. 123-52; P. Konrad Budziszewski, “Poland”, en Wolf, Mark J. P. (ed.), *Video Games Around the World*, Cambridge, London, The MIT Press, 2015, p. 402; Fernando Henrique Porte, “Sem Controle ou Como a Pirataria Criou a Cultura de Jogos no Brasil” (tesis de licenciatura, Universidad Estatal Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, 2019).

¹⁸ Teal Triggs, “Scissors and Glue: Punk Fanzines and the Creation of a DIY Aesthetic”, *Journal of Design History* 19, núm. 1, 2006, p. 72; Matthew Worley, “Punk, Politics and British (fan)zines, 1974-84: While the world was dying, did you wonder why?”, *History Workshop Journal* 79, n. 1, 2015, p. 4.

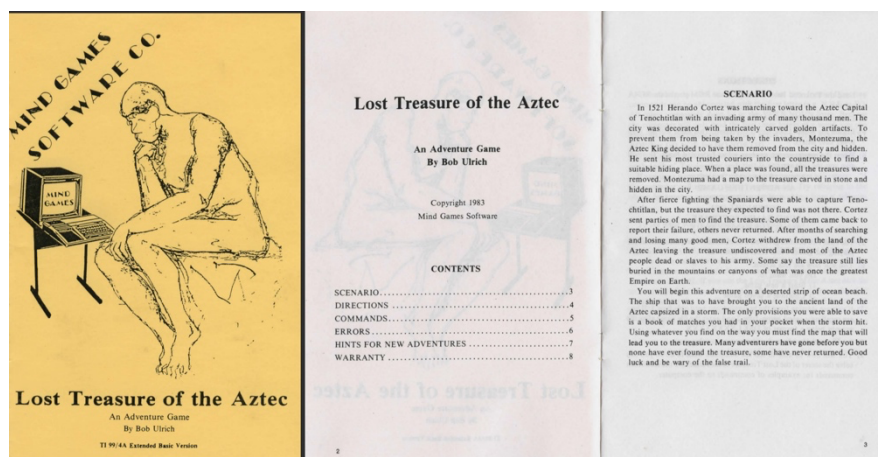


Figura 5: Portada y primeras páginas del manual de *Lost Treasure of the Aztec* (1983) Fuente: <https://www.mocagh.org/ti994a/losttreasure.pdf> consultado el 09/03/2024.

Los juegos de deportes

Las representaciones de lo mexicano en este rubro están mayoritariamente asociadas con el fútbol, siendo siete de ellos dedicados a este deporte: *Artic World Cup* (1984), *World Cup Soccer* (1985), *Mexico '86: A World Cup Management Simulation* (1985), *World Cup Carnival* (1986), *World Cup Manager* (1987), *World Championship Soccer* (1989) y *Microprose Soccer* (1989). Los restantes se dividen entre carreras, como *Baja Buggies* (1982) y *Final Lap* (1987), clavados en *World Games* (1986), y lucha libre en *Tecmo World Wrestling* (1989).

Es importante señalar que, en los juegos de fútbol encontrados, la selección mexicana sólo aparece como una de entre muchas otras selecciones posibles. Debido a las limitaciones de la época, de no ser por su mención explícita o el cambio de color del uniforme, prácticamente sería indistinguible de las demás selecciones. Sin embargo, en el juego *World Cup Carnival* (1986), se destaca el papel de México como sede del Mundial de 1986, tematizando así el evento mundialista. La mascota oficial del mundial, el chile llamado *Pique*, aparece en la portada del juego y en la pantalla principal, siendo este el primer juego licenciado por la FIFA como marca en los videojuegos de fútbol.



Figura 6: Pantalla inicial de World Cup Carnival (1986). Fuente: https://archive.org/details/zx_World_Cup_Carnival_1986_U.S._Gold_128K_aka_World_Cup_Football. Consultado el 09/03/2024.

En cuanto al juego *Mexico '86: A World Cup Management Simulation* (1985), a juzgar por su contenido, parece haberse lanzado sin licencia oficial y un año antes del evento, con la intención de capitalizarlo al máximo. Por otro lado, el juego *Baja Buggie* (1982) trata sobre carreras de este tipo de vehículos en la famosa competición automovilística de la Baja 1000, que recorre los áridos paisajes de la península de Baja California.

En el juego *Final Lap*, se hace solo una mención somera al Gran Premio de México. En el juego de lucha de *Tecmo*, la referencia a México está limitada a la participación de un luchador que recibió, en la adaptación al inglés, el nombre de “El Tigre”. Finalmente, para cerrar este rubro hay que mencionar *World Games* (1986) donde el acantilado rocoso de La Quebrada, en Acapulco, es uno de los escenarios posibles para la elección del jugador.

Los juegos de Aventura

El rubro de aventura es el que más nos interesa para este análisis. He señalado que este término está siendo usado de manera amplia, ya que encontramos algunos juegos de acción en tiempo real, otros del género aventura gráfica y otros de simulación. En el conjunto de juegos analizados muchos de ellos muestran el tránsito de las primeras aventuras de texto, popularizadas por Ken y Roberta Williams de *Sierra*, a los plataformeros y juegos de acción en tiempo real, más característicos del final de la década de 1980, y que la saga de *Mario Bros.* popularizó en todo el mundo.

La mayoría de estos hacen referencia a lo “azteca”, lo cual es evidenciado desde el título mismo, pero también hay los que se sitúan en la “época contemporánea”, la colonia

y el siglo XIX. Debido a que muchos de estos juegos presentan un protagonista explorando ruinas al estilo de Indiana Jones, el enfoque narrativo se centra principalmente en lo prehispánico, resultan más significativos.

Cuatro de los cinco juegos situados en la época contemporánea siguen una línea narrativa común, similar a las aventuras gráficas, donde el jugador descubre pistas para completar una aventura de estilo detectivesco. En estos juegos, la mención a México es somera y la localización tiende a ser solo una mención entre muchos otros lugares disponibles. Un ejemplo de esta subcategoría es la saga policiaca de Carmen Sandiego, donde las referencias a México son escasas y se limitan a lugares como la Ciudad de México y algunas ruinas arqueológicas.

En cuanto al juego *Chrono Quest* (1988), el protagonista viaja al pasado a una jungla maya donde se hacen referencias a los atlantes de Tula. Por otro lado, en *The Spy's Adventures in North America* (1986), las localizaciones mexicanas se dividen en tres: sur de México, norte de México y Baja California, siguiendo una división que se emplea en muchos otros videojuegos. En el sur de México el jugador parte desde el *Zocalo Square* y puede visitar unas *mayan ruins*. Este último nivel está situado en Chichén Itzá, a juzgar por la arquitectura del paisaje, puede observarse el castillo de Kukulcan y el Chac Mool. En esta pantalla se lee el mensaje “los indios aztecas vivieron aquí tiempo atrás, antes de que los conquistadores de España vinieran por el oro” (Figura 7). La parte norteña del país es menos interesante y está representada únicamente por paisajes áridos con alguna mención al cultivo de algodón.

El quinto juego agrupado en esta sección, llamado simplemente *Pedro*, no hace referencia concreta a la historia de México, pero presenta al personaje homónimo, un jardinero estereotipado cuya misión es cuidar su jardín de distintas amenazas. Aunque el juego en sí es sencillo, el arte de portada e instructivo revela que está construido a partir del estereotipo del migrante mexicano dedicado a la jardinería. Las palabras del instructivo coquetean con los estereotipos del mexicano como alguien gustoso de tomar descansos: “no habrá *siesta* para Pedro, él es el más ocupado jardinero al sur de la frontera.

Después de muchos años de duro trabajo y amoroso cuidado, Pedro tiene ahora el más hermoso jardín de flores en el Viejo México”. La narración continúa; “Entre animales merodeadores y vagabundos ladrones, no parece que vayas a poder tener mucha *siesta*. Así

que anímate, no puedes dejar las cosas para *mañana*”¹⁹ (Figura 8). Este es de los pocos títulos donde un personaje mexicano es el protagonista.



Figura 7: Captura de pantalla de la sección “the Mayan ruins” en el Sur de México. The spy's adventure in north america. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=0ccp64H4os8>. Consultado 03/03/2024.

¹⁹Las cursivas están en español en el original.

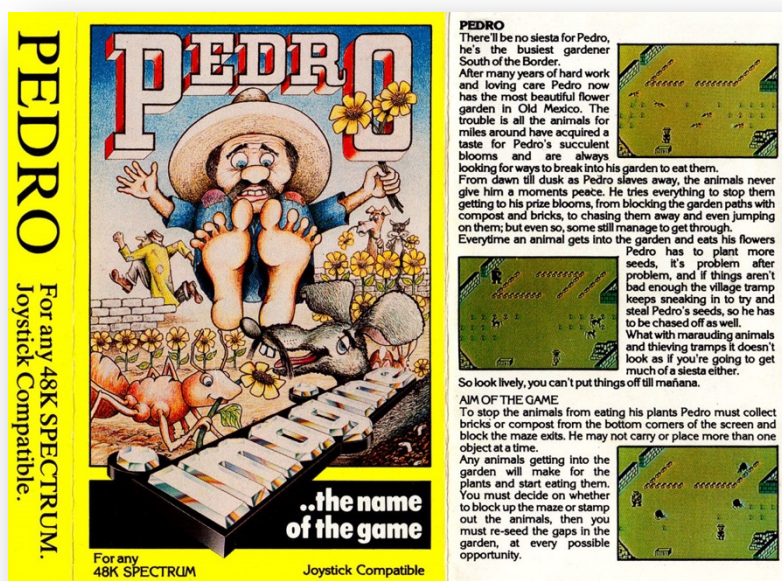


Figura 8: Detalle de portada e instructivo de *Pedro*, videojuego en formato casete. Fuente: <https://spectrumcomputing.co.uk/entry/3639/ZX-Spectrum/Pedro>. Consultado el 04/04/2024.

Los juegos ambientados en la época colonial son tres: *Zorro* (1985), *Sid Meier's Pirates!* (1987) y *Gold of the Americas: The Conquest of the New World* (1989). En cuanto al primero, no hay mucho que decir. Se trata de un videojuego basado en el famoso personaje, quien combate la corrupción del gobernador novohispano y, a veces, también del México recién independizado. Más allá del videojuego, sería interesante estudiar esta figura en el contexto de la anexión del territorio californiano a Estados Unidos. *Sid Meier's Pirates!* es una especie de juego de exploración y simulación.

En él se controla un barco pirata que navega por el Mar Caribe y el Golfo de México durante el periodo colonial. El jugador tiene la opción de atacar o comerciar con algunos puertos mexicanos, como Campeche. Este título resulta interesante en tanto que, en el imaginario anglosajón, los piratas son los protagonistas, mientras que desde el mundo novohispano no eran más que asaltantes y saqueadores. De manera similar se desarrolla *Gold of the Americas*, que tiende más hacia la simulación.

La referencia a México es igualmente bastante somera, dividiendo nuevamente al país en tres: Aztecas, Yucatán y California. México es solamente uno de tantos territorios posibles para conquistar por los colonos europeos. El usuario puede escoger distintas banderas al iniciar: Portugal, España, Inglaterra y Francia. A lo largo del juego, compites con las otras potencias para establecer poblaciones, comprar esclavos, ganar oro y, en términos concretos, colonizar los territorios americanos desde el Ártico hasta la Patagonia.

Juegos de temática prehispánica

La penúltima gran subcategoría de los juegos de aventura se compone de los que centran su trama totalmente en el mundo prehispánico, contándose más de veinte juegos. Lo que tienen en común todos estos es que, no importa si eres un saqueador euroblanco o un “azteca” que escapa del sacrificio, el enemigo a vencer son los sacerdotes o figuras de autoridad indígenas, ya sea directamente o mediante las trampas mortales dejadas a su paso.

Algunos de estos, los menos, lo hacen directamente con personajes “prehispánicos” que deben escapar de alguna maldición o sacrificio. Los restantes son protagonizados por blancos, casi todos con la palabra “azteca” en su título. Para resumirlo de manera concreta: son una versión digital de Indiana Jones. Estos resultan los más interesantes de describir y son numerosos.

Todos ellos salieron en 1982 o después, es decir, un año después de la famosa película *Indiana Jones y los cazadores del arca perdida* (1981). Por su temática y caracterización de protagonistas considero que estos juegos pretendían capitalizar el éxito en pantalla de la saga de Indiana Jones. Aunque existen diferencias gráficas y jugables notorias, sirva de ejemplo la pantalla de *Aztec Tomb Curse* (1983) y *Le Fetiche Maya* (1989) ya referida (Figura 1); podría decirse que todos son el mismo juego. Estudiados e incluso jugados en conjunto, resultan llenos de clichés, con pocas innovaciones y cuya trama puede resumirse de la siguiente manera: un personaje blanco encuentra ruinas aztecas, vence trampas y se lleva el tesoro.

Esta premisa es válida incluso para juegos que no tienen gráficos y que se desarrollan únicamente en modo texto, como *Indiana Jones in Revenge of the Ancients* (1987). En este título viajas desde la ciudad de México a la pirámide Tepozteco, caes en una trampa mazateca, peleas con nazis, todo en modo texto, introduciendo comandos manualmente, como era típico en la época, para finalmente acceder al tesoro. En el caso de contar con gráficos, es común que las “ruinas aztecas” sean representadas por basamentos piramidales mayas, ejemplarmente por el Palacio de Kukulcán. Otros tropos arqueológicos recurrentes son la Piedra del Sol y la efigie teotihuacana de Quetzalcóatl (Figura 9). Hay más referencias, pero estos son las más comúnmente encontradas.

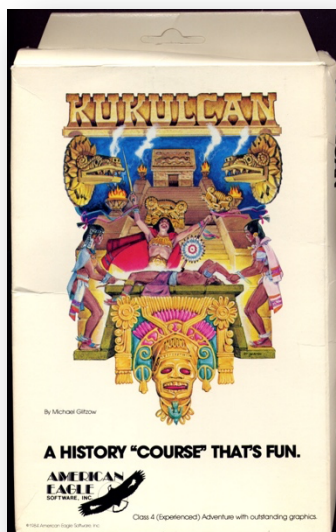


Figura 9: Portada del juego educativo *Kukulcan* (1984). Fuente: <https://gue.cgwmuseum.org/galleries/index.php?pub=3&item=12&id=2&key=0>. Consultado el 05/04/2024.

La enorme mayoría de estos títulos fueron desarrollados en Estados Unidos, pero incluso los desarrollados en Japón dejan ver que estaban fuertemente inspirados en el cine y los medios norteamericanos. En una entrevista, los desarrolladores del título japonés *Asteka* (1985), de la compañía Falcom, señalan que tomaron inspiración de *The Mask of Sun* (1982). El título japonés se desarrolla en ruinas mayas de Palenque, y en el contenido aparecen mascarones de Chaac, típicos del estilo Puuc de la península de Yucatán y no de Palenque.

También, aparece la Piedra del Sol. Como se ve, es común que el nombre y la referencia “azteca” sean meramente *branding* publicitario, ya que el contenido no está desarrollado en Tenochtitlán ni en ninguna ciudad de la Cuenca de México. En la entrevista, los desarrolladores declararon que utilizaron imágenes basadas en “ruinas reales” y que pretendían fomentar el interés turístico en la Península de Yucatán.²⁰ Este juego nunca salió de Japón ni fue traducido al inglés. Aparentemente, su éxito comercial hizo que se mereciera una secuela que sí salió de Asia, llamada *Asteka II: Templo del Sol* (1986) (太陽の神殿: *ASTEKA II, Taiyō no Shinden: Asutekā Ni*). Para adaptarlo al mercado anglosajón, se le renombró *Tombs & Treasure*. Esta práctica es común en los videojuegos que son vendidos a otro país.

²⁰ “Hot Access to Technoman. Dai 43-kai Miyamoto Tsuneyuki-san”, *Technopolis*, diciembre de 1986, pp. 105-108.

El videojuego *Aztec Adventure* (1987) apareció originalmente con el título *Nazca 88* en Japón. Lo que se observa aquí es una tendencia a generalizar todo lo prehispánico bajo el mismo rubro, no importa si es maya, inca o mexicana, todo puede ser renombrado bajo el etnónimo “Azteca”. *Le Temple de Quauhtli* (1986) es otro de los numerosos casos con nombre náhuatl, pero que transcurre en la selva maya de Yucatán. Esta práctica no es exclusiva de los videojuegos y es, lamentablemente, común hasta nuestros días, incluso por actores institucionales y académicos.

Los videojuegos *Lost Treasure of the Aztec* (1983) y *Treasure of the Aztecs* (1986), tienen una trama muy parecida y podrían haber sido agrupados dentro del rubro colonial, pero he decidido agregarlos aquí, ya que, en el fondo, el punto que hace girar todo es el saqueo. Ambos se sitúan entre 1520-1521 y manejamos un soldado bajo las órdenes de Cortés, que ha sido comisionado por este conquistador para encontrar un tesoro perdido. De *Lost Treasure of the Aztec* (1983) no localicé ni ROM ni *gameplay*, por lo que ha sido difícil acceder a su contenido. *Treasure of the Aztecs* (1986) se desarrolla mediante pantallas de carga donde el jugador investiga para acceder a pistas u objetos que le permiten continuar con la aventura.

Desafortunadamente, es poco lo preservado y la jugabilidad está incompleta. Lo que se alcanza a documentar es que gráficamente es bastante austero con respecto a otros juegos aquí descritos, e incluso podría decirse que la temática arqueológica está prácticamente ausente, ya que se desarrolla en espacios abiertos y desérticos. Más allá de referencias a Cortés y los tesoros, en lo que se puede observar dentro del juego hay pocos detalles y apenas alguna mención a Oaxaca. Parece haber cierto desacuerdo entre la información del juego y la lista de datos.

En UVL se señala que su lanzamiento fue en 1986, y acredita a un tal Scott Cabit como escritor y programador; incluso la pantalla de inicio del juego así lo señala. Sin embargo, en un número de la revista *The Rainbow*, una publicación especializada en el sistema Tandem donde apareció el título, lo anuncia firmado por John Sandberg para diciembre de 1985.²¹

Es verdad que el núcleo de un videojuego está en el software ejecutado por una máquina y en la experiencia jugable que desarrolla un usuario al interactuar con este medio, pero como señalé, existen apartados como portadas y manuales, que estrictamente

²¹ “Treasure of the Aztecs by John Sandberg”, *The Rainbow*, diciembre de 1985, p. 41; Darren Nye, “Venture into the Jungle with Treasure of the Aztecs”, *The Rainbow*, abril de 1986, p. 197; “Good News... Good Products... Good Deals...”, *The Rainbow*, diciembre de 1986, p. 41.

sobrepasan al juego en sí, pero que, en este momento, donde existen tantas limitaciones en los programas informáticos son un complemento importante de este mercado naciente. Dispuestas en su conjunto, las portadas de los juegos con temática “azteca” muestran similitudes y patrones comunes, incluso un ojo poco versado en el tema podría asumir que se trata del mismo producto cultural.

Considero que el estudio del arte de las portadas merece un apartado completo y tiene que ser desarrollado de manera extensa en un segundo momento. Sin embargo, no dejaré de comentar aquí algunos aspectos importantes de ellos.

Antes que la experiencia lúdica en sí, los usuarios generalmente tienen un primer contacto con la portada. Se pueden observar tropos comunes como animales selváticos, cobras, tarántulas y escorpiones, trampas mortales y otros peligros que amenazan al protagonista, quien, vestido en tonos caqui, calzando botas, usualmente blande un machete y escapa triunfante con algún botín que saqueó de los templos olvidados que explora. Esta experiencia estética tiene que ser complementada por el juego mismo (Figura 10).

De este modo, ya sea con mejores o peores gráficos, el usuario, manejando al protagonista blanco, se enfrenta a numerosos peligros, como indios en medio de la selva, haciéndose así merecedor del botín al interior de las ruinas que saquea. Tal parece que la premisa anunciada en las portadas, pero ejecutada por el usuario en la experiencia lúdica, conforma, normaliza y justifica el saqueo colonialista. Es decir, luego de sortear tantos peligros, el oro “azteca” estará mejor entre las manos del saqueador que en un templo olvidado en medio de la jungla.

La pantalla final del juego *Le Fetiche Maya* (1989) resulta especialmente reveladora. Desarrollado en un momento en que ya se gozaba de un adelanto gráfico considerable, el juego termina de manera exitosa para el jugador cuando se accede al tesoro de las junglas mayas. La mirada de éxtasis del rubio protagonista ante el tesoro es bastante reveladora (Figura 11).

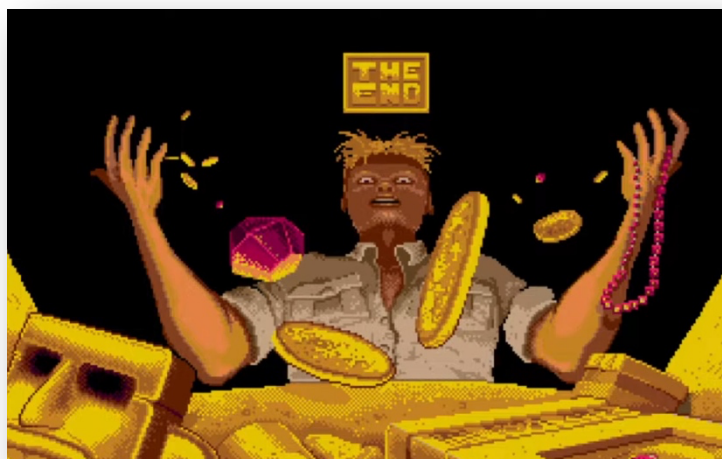


Figura 10: Portadas de algunos videojuegos centrados en el saqueo de tumbas. Fuentes: izquierda, <https://www.uvlist.net/game-165550-Le+Temple+de+Quauhtli> centro izquierda <https://www.videogame.com/tombs-and-treasure> centro derecha <https://www.retroplace.com/es/juegos/22444--montezumas-revenge> derecha https://en.wikipedia.org/wiki/Le_Fetich_Maya. Consultados el 04/04/2024.



Figura 11: Pantalla final de victoria en *Le Fetich Maya* (1989) Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=gD4gExIeepA>. Consultado el 04/04/2024.

Juego ambientado en el siglo XIX

He decidido dejar para el final el único juego situado en el siglo XIX: *Halls of Montezuma: A Battle History of the United States Marine Corps* (1987) merece un apartado especial porque permite tejer un hilo común a los títulos aquí descritos. El juego en sí es del género

estrategia y se desarrolla controlando, principalmente, a los Marines de Estados Unidos en distintas batallas que fueron hitos para el imperialismo estadounidense.

Como jugador, tocará pelear en escenarios de la Primera y Segunda Guerra Mundial, Corea, Vietnam y México. La elección del título no es ociosa. “Halls of Montezuma”, Los Salones de Moctezuma, es el himno de Cuerpo de Marines de Estados Unidos.

La primera estrofa versa así:

<i>From the Halls of Moctezuma</i>	Desde los salones de Moctezuma
<i>To the shores of Tripoli;</i>	Hasta las costas de Trípoli;
<i>We fight our country's battles</i>	Libramos las batallas de nuestro país
<i>In the air, on land, and sea;</i>	En el aire, en la tierra y en el mar;
<i>First to fight for right and freedom</i>	Primero para luchar por el derecho y la libertad
<i>And to keep our honor clean;</i>	Y para mantener limpio nuestro honor;
<i>We are proud to claim the title</i>	Estamos orgullosos de reclamar el título
<i>Of United States Marine.</i>	De Marines de los Estados Unidos.

Los “Salones de Moctezuma” hacen referencia a la invasión de Estados Unidos a México, específicamente a la batalla del 12 al 13 de septiembre de 1847, donde el Cuerpo de Marines asaltó el Castillo de Chapultepec. Por razones que superan los alcances de este ensayo, los Marines decidieron identificar Chapultepec con la toma de los Salones de Moctezuma durante la conquista española, lo cual es tremendamente significativo.

El subtítulo de la misión militar en Ciudad de México es “Birth of a Legend”, el nacimiento de una leyenda. Desde nuestra perspectiva histórica, esta gesta se trata de una agresión imperialista, y ha sido utilizada demagógicamente por el nacionalismo mexicano para homenajear a los Niños Héroes en la defensa del Castillo. Para el Cuerpo de Marines de Estados Unidos, es una más de las peleas donde asistirán a proteger los intereses norteamericanos.

Durante el desarrollo del juego, el usuario, en el escenario de la Toma de Chapultepec, se enfrentará a Santa Anna y conducirá a la victoria al futuro gobernador militar de la Ciudad de México, general Winfield Scott (Figura 12).

Figura 12: Pantallas de selección de misión y batalla de Chapultepec en el juego Halls of Montezuma (1988). Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=eaue78RP01o> consultado el 05/04/2024.

Algunas conclusiones y posibilidades pendientes

Por motivos expositivos, subcategoricé los videojuegos en periodos históricos tradicionales, pero, tomando todo lo dicho, a vuelo de pájaro puede verse que es el mismo tropo el que hace funcionar a todos estos títulos. No importa si eres un soldado a las órdenes de Cortés, un colono o pirata, si eres Winfield Scott en la toma de Chapultepec o uno de los enésimos emuladores de Indiana Jones; el eje gravitacional que hace girar la narración de gran parte de estos videojuegos es el saqueo colonial.

Las intenciones finales usualmente son recuperar el oro azteca, y aunque en el caso de *Halls of Montezuma* no es este explícitamente el objetivo, el situarse desde el bando estadounidense en un suceso histórico como la toma de Chapultepec no requiere mayor explicación. Resulta notable, sin embargo, que el tropo de la conquista española esté tan escasamente abordado. En los dos títulos ya comentados aquí lo central no es la conquista en sí, sino recuperar cierto tesoro.

Me parece que esto se debe no solo a la perspectiva anglosajona desde donde estos juegos fueron producidos, sino que además el año clave del quinto centenario, 1992, estaba todavía a cierta distancia. Futuros estudios podrían profundizar si las tramas de los videojuegos fueron afectadas por esta coyuntura.

Es cierto que en estos juegos el público objetivo, mayoritariamente anglosajón, se asume primero como protagonista frente a unos otros a vencer; los indios, los novohispanos o los mexicanos. Es por este motivo que más que estudiar las representaciones de lo mexicano en los videojuegos, estamos ante el reflejo de cómo los desarrolladores, y el público que consumía estos juegos, se imaginaban y proyectaban en estas narrativas históricas. El hecho de que estos títulos sean abundantes en el registro digital puede sugerir que tuvieron cierto éxito en el mercado, y que a su vez estas representaciones tienen resonancia y atractivo para el público consumidor.

Si como dice Hayden White: “Podemos no ser capaces de comprender plenamente las pautas de pensamiento específicas de otra cultura, pero tenemos relativamente menos dificultad para comprender un relato procedente de otra cultura, por exótica que pueda parecernos”,²² la narrativa presente en los videojuegos aquí analizados está construyendo un edificio cultural que normaliza y justifica la lógica del saqueo. Es decir, que no es

²² Hayden White, *El contenido de la forma...op. cit.*, p. 17.

necesario comprender los patrones de comportamiento de sociedades históricas, como los “aztecas”, sino que basta presentar un relato de lo que se asume de ellas.

Dicho de otra manera, no se está accediendo al relato “azteca” sino a lo que se cree que es esta cultura, vía la exotización de sus ruinas y reliquias. Los videojuegos se convierten de esta manera en un metarrelato y en un epifenómeno de los episodios históricos en los que pretenden insertarse.

En los *Game Studies*, se ha prestado más atención a cómo se cuenta y se recrea la narrativa, partiendo de la experiencia lúdica, que a la historia que se cuenta. Ampliar esta premisa y preguntarse qué consideran historia los videojuegos hace notar que, pese a lo novedoso del medio, muchos títulos recaen en una historia tradicionalista de narrativas épicas situada en grandes hechos de grandes héroes. Usualmente, se habla en el medio de la “historia” de un videojuego como descripción de su contenido, trama y desarrollo, aunque en realidad, a juzgar por la épica narración, están más cercanos a lo que el gran público considera mitología que historia.

Aunque White señala que no hay diferencia, y aquí estoy expresándolo en términos generales, se advierten que las posibilidades del estudio de los videojuegos como productos culturales son mucho más amplias que describir su contenido o la relación con el sujeto. Para saldar, por el momento, esa diferencia aparente entre mito e historia es útil remitirse a White.

Con el devenir de los años, el tema del saqueo de tumbas se convirtió en su propio subgénero, al grado de que franquicias como *Tomb Raider* eclipsaron a su versión cinematográfica, *Indiana Jones*, en el medio electrónico. Los tropos de México en escenarios de carreras también se volvieron comunes en las décadas venideras, situándose incluso grandes franquicias totalmente en nuestro país, como lo es *Forza Horizon 5* (2021). El fútbol y la lucha también serán deportes clave en la inclusión de México; los luchadores mexicanos, fuertemente influenciados por la lucha libre, aparecen constantemente en sagas clásicas como *Street Fighter*, *Tekken*, *The King of Fighters* e incluso *Pokémon*.

En el rubro del fútbol, la influencia y participación de México en el mercado del *gaming* generó que no solo la selección, sino los equipos de la liga mexicana estén presentes e incluso sean narrados los partidos *in game* por comentaristas famosos como el Perro Bermúdez. Sin lugar a dudas, el tema “azteca” en estos años se ha consolidado como un tópico fuerte, medio gastado, eso sí, pero consolidado. Una búsqueda rápida de la palabra “aztec” en el catálogo de videojuegos *Steam* arroja un resultado de 161 juegos realizados en las últimas dos décadas, o por aparecer próximamente.

Es importante desde la perspectiva teórica que me propuse construir, siguiendo a Melanie Swalwell y Michel de Certeau, destacar que los más de cuarenta títulos aquí reseñados no fueron producidos para el público mexicano, aunque hacen abordaje de estas temáticas. Desarrollados para los consumidores en Japón, Europa, pero principalmente Estados Unidos, si estos títulos llegaron a México fue como consecuencia de su existencia, no como intención. El contexto económico proteccionista mexicano obstaculizaba la importación de estos juegos.

Quizá, la muestra más clara de que estos nunca fueron pensados para el público mexicano es que ninguno estaba traducido al español, y aun en el caso de los que sí, se hicieron en España (como Carmen Sandiego), y más tardíamente.

En la búsqueda para este texto localicé dos títulos educativos que, por diferencias temáticas, no incluí en la lista. En el sentido más estricto, aunque existen videojuegos educativos, estas dos piezas de software están enfocados totalmente en la exposición de temas y el aprendizaje multimedia más que en lo lúdico. Sin embargo, vale la pena reseñarlos aquí de manera somera.

El primer caso es el *software* llamado *Una Visita a México*, publicado por *DCH Educational Software* en 1985. No pude localizar ninguna versión digital de este programa. Fuera de una reseña hecha por Marilyn Kiss en 1987 para la revista *Hispania* de la Asociación Americana de Profesores de Español y Portugués, poco más puede encontrarse. Sin embargo, a juzgar por la reseña de Kiss, este software, pese a ser educativo, guarda grandes semejanzas con los videojuegos aquí analizados, es decir, comparte los tópicos comunes turísticos como la visita al Zócalo, a Chapultepec o a Acapulco. Una parte importante del software se aboca a abordar a los mayas y los “aztecas”.

Kiss reseña que parte del contenido se enfoca en el Museo Nacional de Antropología, donde se hace énfasis en la Piedra del Sol y la identificación de los veinte días del calendario mexicana. La autora señala que, a pesar de su utilidad para conocer la cultura prehispánica mexicana, el software presenta errores de género básicos como “el metro moderna” o “lleva su espado”, por ejemplo.²³ Esto refuerza lo que comenté recientemente: que este software no fue pensando nunca para el público mexicano. El segundo y último caso no incluido en la lista es *Correct Behavior: The Mexican Way* de 1984, otro software educativo en inglés que pretendía aleccionar sobre modos de comportarse de los turistas

²³ Marilyn Kiss, «Una Visita a México (Reseña)», *Hispania* 70, núm. 2, mayo de 1987, pp. 418-19.

estadounidenses en nuestro país. Este último título puede jugarse en línea desde el portal *Internet Archive*.

La incipiente literatura académica sobre la industria de los videojuegos en México concuerda con los planteamientos de este texto. El contexto proteccionista mexicano dejó poco margen de maniobra para los videojuegos, y el mercado mexicano nunca fue una posibilidad en el período aquí abordado, al menos no de manera legal y oficial. Aun así, el contrabando y la piratería abrieron un mercado, aunque más bien tardío con respecto al período estudiado, extendiéndose hacia los años 90.²⁴ No puede negarse que, estadísticamente hablando, México es ahora un mercado importante para los videojuegos, pero este proceso es bien contemporáneo.

La neozelandesa, Melanie Swalwell, hace un señalamiento importantísimo: los videojuegos no pueden limitarse a ser entendidos como dispositivos tecnológicos puros. Hace falta, además, entenderlos en su lógica de distribución y consumo cultural. En los países del Centro, en Europa y Estados Unidos, los llamados *Game Studies* se han centrado en investigar cómo la experiencia lúdica se intercala con lo narrativo. Esta aproximación, si bien importante, deja de lado los ecosistemas de adquisición y consumo de los juegos.

La inclusión de las esferas de comercio y consumo son fundamentales para las personas situadas en la periferia. Es por ello que Swalwell, recuperando a Michel de Certeau, plantea primordialmente entender los videojuegos como dispositivos culturales. Alguien en el Centro puede obviar las tramas de adquisición de un videojuego. Pero para alguien de la Periferia, alguien en Brasil, Indonesia, Irán o incluso en Nueva Zelanda, adquirir videojuegos muchas veces significó acudir al contrabando y a la piratería. Pese a su popularidad, los videojuegos son un entretenimiento costoso. Sumándose a esto están las políticas proteccionistas de muchos países en la década de 1980, México incluido. Esto impulsó las redes de contrabando y piratería.

Otro fenómeno paralelo es la localización y traducción, lo cual pone en evidencia que los consumidores mexicanos no eran ni de cerca el público objetivo original de los productores. En la Periferia, conseguir videojuegos no solo llegó a ser legalmente difícil, sino costoso. A la par del contrabando y la piratería, también surgió un mercado de consumo en los centros *arcade*, las famosas “maquinitas”, como se llamaron en nuestro país. De esta manera, una comunidad periférica, muchas veces empobrecida, pero sedienta de videojuegos, inventó una práctica cultural completamente nueva.

²⁴ Humberto Cervera y Jacinto Quesnel, “Mexico”, en Mark J. P. Wolf (ed.), *Video Games Around the World*, Cambridge, London: The MIT Press, 2015.

Aun así, los contenidos no estaban creados para esta audiencia periférica. La enorme mayoría de los títulos estaban en inglés. Tres cosas pasaron entonces: la comunidad *gamer* aprendió inglés, se impulsó el desarrollo de una industria propia y se hicieron traducciones y localizaciones no oficiales. Este último punto es especialmente interesante y debe ser explorado en el futuro, dado que, nuevamente, fue la comunidad videojugadora la que superó las posibilidades de un mercado limitado. Al no verse reflejada en los productos que consumían, la comunidad simplemente readaptó lo que tenía, hackeando los videojuegos existentes.

Lo que estoy tratando de decir es que los *Game Studies* son una perspectiva interesante e importante, pero son una posibilidad de estudio limitada, planteada desde el Centro, que no permite dar cuenta de diversos fenómenos periféricos. Entonces, para hacer una Historia de los videojuegos, hace falta primero entender su contexto histórico; es decir, hay que historizar los videojuegos. Suena lógico, pero he señalado que esto llega a obviarse. A partir de ahí, ahora sí, podemos trazar distintas tramas de investigación posibles.

Hay que pasar, pues, de la historia de México en los videojuegos a la historia de los videojuegos en México. En este futuro proceso de investigación histórica, los relatos y anécdotas provenientes de sus consumidores son las fuentes fundamentales para la construcción de estos temas pendientes. Esta historia será una que se construya principalmente desde la oralidad. He insistido en la importancia de los usuarios y consumidores en esta industria. Existen relatos, entrevistas, páginas *web* de entusiastas y publicaciones donde podemos partir para una futura construcción del nacimiento de la industria de los videojuegos en México.

Como referentes fundamentales tenemos la labor de Gus Rodríguez y la revista *Club Nintendo* en diciembre de 1991. Esta revista fue la primera en su tipo, un referente latinoamericano y es muestra de que para ese momento ya existía una comunidad amplia de usuarios ávidos de videojuegos. La localización oficial del videojuego *Chávez* (1994), protagonizado por el peleador mexicano homónimo, podría ser señalada como el primer caso de un videojuego pensado específicamente para el público mexicano. Estas dos fechas son posteriores a todo el estudio que nos planteamos.

Algunos de estos consumidores tempranos de videojuegos en México se han convertido en creadores de contenidos digitales, como Luis Arturo Gutiérrez Calvillo, conocido cariñosamente entre su audiencia como “don Arturo”. Mediante su proyecto llamado satíricamente *Club Nientiendo*, don Arturo ha recuperado momentos hito de la comunidad videojugadora en la Ciudad de México, por ejemplo una entrevista a Gus

Rodríguez, donde se da cuenta que es la década de 1990 la que vio surgir un mercado de los videojuegos en México, además del importante papel de los consumidores en participar de la importación y distribución legal de estos.²⁵

Otros testimonios como el del creador de contenido Federico Díaz Acuña, conocido como Fedelobo, nos permiten ver, en una entrevista a su papá conocido como “El Jefote”, cómo a inicios de 1990 se da un boom en el mercado de “maquinitas” en nuestro país. “El Jefote” cuenta en esta entrevista cómo importaba “fayuca” de videojuegos clones a México, muchas veces procedentes de Corea. También deja ver cómo había muchos aspectos operativos que tenían que ser cubiertos de manera artesanal por los emprendedores del mercado de las “maquinitas”, como la construcción misma de los muebles necesarios para estos dispositivos.²⁶

Testimonios como estos, presentados aquí como pistas iniciáticas, son muestra de las posibilidades futuras en este tema. Esta propuesta de trabajo puede ser ampliada con trabajo en campo, entrevistas y localización de actores clave. Se abren así las posibilidades de generar nuevos procesos de investigación interdisciplinaria, que partiendo de lo historiográfico sean orientados hacia la etnografía, la historia oral o historia del tiempo presente. Desde las premisas del consumo cultural planteadas por Michel de Certeau, es posible empezar a entender cómo se abrió campo esta industria en nuestro país y cómo reformuló y reapropió las narrativas de lo mexicano en los productos culturales denominados videojuegos, generados en un inicio desde una lógica centrada en Estados Unidos.

Bibliografía

AMOS, Evan, *Consolas de videojuegos 2.0: una historia fotográfica desde Atari a Xbox*, Barcelona, Gamepress, 2022.

_____, *The game console: a photographic history from Atari to Xbox*, San Francisco, No Starch Press, 2019.

BUDZISZEWSKI, P. Konrad, “Poland”, en Wolf, Mark J. P. (ed.), *Video Games Around the World*, Cambridge, London, The MIT Press, 2015, pp. 399-425.

²⁵ Entrevista de Arturo Gutierrez, don Arturo, a Gus Rodríguez, 6 de febrero de 2010 y disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=FIr1gB6wa18>. Consultada el 06/04/2024.

²⁶ Entrevista de Federico Díaz Acuña, Fedelobo, a su papá, 22 de marzo de 2017. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=2u4qgjyZD1U>. Consultada el 06/04/2024.

- CERTEAU, Michel de, *La invención de lo Cotidiano I. Artes de hacer*, México, Universidad Iberoamericana, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 2000.
- CERVERA, Humberto; QUESNEL, Jacinto, “Mexico”, en Wolf, Mark J. P. (ed.), *Video Games Around the World*, Cambridge, London, The MIT Press, 2015, pp. 345-359.
- COHOON, Melinda, “Digital Iran: Soft Power and Affect in Video Games”, *Interdisciplinary Digital Engagement in Arts & Humanities* 2, núm. 1, septiembre, 2021.
- DONOVAN, Tristan, *Replay: the history of video games*, East Sussex: Yellow Ant, 2010. <https://ideah.pubpub.org/pub/3dnzmywx/release/2>
- KENT, Steve L, *The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon and beyond: the story behind the craze that touched our lives and changed the world*, Roseville, Prima Pub, 2001.
- KISS, Marilyn, “Una Visita a México (Reseña)”, *Hispania* 70, núm. 2, mayo de 1987, pp. 418-19.
- KOHLER, Chris, “Pitfall! Creator David Crane Is Named Videogame Pioneer”, *Wired*, 26 de enero de 2010. <https://www.wired.com/2010/01/david-crane-pioneer/>.
- LARSON, Ian, “The Bootleg Connection. Micro Genius and the Transnational Circulation of Early Clone Consoles”, *ROMchip* 4, núm. 1, julio de 2022. <https://romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/143>.
- LOWOOD, Henry E., y RAIFORD Guins, “Introduction: Why we are debugging” en Lowood, Henry E. y Guins, Raiford (eds.), *Debugging game history: a critical lexicon*, Cambridge, London, The MIT press, 2016, pp. XIII-XX.
- MONTFORT, Nick; BOGOST, Ian, *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*, Estados Unidos, The MIT Press, 2009.
- NYE, Darren, “Venture into the Jungle with Treasure of the Aztecs”, *The Rainbow*, abril de 1986, pp. 197.
- NYITRAY, Kristen J, “Game On to Game After: Sources for Video Game History”, *Reference & User Services Quarterly* 59, núm.1, 2019, pp. 7-11.
- PORTE, Fernando Henrique, “Sem Controle ou Como a Pirataria Criou a Cultura de Jogos no Brasil”, Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, 2019.
- Softgold*, “Blaxland computer services PTY. LTD. Servicing Modern Technology”, agosto de 1987, p. 13.
- ŠVELCH, Jaroslav, *Gaming the Iron Curtain: how teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games*, Cambridge, London, The MIT Press, 2018.
- SWALWELL, Melanie, *Homebrew gaming and the beginnings of vernacular digitality*, Cambridge, London, The MIT Press, 2021.

- Technopolis*, “Hot Access to Technoman. Dai 43-kai Miyamoto Tsuneyuki-san”, diciembre de 1986, pp. 105-108.
- The Rainbow*, “Good News... Good Products... Good Deals...”, diciembre de 1986, p. 41.
- _____, “Treasure of the Aztecs by John Sandberg”, diciembre de 1985, p. 41.
- TIETZMANN, Roberto; FAGUNDES Pase, André; y PASQUALI Piovesan, Giovanni, “Um meio moldado pela gambiarra: como as trapaças e regulações econômicas nos videogames moldaram a cultura digital nacional”, *Zanzalá* 12, núm. 1, 2024, pp. 124-146.
- TRIGGS, Teal, “Scissors and Glue: Punk Fanzines and the Creation of a DIY Aesthetic”, *Journal of Design History* 19, núm. 1, 2006, pp. 69-83.
- WEISS, Brett, *Classic home video games, 1985-1988: a complete reference guide*, Jefferson, Mcfarland, 2012.
- WHITE, Hayden, *El contenido de la forma. Narrativa, discurso y representación histórica*, Barcelona, Paidós, 1992.
- WORLEY, Matthew, “Punk, Politics and British (fan)zines, 1974-84: While the world was dying, did you wonder why?”, *History Workshop Journal* 79, núm. 1, 2015, pp. 76-106.

RELIGIOSIDAD INDÍGENA Y EL "CONFESIONARIO" DEL ARTE DE LENGUA TOTONACA, DE JOSEPH ZAMBRANO BONILLA (1752)⁸⁷

Juan Carlos Santander Ontiveros
Escuela Nacional de Antropología e Historia
Correo: jcarlos_santander@yahoo.com.mx
ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-4415-1212>

El *Arte de lengua totonaca* de Zambrano Bonilla se publicó en 1752 en Puebla, fue dedicado al arzobispo de esa diócesis el doctor don Domingo Pantaleón Alvarez de Abreu. Contiene además unas “*Oraciones, y Doctrina de la Cierra baja de Naoling, Distintas de la Cierra de Papantla*” atribuidas al licenciado don Francisco Dominguez, cura interino de Xalpam.⁸⁸ Como toda publicación de la época debió ser revisada por celosos y acreditados censores particularmente conocedores de la lengua totonaca. Salvo el primero de ellos, el bachiller don Manuel Fernández Delgado, quien radicaba en la ciudad de Puebla, el resto fueron “curas, vicarios y jueces eclesiásticos” que adoctrinaban en los pueblos serranos del Totonacapan como: San Martín Tozamapan, Mecatlán, Santa María Xopalan, San Joseph Olintla, San Juan Ahuacatlán, Hueitlalpan y Papantla.

Don Bartholome Avila, cura de Xopalam, escribió: “aunque ha tiempo de veinte y ocho años, que me ejercito en dicha lengua; cuatro de Vicario y Cura interino; y veinte y cuatro de Cura propietario; aun todavía me hallo incapaz de censurar tal Obra”. En general, por las opiniones positivas de los censores se desprende que conocían al autor e incluso éste les habría enseñado rudimentos de la lengua totonaca, por ello no escatimaron elogios.⁸⁹

⁸⁷ Este texto deriva de un primer acercamiento al tema que puede leerse en: Juan Carlos Santander Ontiveros, *Entre vainillales y fusiles. Rebelión indígena en el Totonacapan, 1836-1838*, México, Ediciones Navarra, 2016, pp. 179-188.

⁸⁸ Joseph Zambrano Bonilla, *Arte de lengua totonaca, Conforme á el Arte de Antonio Nebrija, Compuesto por... Cura Beneficiado, Vicario y Juez EccleSIastico de San Andres, Hueitlalpan. Dedicado A el ILLmo. Sr. Dr. D. Domingo Pantaleón Alvarez de Abreu, DigniSimo ArzopiSpo de eSta DoeceSi. Lleva Añadido Una Doctrina de la Lengua de Naoling, con algunas voces de la Lengua de aquella Sierra, y de Esta de acá, Que por orden de su Illma. Se imprime, su autor El Liç. D. Francisco Dominguez, Cura Interino de Xalpam, Puebla, Imprenta de la Viuda de Miguel de Ortega, 1752. Se respetó la ortografía de nombres propios y topónimos tal y como se anotan en la obra, el resto se modernizó.*

⁸⁹ *Ibidem*, p. 26.

En mi opinión, la relevancia de la obra de Zambrano se debe a tres razones.⁹⁰ 1) Es fuente de primera mano para el estudioso de la lingüística histórica pues las primeras gramáticas totonacas de las que se tiene noticia datan del siglo XVI y son dos, claramente escasas comparadas con la abrumadora cifra de sus contemporáneas en lengua náhuatl que sin duda respondían a la necesidad imperante de aquellos primeros años evangelizadores en la Nueva España.⁹¹

2) El *Arte* de Zambrano da cuenta del avance lento de la evangelización en el Totonacapan por la época en que se produce y por la urgente necesidad de contar con un auxilio para la comprensión de la lengua y así continuar con la empresa cristiana, según lo expresa el autor en su dedicatoria al arzobispo poblano a quien dice:

...Ilustrísimo Señor, [...] tuve por muchos años, oculto entre las cosas de mayor aprecio, un Arte, que por la observación de las voces, reflexión de los frailes, averiguación de términos, y especulación de la propia significación de las comunes, aunque no muy llanas locuciones de la Gente Totonaca, a cuyo espíritu, se han sacrificado los conatos de mi aplicación, *compuse, por parecerme necesario, ya que no para hacer del todo llana, y fácil su dureza, al menos, para hacer comunicables, a los que quisieren dedicarle al Sagrado ministerio de Curas en la aspereza de aquellas Sierras...*

3) El “*Confesionario Breve en Lengua totonaca y Castellana*”, rubricado por Francisco Domínguez, apunta algunos indicios sobre creencias y prácticas religiosas, así como resistencias indígenas para habituarse a la doctrina cristiana según las bienaventuradas, ardorosas y esmeradas enseñanzas de los evangelizadores. Naturalmente esta afirmación encierra una hipótesis sobre la que versa esta comunicación que es: las prácticas y creencias sobre las cuales interroga el *Confesionario* posiblemente moldeó un *paganismo indígena* que escandalizó a curas y autoridades eclesiásticas dieciochescas y que causó irritación a burócratas, curas párrocos y clérigos del Totonacapan entrado el siglo XIX.

⁹⁰ La relevancia del uso del modelo de Nebrija desde el siglo XVI y hasta el siglo XVIII, puede verse en: Ignacio Guzmán Betancourt, “La investigación lingüística en México durante el siglo XVII”, en *Dimensión Antropológica*, año 8, vol. 21, enero-abril, 2001, pp. 36-38 y 64-65; y Ana Laura Díaz Mireles, “Las artes de lenguas indígenas. Notas en torno a las obras impresas en el siglo XVIII”, en Nancy Vogeley y Manuel Ramos Medina (coord.), *Historia de la literatura mexicana 3. Cambios de reglas, mentalidades y recursos retóricos en la Nueva España del siglo XVIII*, México, UNAM/Siglo XXI, 2011, pp. 243-268.

⁹¹ Cf. Robert Ricard, *La conquista espiritual de México*, México, Fondo de Cultura Económica (Sección de Obras de Historia), 1986, pp. 121-122, donde se insiste en la necesidad de los religiosos en conocer las lenguas indígenas para la predicación, para ello se emplearon dos tipos de libros: las *artes*, es decir las gramáticas y vocabularios, y las *doctrinas* o *catecismos*. Los franciscanos escribieron las dos obras en lengua totonaca.

Más allá de proponer ingenuamente la continuidad y preservación sincrética de una versión del sistema de creencias autóctono y el cristianismo, es posible observar en perspectiva histórica ciertos aspectos rituales y simbólicos, con sus transformaciones, adaptaciones y resignificaciones, de algunas prácticas religiosas indígenas. Aun cuando éstas obedezcan a una construcción evangelizadora cristiana, algunos de sus elementos pueden rastrearse hasta el siglo XX en pueblos del Totonacapan poblano como formas de religiosidad indígena que conviven con el catolicismo popular.

Vayamos al *Confesionario breve* el cual solicitaba a quien fuera a confesarse que debía hincarse y persignarse, se inquiría por el oficio, estado civil y si previamente se había reservado algún pecado; por último, se insistía en declarar nuevamente los pecados sobre todo si hubo omisión pues como se sabe ésta anulaba el sacramento, siguiendo así más o menos con la formalidad de rigor.⁹²

Al indagar sobre el acatamiento a los Diez Mandamientos, se preguntaba por algunas *prácticas paganas*:

Primer Mandamiento de la Ley de Dios (“No habrá otros dioses delante de mí”)

¿Amas al Señor Dios, con todo tu corazón?

¿Confías, confiesas, y esperas en Dios nuestro Señor?

¿Dudaste acerca de la Fe?

¿Tuviste agüero con el Tecolote?

¿Tuviste agüero en un cierto pájaro gritón, o en el Zorrillo?

¿**Has creído en sueños?**

¿**Has creído en el fuego, en el agua, o en el nixtamal?**

¿**Has creído en el aire, o cuando suena la lumbre, y en el nixtamal?**

¿**Te valiste alguna vez de la palabra u obra del Demonio?**

Estos cuestionamientos, en mi opinión, permiten inferir creencias y prácticas religiosas totonacas al considerarlas en perspectiva histórica comparándolos con datos etnográficos de la década de 1960 reunidos por el etnólogo francés, Alain Ichon,⁹³ cuya importancia radica en: 1) el área de estudio al considerar cinco localidades de la Sierra Norte de Puebla

⁹² Juan Pedro Viqueira, “Matrimonio y sexualidad en los confesionarios en lenguas indígenas”, en *Cuiculco. Revista de la Escuela Nacional de Antropología e Historia*, vol. 4, n° 12, 1984, p. 27-37.

⁹³ Alain Ichon, *La religión de los totonacas de la sierra*, México, Instituto Nacional Indigenista (Col. Presencias, 24), 1990. Esa investigación etnográfica se llevó a cabo en los poblados de San Pedro Petlacotla, Mecapalapa, Pápalo, Pantepec y Jalpan.

sin registros etnográficos previos y 2) los elementos de la religión totonaca explorados (mitos, ritos, creencias, danzas y simbolismos, así como los elementos de la religión mesoamericana y de la católica, sus sincretismos, etcétera).

Una de las deidades superiores para los totonacos es San Juan Bautista, llamado familiarmente por los indígenas como “San Juanito”, o *Aktisni*’ en totonaco, dios del agua y del trueno, pero, también, del viento (¿el *aire* del “*Confesionario*”?), cuyo temperamento llama poderosamente la atención pues recuerda el espíritu festivo de las celebraciones totonacas: “San Juanito tiene una pintoresca personalidad de cazador, de perezoso y de gran bebedor...”

Ese temperamento aparece en un relato de Pantepec recogido por Ichon e intitulado “Los pitones de Chicontepec”, unos cerros que se observan en un día claro desde Pantepec y, según la creencia, por donde descienden unas serpientes (llamadas *petatillos*) y *nahuales* (hombres transformados en tigres) que se comen a los niños. Aquí aparece la singular extravagancia de Juanito quien logra sortear todos los obstáculos que se le presentan, pero San Juan, *Aktsini*’, también es burlado por los hombres: cuando ya está bien ebrio, le mienten, lo engañan. Pero San Juan cuando se percata del engaño se enfurece, por ahí de junio que es cuando empiezan las lluvias.

En uno de los fragmentos de los mitos dice:

- Escucha, don Juanito. El día de tu santo ya pasó. Hemos venido a prevenirte.
 - ¿Por qué no me han prevenido? Bueno, pues ahora voy a hacer nada más una fiestecita.
- Y entonces comienza a llover; los arroyos y los ríos se hinchan, pues San Juanito, el dueño del mar, comanda también las nubes y todos los Truenos.⁹⁴

Existen otras sub-deidades, llamadas “*propietarias*”, que “En veces, como para el Fuego, se trata de la fragmentación de una deidad principal en muchos dueños especializados: uno en el brasero, otro en el horno, otro en el temascal...”⁹⁵ ¿Podríamos suponer que esa “fragmentación” referida por Ichon tiene relación con la “*creencia*” “*en el fuego, en el agua, o en el nixtamal*” del *Confesionario*? A mi parecer la relación es bastante sugerente.

El *Confesionario* al atender el “Tercer Mandamiento” sobre los deberes del buen cristiano, nos retrotrae en el tiempo a los procesos inquisitoriales practicados por fray Andrés de Olmos, particularmente el de 1539 cuando el viejo cacique totonaco don Juan de Matlatán fue acusado de cometer “ciertas herejías”, a saber: mal cristiano,

⁹⁴ *Ibid.*, pp. 128-130.

⁹⁵ *Ibid.*, pp. 123, 142-143; 149-150, 153.

amancebamiento, idolatría y embriaguez que dada la brevedad el abordaje de aquel proceso quedará pendiente para otro momento. Sólo baste señalar que es bien conocido cómo los confesionarios se inmiscuyeron en la esfera sexual al esforzarse por normar la sexualidad indígena y el de Zambrano Bonilla no es la excepción los cuestionamientos en esa materia se nos antojan como una inquietud morbosa de la pluma del gramático-confesor, aquí una muestra:⁹⁶

- ¿Con cuántas mujeres tuviste mal pensamiento?
- ¿Con cuántas mujeres pecaste?
- ¿Cuántas veces pecaste con una, y con la otra cuántas veces?
- ¿Esa mujer con quien pecaste, es casada?
- ¿Está en reputación de doncella? ¿Es soltera o viuda; tienes ocasión próxima?
- ¿Le quitaste la virginidad, le prometiste casar con ella, le diste palabra de casamiento?
- ¿Es tu parienta por consanguinidad o afinidad?
- ¿Es tu cuñada, en qué grado es tu parienta?
- ¿Le negaste el debito a tu marido, sin haber causa para ello? ¿La ocultaste?
- ¿Le tentaste sus partes?
- ¿Forzaste a alguna mujer?
- ¿Tuviste polución en sueños?
- ¿Soñaste que estabas pecando con alguna mujer, y durmiendo derramaste tu semen?
- ¿Y cuando recordaste te pesó, o te alegraste?
- ¿Has tenido delectación morosa?
- ¿Alguna vez llegaste por buena parte con tu mujer en otro modo, que el debido?
- ¿Tuviste alguna vez polución voluntaria?
- ¿Te ayudaste con las manos?

Podemos imaginar la cara de perplejidad de los totonacos y hasta la hilaridad al escuchar la retahíla de preguntas arriba anotadas pues ¿acaso no resultaría extraño -por decir lo menos- que un individuo (el cura, fraile, clérigo) averiguara sobre asuntos fuera de todo *sentido totonaco* si es que sus cuestionamientos pudiesen tener alguno dentro de las

⁹⁶ Las mancebas del mencionado cacique resultaron sus parientas. Particularmente sobre el matrimonio y la sexualidad, véase Viqueira, *op cit.*

costumbres indígenas?, ¿qué derecho le asistía a ese forastero para inmiscuirse en la vida de las personas y comunidades a quienes intentaba prohibir ritos y, entre otros ámbitos, normar la vida sexual festividades y danzas, y encima exigir contribuciones (cada vez más onerosas) en dinero o en especie?

Ochenta y cuatro años después durante la rebelión iniciada en Papantla en 1836 la prohibición de las procesiones indígenas en Semana Santa fue uno de los motivos evidentes pues según el obispo de Puebla decía que:

La embriaguez a que en tales ocasiones recurren ciertas gentes, como arbitrio oportuno para soportar el desabrigo y destemplada temperatura de la noche, y la libre y confusa reunión de los dos sexos, siempre peligrosa en las tinieblas; pero mucho más con el preparativo de la bebida, son abusos que aún por sí solos, y sin la deformidad que les pudieran dar otras circunstancias no debe tolerarlo ninguna autoridad: mas cuando van acompañados de las muy notables de verificarse en los días que la Religión tiene por más sagrados, y con motivo de un acto y ceremonia piadosísima y de las más edificantes y patéticas, como son las procesiones, en las cuales se sensibilizan y honran públicamente los Misterios de la Redención; y cuando para colmo de la profanación muchas gentes del concurso después de pasadas algunas horas de la noche en libertades, vienen de regreso de la procesión a guarecerse a la Iglesia para entregarse allí, o bien al sopor de la embriaguez, si ha sido excesiva, o bien, si no lo fue tanto, a otros más torpes pasatiempos...⁹⁷

En el clima de la rebelión totonaca hubo amenazas, golpes, persecuciones y finalmente expulsiones de curas que se negaban a regresar a los pueblos serranos de Coyquihui, Chumatlán o Tepetzintla.⁹⁸

Conclusiones

El *Confesionario* de Zambrano Bonilla es una prueba dieciochesca de la cuidadosa y dedicada elaboración de las gramáticas y vocabularios de lenguas indígenas, es un documento de interés como punto de partida para adentrarnos en el impacto de la evangelización a mediados del siglo XVIII en el Totonacapan. Aunque se requieren estudios sistemáticos es posible admitir que la evangelización en la región fue tardía, semejante a otras regiones indígenas de la época como las montañas de la Sierra Gorda o el Gran Nayar.

Otras evidencias de la lenta evangelización se hallan por contraste, y en perspectiva comparativa, poco más de 80 años después de la edición del *Arte* de Zambrano durante en la rebelión del bienio 1836-1838, la segunda colonización decimonónica cuando el

⁹⁷ Jorge D. Flores, *La revolución de Olarte en Papantla (1836-1838)*, México, Imprenta Mundial, 1938, pp. 86-88.

⁹⁸ Santander, *op. cit.*, pp. 188-193.

obispado de Puebla censura las procesiones y celebraciones de la Semana Santa en Papantla. La animadversión hacia los curas es por cierto una línea interesante de investigación regional para el siglo XVIII.

Recientemente, algunos datos etnográficos recogidos por quien esto escribe a lo largo de mis espaciadas y cortas visitas a Papantla durante una entrevista informal en enero pasado un maestro artesano totonaco de la talla en madera de Ojital, municipio de Papantla, especializado en la elaboración de máscaras hablaba sobre las deidades menores totonacas que según él se contaban cientos. El maestro se había propuesto tallar las máscaras de todas esas deidades. E hice la pregunta: ¿cómo puede saber qué rostro tiene cada deidad? Su método fue para mí sorprendente: él no podía tallar los rostros en sus máscaras sino hasta que *soñara* los rostros, *soñar deidades...* sólo ocurría eso: un buen día se despertaba recordando alguna fisonomía onírica y ponía manos a la obra. Hasta el día de nuestra conversación llevaba poco más de cien máscaras.

Desde luego, puede tratarse de la construcción de un interesante relato para el turismo antropológico, o no; pero resulta interesante y muy sugerente la relación entre la revelación onírica de los rostros de deidades menores y las creencias en los sueños del *Confesionario* de Zambrano Bonilla de hace 272 años.

Bibliografía

DÍAZ MIRELES, Ana Laura, “Las artes de lenguas indígenas. Notas en torno a las obras impresas en el siglo XVIII”, en Nancy Vogeley y Manuel Ramos Medina (coord.), *Historia de la literatura mexicana 3. Cambios de reglas, mentalidades y recursos retóricos en la Nueva España del siglo XVIII*, México, UNAM/Siglo XXI, 2011, pp. 243-268.

FLORES, Jorge D., *La revolución de Olarte en Papantla (1836-1838)*, México, Imprenta Mundial, 1938.

GUZMÁN BETANCOURT, Ignacio, “La investigación lingüística en México durante el siglo XVII”, en *Dimensión Antropológica*, año 8, vol. 21, enero-abril, 2001, pp. 33-70.

ICHON, Alain, *La religión de los totonacas de la sierra*, México, Instituto Nacional Indigenista (Col. Presencias, 24), 1990.

RICARD, Robert, *La conquista espiritual de México*, México, Fondo de Cultura Económica (Sección de Obras de Historia), 1986.

SANTANDER ONTIVEROS, Juan Carlos, *Entre vainillales y fusiles. Rebelión indígena en el Totonacapan, 1836-1838*, México, Ediciones Navarra, 2016.

VIQUEIRA, Juan Pedro “Matrimonio y sexualidad en los confesionarios en lenguas indígenas”, en *Cuicuilco. Revista de la Escuela Nacional de Antropología e Historia*, vol. 4, n° 12, 1984, p. 27-37.

ZAMBRANO BONILLA, Joseph, *Arte de lengua totonaca, Conforme á el Arte de Antonio Nebrija, Compuesto por... Cura Beneficiado, Vicario y Juez Ecclesiastico de San Andres, Hueitlalpan. Dedicado A el LLmo. Sr. Dr. D. Domingo Pantaleón Alvarez de Abreu, Dignísimo Arzopispo de esta DoceSi. Lleva Añadido Una Doctrina de la Lengua de Naolingo, con algunas voces de la Lengua de aquella Sierra, y de Esta de acá, Que por orden de su Illma. Se imprime, su autor El Lic. D. Francisco Domínguez, Cura Interino de Xalpam, Puebla, Imprenta de la Viuda de Miguel de Ortega, 1752.*

ALIMENTACIÓN, COMIDA, COCINA Y GASTRONOMÍA

Guy Rozat Dupeyron
INAH-Xalapa

Contacto: grozat@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3263-9672>

Resumen: Este ensayo tiene como objetivo tratar de esbozar los ejes para una investigación sistemática de los fenómenos culinarios y alimentarios del presente y pasado de México. Para ello se revisan algunos lugares comunes que pertenecen al saber compartido sobre el tema y se propone diferenciar estrategias de reflexión y análisis sistemático.

Palabras clave: Hambre, Relación con la naturaleza, Alimentación, Comida mexicana, Comida tradicional mexicana.

Abstract: The purpose of this essay is to try to outline the axes for a systematic investigation of the culinary and food phenomena of Mexico's present and past. For this purpose, some common places that belong to the shared knowledge on the subject are reviewed and it is proposed to differentiate strategies of reflection and systematic analysis.

Keywords: Hunger, relationship with nature, food, Mexican food, traditional Mexican food.

La alimentación del hombre como decisión cultural

Si se parte de la trivial observación de que ni siquiera una simple vaca que pasta en una pradera come cualquier planta, sino más bien las hierbas que aprendió a reconocer como “las mejores”, según la experiencia o la imitación de otras vacas, no debe extrañarnos que un animal como el hombre haya escogido de manera cuidadosa (desde hace muchos miles de años) ciertos elementos para su subsistencia en cualquier medio en el que se desarrollara. En la medida en que el hombre es más bien omnívoro, es decir, que todo producto es susceptible de ser parte de su alimentación, es evidente que cada grupo o cultura organiza y codifica los usos propios de los elementos que selecciona en esa inmensidad de recursos naturales a su alcance.

Por otra parte, es muy probable que al menos desde hace 100 mil años, desde el triunfo del *homo sapiens sapiens*, no fuera el hambre el único motor de esa investigación de la naturaleza y sus recursos, sino también la curiosidad y el placer. No puede negarse que en sus grandes migraciones ese gran ancestro haya tenido hambre, sobre todo cuando entraba en espacios nuevos, pero la experiencia acumulada en situaciones anteriores y sus capacidades de observación y deducción le permitieron resolver esa dificultad inmediata de la sobrevivencia sin muchos problemas.⁹⁹

Es posible considerar evidente que el movimiento de sus desplazamientos, lentos pero continuos, hacía posible una cierta acumulación de experiencias alimentarias y, por lo tanto, de adaptación a un entorno “nuevo”, pero ecológicamente poco diferente.

¿El hambre en América?

Lo anterior no significa que en la historia humana no existieran catástrofes naturales o accidentes diversos que pusieron a los hombres al borde del hambre; se conoce la capacidad destructiva, por ejemplo, de los grandes huracanes tropicales, o la violencia del frío repentino en las grandes llanuras americanas, que en algunas horas pueden congelar a miles de hombres y animales.¹⁰⁰

En realidad, las capacidades intelectuales del hombre como género *sapiens*, además de esos episodios paroxísticos, le permitieron casi siempre escoger entre varias soluciones para su alimentación y crear, desarrollar y multiplicar incluso los elementos naturales que más le gustaban.¹⁰¹ Uno de los impedimentos mayores para pensar en las alimentaciones antiguas es esa idea miserabilista de la impotencia de las antiguas poblaciones frente a su entorno.

⁹⁹ Es por eso que ciertas películas que representan a esa gran migración son particularmente grotescas y fuera de foco histórico, ya que si ese pequeño grupo humano de *sapiens sapiens* triunfó en la lucha para la existencia y en el dominio rápido del planeta tierra, fue porque estaba dotado ya de aptitudes intelectuales muy semejantes a las nuestras. Estamos muy lejos de las representaciones elaboradas a fines del siglo XIX por autores como J.H. Rosny Ainé y su *Guerra del fuego*. Por otra parte, me parece evidente que, en nuestro imaginario de las antiguas culturas, americanas u otras, siguen omnipresentes esas representaciones que tienden a presentar a esos lejanos ancestros con caracteres más que medio simiescos.

¹⁰⁰ Considérese, por ejemplo, la “ventisca” que duró del 31 de enero al 2 de febrero del 2011 que paralizó a Canadá y Estados Unidos y se hizo sentir hasta Chihuahua, que no es tan excepcional ya que hubo muchas otras registradas desde el Gran Huracán Blanco de 1888. Véase en internet un abundante material sobre ese fenómeno y sus capacidades destructivas, fenómeno que no es sólo americano, como lo muestra la destrucción por un fenómeno parecido, de un ejército sueco en el invierno de 1718-1719.

¹⁰¹ Como lo señalan muchos especialistas, incluso fue en esa selección que, al buscar las plantas más suculentas, es decir, como voluntad de placer y llevándolas cerca de su hábitat, que empezó un proceso que llevaría posteriormente a la decisión consciente del cultivo de esas mismas plantas. En el caso del altiplano “mexicano”, fue posible formular la hipótesis muy lógica de que fue su gusto por la miel de la caña de los primeros maíces que lo llevó a las primeras selecciones de esa planta.

Un ejemplo típico de ese discurso acerca de la impotencia de las sociedades antiguas se puede reconocer en muchos textos sobre las antiguas culturas americanas, bajo el concepto de “el discurso de la ausencia”, que se puede resumir como sigue: las grandes culturas americanas fueron brillantes, *pero* les faltaron el hierro para el arado y el aumento de su producción agrícola, los animales domésticos para desarrollar su fuerza motriz, la rueda para un sostenido intercambio, etc.¹⁰²

Esa idea de “la ausencia” siempre acompaña a la rancia concepción de que la humanidad estaba metida en una gran marcha hacia una meta clara, hacia *el progreso*, y ello hasta su asunción contemporánea. Pero debe constatarse en la actualidad que esa forma de “progreso” frenado por estas pretendidas “ausencias”, no ha logrado cumplir sus promesas de felicidad, por lo menos en cuanto a asegurar a toda la humanidad lo mínimo: su subsistencia cotidiana.

Una paulatina destrucción

Es probable que, si pudiera rehacerse la historia de la biomasa global del planeta y cuantificarla, se advertiría que la parte disponible hoy para los hombres, a pesar de la extensión de las superficies cultivadas de los últimos siglos, ha retrocedido de manera drástica en los cinco últimos siglos. Debe recordarse cómo, por ejemplo, los océanos no se explotaron en realidad de manera intensiva y sistemática sino sólo hasta hace dos siglos. Además, hoy día no sólo están contaminados, sino que varias especies de pescados y mamíferos marinos están casi al borde de la extinción, sin mencionar a todas las especies hoy desaparecidas.¹⁰³ En resumen, hasta antes de la modernidad los hombres habían sabido

¹⁰² Guy Rozat Dupeyron, El redentor y sus fantasías técnicas, en *Mestizajes tecnológicos y cambios culturales en México*, coords. Enrique Florescano y Virginia García Acosta, CIESAS-M.A. Porrúa, 2004, una primera versión fue publicada en la revista *Palos de la Critica* en 1981.

¹⁰³ Algunos ejemplos de esa fecundidad americana: a finales del siglo XVIII, los bobos de los ríos veracruzanos eran todavía un recurso tan importante que llevaba al ayuntamiento de Xalapa a protestar frente a la autoridad contra las pescas prohibidas de los habitantes de La Antigua, que no respetaban las vedas para ese pescado. Un pescado que podía alcanzar por lo regular los 10 kg, ya que tan sólo su huevera alcanzaba más de 40 cm de largo. Otro ejemplo bien conocido es la riqueza en salmón de los pueblos Kwakiutl de la actual Colombia Británica en Canadá, dado que aun en el siglo XIX se podía observar en las bocas de los ríos de esa región millones de salmones “haciendo cola” varios días para remontar los ríos. Otro ejemplo es el de los cetáceos que vivían en el río San Lorenzo en Canadá y que en escasos años fueron diezmados y aniquilados para proporcionar velas y otros productos para lejanos franceses. Y si hoy dejáramos actuar a su antojo a los pescadores japoneses o noruegos, en menos de un decenio serían capaces de hacer desaparecer todas las ballenas de este planeta.

desarrollar y conservar “pequeñas sociedades de abundancia”, adaptando sus costumbres y necesidades a los universos bióticos.¹⁰⁴

El acto de comer como parte de una estética

Otra conclusión de esta primicia es que es posible considerar que el hombre es antes que todo un aficionado a la gula, pero no come cualquier cosa e incluso en esto se revela un auténtico *gourmet* capaz de recorrer decenas de kilómetros, o a veces más, para obtener un alimento que disfruta en particular. Sin olvidar que su dominio del fuego, desde su etapa de *homo habilis*, otro lejano ancestro desde un millón de años antes, había ya abierto la posibilidad de la cocción de la carne y otros productos; por lo tanto, desde esa lejana época pudieron aparecer las primeras “reglas de cocina”.

El caso de la sal es también paradigmático en esto; si bien la ausencia de sal en la alimentación desde el punto de vista médico acarrea problemas fisiológicos graves, el gusto para la sal es antes que todo (desde hace milenios) parte de un placer de gastrónomo. Sin sal las hierbas cocidas no tienen tanto sabor, la carne asada es más insípida, hace miles de años y aun hoy; el pan sin sal no tiene sabor. La sal actúa como un potenciador gustativo. Fue tan intenso ese gusto por la sal que probablemente dio origen a los primeros grandes intercambios económicos interregionales.

Si se aplican también esas primicias a la historia alimentaria de los pueblos americanos, puede considerarse muy probablemente que no hubo hambre en América antes de la presencia occidental. La vida podía ser austera y dura por las condiciones climáticas, como lo fue para los pueblos inuit o las poblaciones de los “desiertos” de California, pero es muy probable que incluso en estos medios extremos no sufrieran en verdad hambre, ya que sus capacidades les permitían conseguir suficientes recursos para su reproducción.¹⁰⁵

Durante décadas áreas enormes del planeta han sido descritas por la mirada occidental como “desiertos”, pero muchas veces los grabados que acompañan a estos relatos incluyen escenas llenas de personas, plantas y animales. En consecuencia, si estas regiones son desiertos, sólo lo son hasta la presencia del colonizador, que no tarda mucho

¹⁰⁴ Lo que no quiere decir que en ciertos casos el uso intensivo de algunos pescados y animales no haya transformado radicalmente las poblaciones de éstos.

¹⁰⁵ Sobre este problema de la obtención de recursos en estas regiones difíciles del globo, véase el gran libro ya antiguo, pero que sigue siendo un gran clásico de Marshall Sahlins, *La Economía de la Edad de Piedra, la primera sociedad de Abundancia*, AKAL, varias ediciones (disponible en PDF en internet).

en ocupar estas regiones y dar existencia “verdadera” a sus habitantes. Por ejemplo, en un desierto extremo como el Kalahari africano, los bosquimanos, o en el *Bush* australiano, los aborígenes habían desarrollado grandes culturas originales. Por su parte, en el desierto de Arabia, las tribus beduinas vivían a sus anchas a pesar del rigor del clima desértico. Y, para no ir tan lejos, decenas de miles de autóctonos americanos vivían en esas regiones “mexicanas” del noreste que hoy en día parecen totalmente inhóspitas y “desérticas”.

Pensar en una alimentación de los pueblos americanos

Es por esto que una reflexión contemporánea acerca los usos alimentarios en México no debe dejarse influir por prejuicios y lugares comunes heredados desde la Conquista, acerca de los modos de alimentarse de los hombres, en general, y de los americanos, en particular. La reflexión histórica sobre la alimentación humana, en México y América, no se ha generalizado ni sistematizado aún; empero, esto no debe extrañar. Por ejemplo, en la cultura Europa y la Francia de *Los Annales*, es sólo a partir del decenio de 1970 que ese conocimiento empezó a reconocerse como auténtico objeto de historia, y por último sistematizado y enseñado en la universidad.

Con anterioridad, en ese país dominaba la producción de obras de recetas y reflexiones de gastrónomos y toda una producción de obras folclorizantes nacionalistas sobre la unicidad y maravillas de la cocina francesa, española, italiana, etc. Por lo tanto, no debe extrañar que México esté aún en esa prehistoria científica, ya que el saber culinario perteneció durante décadas a grupos de *gourmets* y aficionados, poco interesados por la sistematización de un saber tan fundamental para la reproducción del hombre y las sociedades.

En la actualidad, si bien se empieza a advertir en México un cierto interés por el tema culinario desde el punto de vista histórico, sigue demasiado dominado todavía por una mirada coleccionista interesada tan sólo en recuperar elementos de un patrimonio familiar o colectivo, que se considera en vías de extinción. Una cierta visión nostálgica también privilegia los recuerdos familiares, que son importantes para las identidades individuales y grupales, pero para ser en verdad útiles para una historia de la alimentación en México deben leerse y reinterpretarse en claves historiográficas más que sentimentales.

Asimismo, esa historia debe desconfiar de los intereses contemporáneos de médicos, dietistas y dietólogos, y todo tipo de charlatanes, ya que en la actualidad intentan imponer una visión medicalizada de la alimentación, que, si bien tiene un cierto interés para la salud

pública, para los investigadores de la historia de la alimentación, dadas las confusiones que introduce, probablemente impide pensar en la coherencia y lógica de los antiguos sistemas de alimentación.

Con la modernidad parecería que el hombre come, o debería comer, sólo para nutrirse, y sobre todo trabajar. El cuerpo humano debería ser una máquina funcional lista para responder a las necesidades de la producción y consumo de alimentos industrializados. Los nutriólogos calculan vitaminas, calorías o carbohidratos, pero nadie, o muy pocos, habla en realidad del placer ni de la calidad de los productos ingeridos.

La modernidad contra el placer

El placer del gusto, y del comer en compañía, parece haber sido expulsado de la vida cotidiana y sólo se reintroduce algunas veces, con mucha culpa, en las escasas fiestas tradicionales o familiares en las que está autorizado “perder la línea”. Es evidente que el objetivo de esta manera de legislar sobre nuestra alimentación es abolir la idea misma de placer gustativo, ya que desemboca al parecer en terribles excesos. Cómo pensar si no en la insipidez generalizada de los alimentos modernos procesados e incluso de algunos frutos. Parecería que ese objetivo está casi alcanzado, como se puede constatar en miles de restaurantes, donde el expendio de una comida sosa y sin ningún interés para el paladar se ha generalizado, una comida que los clientes parecen extrañamente felices de “degustar” (¿?).¹⁰⁶

La modernidad, después de haber acabado con el sentido del olfato, sólo autorizado contra dinero, bajo la forma de perfumes costosos, o *bouquet* de vinos aún más caros, ha impuesto a hombres y mujeres la vergüenza de su propio olor corporal. Ese mismo camino se sigue en la hipermodernidad o posmodernidad con el gusto; lo ideal para ese leviatán bulímico sería tragarse y aniquilar a todos los sabores naturales para hacerles desaparecer, y una vez logrado ese objetivo poder reinventar e imponer nuevos sabores “naturales” o “tradicionales”, pero esta vez puros artifices, perfectamente homologados y reconocidos de inmediato por un consumidor perfectamente condicionado.

Si se piensa, por ejemplo, en las manzanas que pueden verse y comprarse en el supermercado, estos productos de la fruticultura moderna, cargados al máximo de

¹⁰⁶ Como en las fincas del oeste de Francia, los patos en el momento de engorda, parecen felices de hacer cola para ser rellenados, de una comida única, que ya también es cierto no tiene nada en común con la alimentación que pudieron tener anteriormente en las praderas, comiendo pasto, insectos, gusanitos, pescaditos, etc.

productos químicos diversos para una conservación casi infinita, carecen hoy prácticamente de sabor (¿pero quién recuerda los antiguos sabores de las decenas de variedades de manzanas de los siglos anteriores?).¹⁰⁷ No obstante, en virtud de la caída de las ventas y la desafección creciente de los consumidores por ese producto industrial, en el cual se priorizaron los aspectos exteriores y los ligados a su conservación, las organizaciones de productores y los responsables agrícolas intentan en la actualidad dirigir las investigaciones especializadas en este ramo a la búsqueda de la activación de genes productores de sabores, ya sean de esa misma manzana o de cualquier otra fruta con modificaciones genéticas.

Es muy probable que, en el caso de tener algún éxito, no puedan jamás alcanzar a reproducir los antiguos sabores de las manzanas originarias, de esas tan sabrosas que el demonio no tuvo mucha dificultad para convencer a Eva de probar. En consecuencia, si hoy realmente los restaurantes mexicanos presentan casi siempre unos productos insípidos, esto no debe extrañar ya que forman parte de esa vorágine de la modernidad. Los productos de bases se elaboran industrialmente con numerosos fertilizantes e insecticidas químicos; los productos de semillas “mejoradas” y conservados se mantienen en refrigeración durante días y en ocasiones congelados durante semanas y meses; y las frutas recogidas verdes se “maduran” artificialmente.

Es probable que la desaparición paulatina de los sabores naturales explique en parte el gusto por el azúcar y los sabores edulcorados de las poblaciones contemporáneas, víctimas de diabetes y obesidad, un efecto colateral social no previsto, pero del cual culpan a los elementos más populares, los más desprotegidos y que no pueden protestar, dado que el gusto por el azúcar procede quizá de haber reemplazado un conjunto de sabores ya desaparecidos y culmina con una adición nueva al azúcar impuesta por la industria alimentaria, ya que casi todos sus productos contienen alguna cantidad de azúcar o producto endulzado: todo contiene azúcares añadidos...

¹⁰⁷ Tres elementos de reflexión sobre este punto: a) en el siglo XVI, un pequeño hidalgo de Normandía, *el Sire de Gouberville*, que por suerte para nosotros escribió una especie de diario de todo lo que hacía en su pequeña propiedad y así sabemos que tenía casi un centenar de árboles diferentes de manzanas y peras; b) en la década de 1970, algún burócrata iluminado francés tuvo la sublime idea de querer erradicar de las campiñas francesas todas las antiguas variedades de manzanas para sólo dejar subsistir la pequeña decena de variedades que pudieran tener un destino industrial. Esto llevó inmediatamente a la creación de un *Frente de defensa y de liberación de las manzanas*; y c) un apasionado coleccionista contemporáneo de manzanas en Francia ha podido sistematizar en su *tesaurus* 1540 fichas de manzanas antiguas entre las cuales cuenta 87 para hacer sidra, y también identificó 169 variedades de peras. http://www.aujardin.info/fiches/chercheur_pommes.php

Primeras conclusiones: del alimento a la cocina

El acto de comer jamás es anodino, siempre es un acto de participación en un universo cultural. No hay cocina superior o inferior; sólo partiendo de una visión nacionalista se puede inferir que tal cocina pertenece al selecto grupo de las “grandes” cocinas del mundo. Tanto mexicanos como franceses, o muchos otros fanáticos de otras nacionalidades, reivindicán (y lo seguirán haciendo) su patrimonio culinario, la cocina de su mamá o abuelita, como la más antigua y la más maravillosa del mundo, pero esta participación de las memorias colectivas de sus respectivas naciones es casi siempre un freno para entender en verdad lo que fueron las largas evoluciones y transformaciones de sus cocinas nacionales y maneras de comer.

Cómo pensar una historia de la cocina en México

Desde hace algunas décadas han florecido colecciones de recetarios regionales mexicanos. Se puede identificar una gran ambigüedad en sus contenidos, dado que los responsables de tales escritos no tienen claro, en general, el objeto que describen. Como ejemplo se pueden encontrar muchas formas de pan de dulce que son reclamadas por los diferentes estados como indiscutiblemente propios. También se encuentran recetas parecidas en los diferentes estados y más aún cuando son vecinos y participan de la misma evolución histórica regional, ya que las fronteras de los estados fueron trazadas por otras necesidades distintas de las culturales.

No se excluye a las que pertenecen al ámbito de la “cocina mexicana” y que los habitantes de los diferentes estados adoptaron en las últimas décadas. Por lo tanto, la búsqueda de las esencias tanto regionales como nacionales de las cocinas no desemboca solamente en un error metodológico, sino que más bien puede abrir vías peligrosas y sin salida.

Para el estudio de “la cocina nacional mexicana”, los peligros no están menos presentes. Frente a esta concepción esencialista, se observa cómo el nacionalismo mexicano, a pesar de todas las críticas que se pueden hacer a esa ideología política, determina aún hoy la identidad de los mexicanos. Puede verse, por ejemplo, en esas descripciones dolorosas y desesperadas de la defensa del maíz y la famosa trilogía maíz-

frijol-calabaza, que deja en la sombra todo lo que sirvió de alimento durante siglos en este espacio que se llama hoy México.¹⁰⁸

Por consiguiente, debe intentarse dilucidar un cierto número de nociones.

La comida mexicana

El sistema de la cocina mexicana no es atemporal, ni es lo que comen todos los mexicanos, sino un sistema de representación urbana reciente de alimentación, elaborado tal vez desde el decenio de 1940. Tampoco es probablemente en su origen un consumo muy popular, ya que incluye una sólida presencia de la carne de res, introducida en las décadas de 1940 y 1950; algunos datos señalan que el alimento popular era más bien dominado aún por varias formas de consumo de maíz, en particular bajo la forma del multifacético tamal. Es pertinente mencionar lo anterior porque en esa comida mexicana el maíz parece estar más bien diluyéndose, apareciendo sólo bajo la forma de tortilla y, de modo ocasional, como tamales y esquites.

Si puede aparecer, es sólo como acompañante, imprescindible para algunos, pero del que otros prescinden con gran facilidad. Incluso el sublime “taco” que parecería el centro simbólico de representación de ese sistema gastronómico, quizá está también retrocediendo. El “taco” tiene asimismo su historia, pero no debe impedir que su omnipresente masividad simbólica oblitere la posibilidad de pensar en su naturaleza profundamente histórica, y por lo tanto efímera, de todo tipo de conjuntos simbólicos y prácticas sociales.

Es probable que el número de establecimientos dedicados a la venta de tacos tuviera su punto máximo en los decenios de 1980 y 1990 y tales establecimientos estaban frecuentados por intelectuales, universitarios generadores de consenso cultural y casi siempre seguidos por la pequeña burguesía urbana.¹⁰⁹

De forma paralela, se desarrollaba como comida mexicana la práctica de unos menús más complejos para uso más cotidiano y popular: sopa aguada o consomé, seguido de una sopa seca, pasta o arroz, a continuación, guisado con sus verduras y al final un postre, los

¹⁰⁸ Porque nos parece muy claro que, durante siglos, de forma paralela y después de la domesticación del maíz, los habitantes sacaban una gran parte de su subsistencia en la recolección, probablemente más del 50 %, incluidas en ella pesca y caza, dado que habían logrado inventariar los posibles alimentos en los diferentes ecosistemas con los cuales tenían contacto.

¹⁰⁹ Por ejemplo, es sintomático que a partir del decenio de 1990 un verdaderamente muy exitoso establecimiento de tacos de la Colonia del Valle, en la Ciudad de México, empezó a incluir elementos de otros sistemas culturales alimentarios, en particular el japonés que empezaba a tener aceptación en sus clientes tradicionales.

inevitables e inmortales flanes, duraznos en almíbar, plátanos con crema o gelatina o, si se quería rellenar al cliente aún más, el arroz con leche.

Este conjunto se acompañaba con bebidas gaseosas o agua de frutas y café de olla. Este sistema popular también debería estudiarse para observar cómo recupera elementos antiguos, como el consomé, el flan o el arroz, y cómo hoy soporta los embates económicos o el consumo más prestigiado de elementos como la pizza, hamburguesa o extraños pollos fritos.

Esa comida mexicana se elaboró dentro de un sistema simbólico general, el de la mexicanidad, y acompañó al auge del nacionalismo que animó al estado nacional durante un poco más de medio siglo. Al mismo tiempo “los pensadores” buscaban encontrar y definir a la familia mexicana, la mujer mexicana o la filosofía mexicana...*bla, bla, bla...*

Lejos de esta verborrea nacionalista, en sus fogones y restaurantes, modestos cocineros u orgullosos propietarios estaban proponiendo lo que debía ser la alimentación del mexicano. Y si ese sistema culinario y representativo acompañó fielmente las representaciones que el nacionalismo mexicano se daba a sí mismo y frente al extranjero, si el partido-estado priista fue su sostén político y económico, es evidente que esa comida mexicana tenía que tambalearse, tanto más que el fin de ese monopolio político y simbólico coincidió con el cierre del ímpetu de la modernidad.

Los efectos de la mundialización acelerada desde la década de 1990 no podían dejar a la comida mexicana intacta, y eso también está por estudiarse. Tampoco debe incurrirse en esa actitud que lamenta la pérdida de la comida de la madre o la abuelita, o la sustitución del taquero de la esquina por un Oxxo, donde se nutre una nueva generación con lo que llaman despectivamente algunas personas comida chatarra (o algo peor como las sopas *Maruchan*).

En resumen, la comida mexicana podría provenir de la inclusión de una serie de platillos y tradiciones culinarias que merecen ser diferenciadas para su estudio, pero es necesario encontrar un nuevo nombre para lo que se pretende, en relación con el turismo internacional o élite nacional y a lo que se vende como una “auténtica” comida mexicana.

La comida neomexicana

Bajo este nombre se propone incluir al conjunto de las comidas servidas en restaurantes especializados “en comida mexicana”. Hay que apuntar que, en el decenio de 1980, la pequeña burguesía universitaria que asistía a un restaurante en México con la idea de que

iba a buscar una comida diferente para celebraciones especiales, asistía a algún establecimiento más oneroso, pero más exótico o simbólicamente más marcado como francés como *La Lorraine*, *Les Champs Elysés* o *Le Café de París*, algún italiano o al húngaro, más exótico aún, *El Gnomo*, sin olvidar la aparición de la gran ola de las carnes argentinas.

No obstante, algunos establecimientos pretenden hoy marcar una nueva diferencia e invitan a degustar con ellos una auténtica “comida mexicana”. Esa “nueva mexicanidad” en la cocina merece ser estudiada, aunque esa pretensión de ofrecer una comida “auténticamente” mexicana pueda también parecer una simple defensa corporativa, legítima, de sus propietarios.¹¹⁰ Debe analizarse de cerca el contenido de esa nueva comida mexicana y observar cómo la tortilla se vuelve realmente más que simbólica y el maíz casi desaparece; el frijol se folcloriza y aparecen nuevas carnes infrecuentes como el pato, el conejo, codorniz, que ya eran conocidas en los estratos populares, pero no se adecuaban en verdad al sistema “tradicional” de la comida mexicana.

Mención aparte merecen las carnes más exóticas que están disponibles hoy en día en el mercado, como avestruz, bisonte, ciervo o caimán, que se incluyen algunas veces en esos nuevos restaurantes de la “mexicanidad”. Es evidente que dichos locales tienen la mirada puesta en los establecimientos extranjeros y pertenecen a lo que se considera en las revistas “élite internacional”: sus *chefs* están apoderándose de las televisiones. Su público es el de esa neoburguesía mexicana, cosmopolita en sus maneras de vida y sus esperanzas políticas y sociales, un público convencido de que el mundo es hermoso y que el porvenir es de ellos.

La defensa del patrimonio que presentan es la de una cierta presencia en el mundo de la élite mundial, dado que no tienen tal vez una identidad conflictiva y problemática como la definían los pensadores de la segunda mitad del siglo XX. Se trata de recrear una diferencia, pero sólo para afirmar una igualdad, es decir, muy parecidos a la gente bonita de allá, de preferencia de ojos azules y pelo rubio. En consecuencia, esa neococina

¹¹⁰ Podemos recordar aquí una cierta correspondencia con lo que ocurre en las modas intelectuales; por ejemplo, es clásico en el desarrollo de los estudios históricos ver siempre aparecer “nuevas escuelas”, que muchas veces no son más que la expresión de nuevos profesionistas del gremio que reclaman su derecho a los puestos y honores. Así que podemos probablemente esperar en algunos años la aparición de neo-neococinas mexicanas que se definirán en contra del momento culinario anterior, y como el mundo de la posmodernidad está sometido a la presión de la velocidad, ésta aparición no debería tardar mucho. Y al momento de escribir este ensayo, creo que la multiplicación de restaurantes “veganos” en la capital nos ofrece nuevos indicios de reflexión sobre la evolución del gusto y las prácticas alimentarias de nuestros conciudadanos.

mexicana puede presuponer de forma ilusoria que se halla a la altura de las mejores, unas “mejores” que también padecen esa misma ilusión.¹¹¹

Por otra parte, el deseo de establecer las diferencias sociales por consumos alimentarios suntuosos, o por lo menos diferentes, es una constante en las sociedades occidentales desde hace siglos. Por ejemplo, en Xalapa, a finales del XVIII la gente adinerada pidió la creación de una “panadería de privilegio”: no se trataba de que el señor Gumila, un panadero reconocido, elaborara un pan aún más delicioso que el ya producido por él, sino de que podía venderse ese pan “de privilegio” a un precio superior. Fue una hábil manera de reintroducir una diferenciación social en el consumo de pan, un pan de calidad, que se había generalizado en toda la villa.

Es evidente que hay en la actualidad una cierta complicidad entre esta neomexicanidad de la cocina con los aparatos culturales oficiales, como lo ilustraron las comidas servidas en París en el primer intento de obtener el galardón de patrimonio de la humanidad para la cocina mexicana. Asimismo, la mediocridad del conjunto culinario presentado en París marca claramente los límites de esa neomexicanidad culinaria. Esto no quiere decir que no deba estudiarse porque tendrá fuertes influencias en cantidad de escuelas de gastronomía creadas en todo el país, y que marcarán sin duda las próximas direcciones de lo que se llamará en la próxima década, se quiera o no, “La auténticísima comida mexicana”.

La comida tradicional mexicana

Resulta muy difícil en ocasiones diferenciar la “comida tradicional mexicana” de la “comida mexicana”; el sustantivo tradicional añadido parece más bien un síntoma de desequilibrio emocional, proveniente de esa antigua dolencia que aqueja a la identidad nacional. Sentimiento doloroso, como ya se dijo, de una pérdida, o de algo en peligro de desaparecer. La “comida tradicional mexicana” y “comida mexicana” encubren algunas veces las mismas prácticas de cocina y consumo o, si se quiere, se podría intentar

¹¹¹ Como tiende a mostrarlo, por ejemplo en Francia misma, un cierto estancamiento en la inventiva y la realización de los restaurantes franceses incapaces de sostener un nivel gustativo a la altura del monto de la cuenta. No es aquí el lugar para esbozar un análisis de esa decadencia general, pero se puede añadir a los efectos de la modernidad ya mencionados, las decisiones burocráticas estatales que obligan en forma casi imperativa a los propietarios de restaurantes a proveerse de sus productos en compañías industriales especializadas, con pretexto de salud pública...y sólo algunos establecimientos de gran lujo pueden escapar de esa uniformización del gusto impuesto por el estado. La cuestión puede ser ahora, saber si un país que no tiene creatividad cotidiana ¿podrá generar a los jóvenes chefs que serán los creadores de mañana?

reconstruir una alimentación popular urbana y campesina, sobre la cual no se sabe nada o muy poco entre 1850 y 1930, y denominar a esto “comida tradicional mexicana”.

Comida regional y comida tradicional campesina o indígena

Aquí se observa la misma disyuntiva que en el caso de la comida mexicana. La comida regional es también una comida relativamente reciente, urbana, que creció a la sombra de la comida mexicana elaborada en la Ciudad de México. El concepto de “comida poblana”, por ejemplo, es probablemente inseparable de la constitución de una “comida mexicana”. Esto no impide que haya tenido una tradición culinaria heredada de antiguas prácticas coloniales y de la explotación original de sus recursos regionales. Aquí es necesario el mismo trabajo de distinción entre “comida poblana” y “comida tradicional poblana” o “comida de los poblanos”, pero serán los propios poblanos quienes desarrollen esa reflexión...si lo desean.

Esto introduce de nueva cuenta al problema del estudio contemporáneo de las nuevas comidas regionales, algo que no carece tampoco de cierta ambigüedad. En sus últimos viajes el autor intentó encontrar en la ciudad de Oaxaca, de manera ingenua quizá, algo de lo que podría llamarse “comida oaxaqueña”: fue una gran desilusión. Muchos enamorados de Oaxaca señalan que la decepción provenía de que no se encontró “El buen lugar”; empero, el hecho que haya escasos lugares de “verdadera comida oaxaqueña” señala lo ambiguo, lo poco estructurado y la escasa presencia aún de esa “verdadera tradición culinaria”.¹¹²

Sólo fue posible encontrar lugares de “nueva cocina oaxaqueña”, ¡una vergüenza!, y sólo resultó interesante la visita a un restaurante neointernacional en el cual el joven chef y el dueño intentaban introducir y adaptar, con mucha dedicación, la cocina desarrollada por Fera Adrián en Cataluña y que se ha vuelto el paradigma de una cierta sofisticación culinaria internacional.¹¹³ Desde la presentación de este ensayo, el autor ha visitado otra vez la ciudad, y si bien el ensayo muy modernista parece haber fracasado, se ha localizado un restaurante interesante que recoge algo del antiguo espíritu de ése, pero con una

¹¹² También se me dijo lo mismo cuando expresé mi decepción después en un viaje por Mérida, la capital yucateca, ya que no he encontrado hace años una cocina a la altura de su reputación. Esto parece significar que esta reputación se ha usurpado o que el término de “comida yucateca” tiene que revisarse históricamente, como todas estas cocinas estatales.

¹¹³ Aunque este restaurante sea el único de su género, es posible que si logra consolidarse, influirá durablemente y esperamos, para bien a los adeptos, clientes, dueños, cocineros y cocineras, de una más seria “nueva cocina oaxaqueña”.

interesante búsqueda de presentar una comida original, y podría marcar nuevos rumbos para esa “nueva cocina oaxaqueña”.

Pero, también, en Oaxaca, ¿cómo saber a qué ámbito cultural pertenecen las tlayudas, los tacos de chapulín, tasajos y otros manjares populares aún? Probablemente sea de interés hablar no de comida oaxaqueña, sino de “comida tradicional oaxaqueña”. La “comida oaxaqueña” se reduciría a un conjunto un poco artificial, creado y mantenido por los órganos culturales oficiales, destinado a los turistas internacionales amantes de ese terruño y a los turistas nacionales que comparten la misma inclinación, y no son muy rigurosos en la manera de escoger lo que probarán sus paladares.

No hay que olvidar que estos establecimientos, aunque sirven una comida poco atractiva, procuran establecer lugares fundamentales de esa sociedad del espectáculo de las élites regionales donde se muestran en representación los políticos locales y ciertos personajes de la cultura local. Incluso algunas veces puede preguntarse si en ciertos tipos de restaurantes *fashion* no es más importante la función de asistir que realmente la de comer.

Así, se explica mejor la confesión de un buen cliente de mi primer restaurante, un analista famoso de la vida política y económica del país, que un día me confesó que, aunque le encantaba mi comida y se deleitaba y sí comía con mucho apetito, ya no iba a regresar, o lo haría con menor frecuencia, “porque nadie aquí lo veía”, es decir, nadie lo reconocía porque no estaba ahí entre sus pares.

El problema de diferenciar las prácticas de la comida mexicana y la comida de los mexicanos, habitantes de la capital y áreas próximas, se reproduce casi de modo idéntico en los estados. Es preciso investigar las diferencias y similitudes entre “comida oaxaqueña” y comida de los oaxaqueños viviendo en la esfera simbólica y material de Oaxaca, capital del estado. El caso de Oaxaca se complica porque esa entidad tiene una población que se considera “indígena”, importante y culturalmente muy diversificada, y aparece de inmediato el problema del patrimonio alimentario propio de cada grupo indígena.

Lo anterior fue un trabajo difícil y minucioso si se considera lo imbricado de los diferentes pueblos indígenas en ese estado y la ausencia de estudios sistemáticos sobre la evolución histórica de cada pueblo, como de las relaciones interétnicas imperantes en los últimos siglos.

Tampoco, puede olvidarse que esa “cocina oaxaqueña” puede tener matices notables cuando se ofrece en centros recreativos de la costa, como Puerto Escondido, Huatulco y otros centros turísticos.

La comida nacionalista y su influencia en las prácticas culinarias en el resto del país

Éste es un aspecto que no debe olvidarse en los estudios, es decir, la presión constante e insidiosa durante décadas de un modelo cultural dominante de cocina, la comida mexicana. Un ejemplo paradigmático de esa presión puede ser la multiplicación de la presencia actual del mole “poblano”, aunque pueda parecer sin origen de procedencia en centenares de restaurantes en todo el país, y el extranjero, y paralelamente la creación de pequeñas industrias locales encargadas de producir el ingrediente fundamental, la pasta del mole en diferentes regiones.

Es un buen ejemplo de cómo recetas clásicas de algunas regiones (todos conocemos el mole poblano o el mole oaxaqueño y algunos otros menos conocidos, como en Veracruz, el mole de Xico) son adoptadas por un sistema culinario general y cómo pudieron volverse parte medular del sistema simbólico de la “comida mexicana”, y por ese medio generalizarse a todo el país, a través de una reducción geográfica y su simplificación a sólo “el mole”.

La historia de la alimentación en México también puede tomar direcciones interesantes y en ocasiones sorprendidas, por ejemplo, cuando se inquiera sobre el origen de la apelación famosa de *chile xalapeño*. Viviendo en Xalapa, muchas veces tuve que responder a esa pregunta: ¿hay tantos chiles creciendo en Xalapa que haya dado su nombre a una variedad de chile? Durante años no supe qué responder a esa pregunta, y tanto más si en Xalapa o sus alrededores inmediatos jamás había visto sembradíos de ese chile, un producto tan famoso que incluso en Brasil existe un color verde: chile xalapeño.

La Dra. Rosa María Spinoso Arcocha y una amiga suya, que están preparando un estudio sobre ese chile y su fama mundial, me dieron un esbozo de respuesta. Según ellas, existía en las primeras décadas del siglo XX una enlatadora en Xalapa que, entre otras cosas, enlataba chiles encurtidos; su nombre era La Xalapeña. Así, dado que era muy exitosa y sólo muy pocas fábricas enlataban este producto, fue muy fácil el paso de “chiles de la Xalapeña” a “chiles xalapeños”, por el bien conocido fenómeno de economía lingüística.

Comidas tradicionales indígenas

Para terminar, es posible hacer algunas reflexiones acerca de las comidas tradicionales indígenas que son el objeto en la actualidad de ciertos debates, no todos de orden

historiográfico, sino más bien casi siempre político. Es muy claro que antes de la modernidad y la aparición de la forma nación, los habitantes de las campiñas en muchas regiones de México practicaban una cocina en la que intervenían muchos elementos de recolección, que se combinaban para la elaboración de su sustento cotidiano.

Son probablemente estos elementos, de la recolección, la caza y la pesca, los que podrían suministrar sus cartas de identidad y nobleza a todas estas comidas indígenas, ya que en el conjunto del agro mexicano actual, desde las Californias hasta Yucatán y Chiapas, si bien existía el famoso triángulo mítico maíz-frijoles-calabazas, al que se añadía el chile (tan importante por su aportación vitamínica a esa dieta de base),¹¹⁴ su importancia podía modularse por el conjunto de recursos al alcance de una población particular.

Si bien hoy es muy urgente una lucha para defender la integridad de los maíces originarios de México existentes, no debemos olvidar que probablemente la desaparición de centenares de variedades de estos maíces desde hace cinco siglos impide no sólo elaborar una historia completa de la producción y consumo de esa planta, sino también delinear con precisión su peso simbólico en la alimentación en las antiguas culturas americanas. La deificación contemporánea del maíz, como todo lo que toca al mundo antiguo mexicano, no ayuda a entenderlo, sino más bien -y eso puede discutirse evidentemente- crea una nueva cortina de humo que impide llegar a lo que pudo ser la lógica de apropiación de la naturaleza y su transformación en las antiguas culturas americanas.

La sacralización en curso de todo lo que se considera hoy el patrimonio mexicano, perteneciente a ese legajo antiguo, me parece sólo una nueva negación de la riqueza del pensamiento y el saber americanos, retomando inconscientemente lo que se decía en los discursos colonialistas de los siglos pasados sobre la incapacidad de los “primitivos”, esos seres prelógicos indefinidamente encerrados en el mito y lo sagrado.

Y si hoy es posible encontrar “informantes” en el campo que describen sus tradiciones, que todas son repentinamente “sagradas”, para mí no hay ninguna duda de que se trata de la integración reciente de una forma de discurso antropológico diseminado por el estado nacional y sus aparatos culturales. Que estos partidarios de la sacralización general del mundo indígena sean en particular ruidosos, no quiere decir que sus proposiciones sean historiográficamente correctas.

¹¹⁴ Es probable que si fuéramos capaces, por ejemplo, de rehacer una historia sistemática y seria de los chiles, sus migraciones en el país, sus cambios de nombres, sus preparaciones, sus usos diferenciados regionales, tendríamos un marcador muy importante para explicar las evoluciones históricas de las comidas regionales.

Por otra parte, no debemos olvidar que esos grupos indígenas durante 500 años fueron víctimas de terribles epidemias, que tan sólo en el siglo XVI los redujeron a un poco más del 15% de lo que eran antes del “contacto”, y que siguieron asolados durante siglos por otras epidemias que provocaron migraciones y desplazamientos. En sus ensayos de reconstrucción grupal, fue difícil también escapar a la influencia de la “república de españoles”, que los necesitaban como mano de obra y proveedores de recursos, y ese contacto modificó sustancialmente (al igual que la reducción en pueblos) su relación con la naturaleza y por tanto sus fuentes de abastecimiento alimentario cotidiano.

De la misma manera que la prohibición de la poligamia, y probablemente de su corolario la poliandria, modificó de manera drástica el funcionamiento del tejido social y los sistemas de alianzas entre estos grupos. En la medida en que la evangelización, lograda o no (queda por precisar en qué medida), fue planeada también como un verdadero etnocidio, es evidente que éste marcó durablemente la alimentación de los evangelizados.

No podemos pretender creer que, tan sólo con nuestro buen deseo de ayudar y defender el patrimonio indígena, sea posible, como lo pretenden muchos investigadores contemporáneos, alcanzar la verdad de la relación con la naturaleza de estos pueblos y por lo tanto de sus maneras de integrarse en ella aprovechando sus frutos y transformándola. Por otra parte, debemos olvidarnos de la idea de una comunidad campesina unitaria en la manera de aprovecharse de esa misma naturaleza y en consecuencia de alimentarse. La observación etnológica, a pesar de todos sus yerros, ha logrado sugerir con verosimilitud que los tabús alimentarios no son idénticos para todos los segmentos de un mismo grupo.¹¹⁵

Por otra parte, es muy probable que el consumo cotidiano y altamente simbólico de la trilogía cristiana occidental (pan-vino-carne) haya tenido en el mundo hispano una profunda influencia en muchas regiones indígenas a lo largo de los siglos, ya que representaba el consumo de los poderosos laicos o religiosos, un mundo al cual los linajes de los supuestos “nobles” y caciques de estas comunidades intentaban integrarse para legitimar su poder y su permanencia en la cúspide regional.

¹¹⁵ Si ustedes releen las *Memorias del jefe chiricahua Jerónimo*, podrán ver que, en su pequeña comunidad, los consumos alimenticios eran diferenciados, como en el caso del consumo del pescado, que, según su testimonio, algunos segmentos de la comunidad se rehusaban a consumir.

Sin conclusiones definitivas

Lo más importante es recuperar la experiencia histórica de la relación del hombre con su medio; es decir, que toda reflexión de tipo ecológica tiene que escribirse desde una perspectiva histórica. Por ejemplo, es hoy evidente que en este planeta no hay bosques vírgenes: todos los grandes conjuntos forestales fueron profundamente moldeados por el efecto de la presencia del hombre durante siglos.

Por último, los modos de cocinar y alimentar se encuentran sólo al final de una gran relación transformadora que el hombre teje con su medio. Estos modos de compenetrarse con su medio ambiente son múltiples y cambiantes y por esto son objeto de una posible historia aún por hacer. En consecuencia, una reflexión sobre la cocina mexicana debe siempre escribirse en esa relación histórica con el medio natural en el cual se inscribe.

VIDA Y MUERTE DE LOS MONJES DE LA ABADÍA FRANCESA DE RANCÉ

Antoine De Beacque
Traducido y comentado por Guy Rozat
INAH-Veracruz
Contacto: grozat@gmail.com

Al principio habíamos encontrado solo un texto que nos parecía interesante para entender ciertos comportamientos religiosos extremos en los siglos XVI y XVII. Pensábamos presentarles así un simple pequeño texto extraído del libro de Antoine De Beacque, *En d'atroces souffrances*, editado por Alma Editor en Paris en el 2015. Este ensayo forma parte del capítulo 2 intitulado “El gran teatro de la agonía” y trata de la vida, o más bien de la muerte, de los monjes de una abadía francesa a finales del siglo XVII. Pero, de hecho, varias lecturas de este texto nos llevaron a buscar más sobre estas prácticas inauguradas por el abad Armand-Jean de Rancé cuando entró como abad titular de la abadía de La Trappe.

Este personaje era ya “abad propietario”¹ de dicha abadía, pero a partir de 1664 alejándose de su vida mundana y de los coqueteos, abandona su vida de salones parisinos. De repente este “abad de corte”, aristócrata, sobrino de Richelieu², decide a los 36 años olvidarse de su vida “libertina” y mudarse a este “desierto” de La Trappe.

Debemos tener clara la ruptura fundamental que inaugura Rancé cuando decide marcharse hacia La Trappe. Él, un gran funcionario religioso de salón e internacional, decide encerrarse poco a poco en el “desierto” de La Trappe, una institución casi arruinada. Este encierro es realmente la voluntad de morir al mundo, un viaje sin regreso cuyas razones dieron mucho que pensar a sus contemporáneos. No es un personaje anodino, ya que de joven fue estudiante destacado en sus estudios teológicos y pronto ocupó una serie de puestos importantes en la iglesia de Francia y al servicio del Estado.

¹ El abad propietario es el individuo que recibe los ingresos de un bien de iglesia, aunque no resida ni se interese en esta institución sino solo en sus ingresos para asegurar su estilo de vida aristocrático.

² Armand Jean du Plessis (París, 9/09/1585- 4/12/1642) cardenal y estadista francés, duque de Richelieu, duque de Fronsac y Par de Francia y primer ministro de Luis XIII. Fue uno de los personajes más acaudalados de su época.

Sabemos que tuvo relaciones “privadas” (siempre sujetas a sospecha) con María de Bretaña, Duquesa de Montbazon quien murió en 1657. Estaban “muy unidos”, probablemente demasiado porque la habían casado muy joven con el viejo Hércules de Rohan-Montbazon, libidinoso y obsesivo, ex gobernador de París, cercano a Enrique IV. Éste formó parte de las grandes figuras sociales de la época de la Fronda. Las malas lenguas decían que el joven Rancé se beneficiaba de los favores de esta generosa viuda. Importa poco que haya sido o no amante de madame de Montbazon, pero su relación no puede reducirse a coqueteo, aventura o simples juegos de seducción.

A finales de abril de 1657, una “fiebre púrpura” se apoderó repentinamente de Madame de Montbazon: probablemente escarlatina o sarampión. Muere a los pocos días, pasando de las celebraciones y las hermosas conversaciones al testamento y la confesión general³. La duquesa murió sin que Armand-Jean pudiera volver a verla en vida. Pronto éste se sintió muy mal y regresó a su casa. Huyó de París y se encerró en su hermosa finca de Touraine en Véretz. Allí comenzó una vida penitente de lecturas, meditaciones y oraciones, buscando imponerse todas las austeridades posibles. Estaba en busca de una nueva regla de vida “más santa”, sin pensar todavía en la vida monástica.

Rancé temía que Marie no hubiera muerto en estado de gracia y que, como resultado, posiblemente estuviera condenada al fuego eterno. Lo que lo llevaría a él mismo a una posible condenación como cómplice de su terrible destino. Según su biógrafo Gervasio, Rancé cambió de actitud: “Una melancolía oscura y negra reemplazó este aire alegre y agradable que siempre había acompañado al Padre Abad hasta este momento fatal.” Empezó así un lento trabajo de conversión. La búsqueda de una nueva y rigurosa regla de vida.

Durante todo el siglo XVII las reformas monásticas fueron numerosas, pero Rancé pretendió regenerar La Trappe, con un austero y riguroso regreso a las reglas auténticas de la vida benedictina.

Uno de los símbolos de este rigorismo religioso fue la reforma de las leyes de la enfermería que parece, antes que todo, no un lugar de prácticas médicas sino más bien el mejor y más rápido viático para alcanzar el más allá. En esta enfermería se desarrollaron un conjunto de escenas que se encadenan en lo que llama De Beacque, el *espectáculo de la agonía*.

³ Se cuenta que, al entrar en la habitación de la difunta, Armand-Jean vio la cabeza cortada de Marie, su cadáver ensangrentado y desmembrado y el ataúd abierto, como se acostumbraba en aquella época para los múltiples entierros de los cuerpos de las grandes figuras.

Todo monje que entra en “La Trappe reformada” pone en juego, de hecho, no solo su salvación religiosa sino su existencia misma. Lo que buscan, efectivamente, es la muerte. Pero como el suicidio está prohibido, ya que la vida pertenece solo a Dios, ninguno de estos monjes puede atreverse a provocar su muerte. Es por eso que es en la enfermería⁴ donde todo se jugará, cuenta De Beacque.

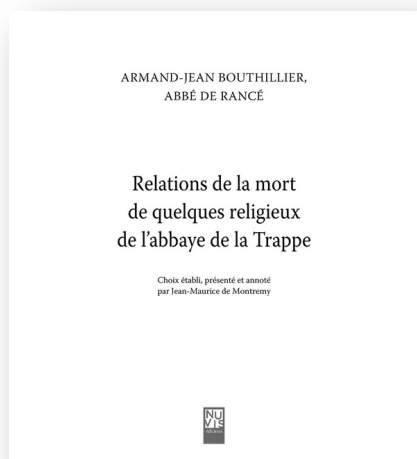


Imagen 1. Portada de libro.

La enfermería, antesala de la agonía, no podía ser considerada como el lugar de un posible, aunque improbable, regreso a la vida. La estancia en la enfermería juega un papel fundamental: se trata de alargar la duración de los sufrimientos de los monjes a fin de que el doliente viva su propio viacrucis. Por eso ahí no existen marcas de confort como en ninguno de los otros lugares de La Trappe. Los propios religiosos se escandalizarían por esta molicie.

Así fue que 6 años después de la entrada de Rancé se adoptó el reglamento en 10 puntos por consentimiento de todos los religiosos:

- 1) Que los médicos serían excluidos para siempre de las enfermerías de La Trappe, como personas que sólo servían para mantener a los religiosos en la molicie y la impenitencia. El Padre Abad había hecho comprender a sus monjes que eran discípulos de Jesucristo y no de Hipócrates; que éste enseñaba a conservar el cuerpo a expensas del alma, y que aquel enseñó a perder su vida para salvar su alma.
- 2) Que los enfermos nunca estarían postrados en cama; que se levantarían todos los días a las tres y media y se acostarían cuando se acueste la comunidad; que recitarían juntos *maitines* y *primas* en la enfermería; que asistirían a todos los servicios del día

⁴ Espacio muy ambiguo, como lo muestra la edición moderna de los relatos de agonía publicados por Rancé, *Relations de la mort de quelques religieux de l'abbaye de la Trappe*.

en el coro de los enfermos; que el resto del día lo pasarían leyendo, orando y haciendo trabajos manuales proporcionales a sus fuerzas, sin jamás hablar entre ellos, ni siquiera ver lo que pasaba en la enfermería.

3) Se prohibieron los colchones y las mortajas; así como almohadas de plumas. Un simple colchón de paja y una mesita de noche de la misma naturaleza era todo el alivio que les daban. Pasan la noche en esta dura cama completamente vestidos, incluso con el hábito, como pasan el día en una silla de paja, no se les permite apoyarse en ella ni acurrucarse contra ella, por lo que día y noche es una cruz perpetua. Vemos enfermos que, al no haber podido descansar durante toda la noche, quemados por el calor de la fiebre o atormentados por otras dolencias más agudas, se levantan a las tres y media al primer toque de campana o se hacen levantar por el enfermero cuando no tienen fuerzas para levantarse de la cama. Vimos a algunos expirar en brazos del enfermero que los levantaba.

4) La alimentación es proporcional a esta austeridad; el uso de caldos de carne sólo es apropiado después de cuatro o cinco ataques de fiebre, es decir, cuando la enfermedad es casi irremediable; aun así, son sólo los cobardes y los débiles los que aceptan este alivio que se les ofrece, los demás perseveran hasta el último aliento sin romper el ayuno ni la abstinencia.

5) Van a la iglesia a recibir los últimos sacramentos, apoyados en el brazo del enfermero, y regresan a recostarse sobre ceniza y paja a esperar el momento feliz que los reunirá con Jesucristo. Entonces toda la comunidad se reúne alrededor de su pira para hacer la recomendación del alma y para presenciar la generosidad con que estos hombres todos divinos dejan esta vida presente, y el desprecio que le muestran.

6) Si alguien regresa y convalece, lo cual es bastante raro, el alivio que se concede es muy sencillo. Está prohibido el uso de vino y aves; nunca asar, ni guisar, ni siquiera carne por la noche. Todo el manjar consiste en una sopa al mediodía, sobre la que se añade un pequeño trozo de carne de ternera o cordero. Dos huevos duros y una manzana cocida componen toda la cena. Aun así, en este estado, se reprochan su cobardía y su inmortificación. Generalmente es necesario recurrir a amenazas para obligarlos a tomar estos débiles alivios.

7) No estamos hablando aquí de galletas, mermeladas, jarabes, azúcar u otros dulces de uso común entre los enfermos “en el mundo”, estaban prohibidos desde hacía mucho tiempo; habría sido un crimen encontrar el más mínimo vestigio de éstos en el monasterio.

8) No hay botica y nunca compramos drogas. Así, con excepción de las sangrías y de un cierto polvo purgante del que se diluyen cuatro denarios en un vaso de agua cuando es necesario purgar a un enfermo, todos los medicamentos están excluidos de esta escuela de penitencia. Nunca usamos un enema, sería un crimen y una inmodestia en la que ni siquiera podemos pensar.

9) Por muy duro que sea el invierno, nunca se enciende un fuego en la enfermería hasta después del *Prime*. Así, los enfermos que han estado despiertos desde tres horas y media permanecen hasta seis horas sin fuego, sea cual sea el estado en que se encuentren. Hay que haber pasado por esta prueba para juzgar la dureza de esta penitencia para los enfermos que a veces se encuentran en este intervalo con el escalofrío de la fiebre. Después de las *Complies* dichas en la iglesia, ya no hay fuego en la enfermería.

10) Por muy santa que sea esta vida de los religiosos de La Trappe, no están exentos, de la misma manera que en plena salud, de correcciones, humillaciones y penitencias. Una vez a la semana, el Padre Abad o el prior viene a celebrar el capítulo de los enfermos. Allí, se acusan a sí mismos o se les acusa de los errores que pueden haber cometido en contra de estas reglas: se les hace conscientes de su importancia. A esta corrección le sigue una penitencia acorde con su estado de enfermedad.

Éstas son las leyes de la enfermería de La Trappe.

Finalmente, pareciera que los monjes entran a La Trappe, no solamente para morir al mundo, sino simplemente para morir lenta y dolorosamente. Pero no mueren solos, sino acompañados por Rancé y toda la comunidad. Rancé orquestará el fin de alrededor de 100 monjes desde su llegada a La Trappe, en 1664, hasta su propia muerte en 1700.

No debemos olvidar que incluso antes de la agonía y la muerte, la Regla organiza la existencia cotidiana de los monjes alrededor del sufrimiento. Por ejemplo, las horas de sueño deben ser lo más incómodas posible. En cuanto a la alimentación, esta no debe ser grasosa. La Regla trapista impone el magro generalizado. Incluso se llega al “ultra magro” durante el Adviento y la Cuaresma. Campeona del rigor, ciertos periodos de “grandes austeridades” maravillan o espantan a los testigos:

Quienes quieren eximir a los solitarios de vivir en una rigurosa austeridad, escribe Armand-Jean desde el principio (se dirige a los mixtos), imaginan que les liberan de un yugo que sólo llevan a pesar de sí mismos y con pesar, y no se dan cuenta de que les están arrebatando de las manos la tabla que les queda para salvarse del naufragio. Que el único consuelo que tienen los solitarios en este mundo es vengar de sus personas, con el sacrificio de sus vidas, el daño que han hecho a la majestad de Dios, y dar testimonio de Él, con la grandeza de esta renuncia, el exceso de su dolor. La sola visión de la desgracia que tuvieron que disgustarle les hace desear ardientemente la muerte no sólo para castigar sus pecados, sino también para no cometer más; y consideran con alegría todas las acciones penitenciales que componen el estado de su vida como instrumentos del suplicio al que voluntariamente se han condenado.⁵

Cercano a Rancé, Dom Gervasio –que será uno de sus sucesores inmediatos- lleva testimonio de este rigorismo:

[Los primeros años] se vivía en La Trappe como se vive en todas las casas de la Estrecha Observancia y en todas las Comunidades que han abrazado la regla de San Benito. Esto es todo lo que el señor de Rancé había podido hacer en el poco tiempo que había mantenido en orden esta Abadía, después de haber ahuyentado el desorden y la abominación que antes reinaban en ella. Cualquiera que no fuera él habría pensado que había hecho mucho y lo habría dejado así. Pero esta gran alma sólo veía esta forma de vida como un esbozo de lo que Dios exigía de él. A su regreso de Roma [1666], comenzó a eliminar el uso de pescado y huevos, vendió toda la platería de su iglesia, la redujo a la sencillez de los primeros cistercienses; retiró a sus religiosos del ministerio de confesiones y predicación, para privarlos de todo comercio con personas

⁵ Jean-Maurice de Montremy, Introducción, *Relations de la mort de quelques religieux de l'abbaye de la Trappe*, París, Nuvis, 2023.

de fuera, desterró del monasterio todos los estudios reglados y los sustituyó por el trabajo manual.⁶

Este régimen era tanto más duro puesto que Rancé restableció el trabajo manual, que reemplazó en parte la lectura y comentario de la Biblia o de las obras de espiritualidad: los monjes consagraban tres horas por día, mínimo, al trabajo en el campo o en caso de mal tiempo, para entretener el monasterio. Nada de refresco posible durante el verano, la calefacción reducida en invierno, todo ocurría en un silencio riguroso, la comunicación se hacía solo por gestos. El intercambio de cartas y visitas estaban prohibido, salvo algunas excepciones.

Con el tiempo las condiciones de vida se volvieron más y más difíciles. La dureza de los jergones aumentó; antes, éstos no eran cosidos, se podía remover la paja todos los días y lograr hacerse una cama bastante agradable. En adelante se les redujo a una tal rigidez “que una tabla unida sería más soportable”. Se añadió a la incomodidad del dormir la práctica de dormir con la cogulla del monje. “En fin, concluye Dom Gervasio, estos felices penitentes solo empezaron a mirar su monasterio como una tumba donde querían enterrarse para reunirse más pronto con Jesucristo”.⁷

El principal trabajo de los monjes de La Trappe siguió siendo el servicio de Dios. La oración y los oficios ocuparon mínimo 8 horas del día y un poco más los domingos y días de solemnidad. En resumen, un religioso de La Trappe en tiempo de Rancé se encontraba presente en el coro 6 horas, consagraba otras 6 al trabajo manual, 5 a la “conversación con Dios” y 7 a un sueño siempre cortado por muchos despertares para asistir a misas y oraciones.

Hacían solo una comida al día, entre las 4 y 5 horas de la tarde. Pero es probable que la mala alimentación que ingerían durante esta comida no fuera suficiente para sostenerlos durante 24 horas. Así las fuerzas le faltaban a la mayoría; se caían de inanición. Sin embargo, añadieron a su penitencia otra práctica que se puede considerar como una de las más mortales. Consistía en estar siempre descalzos, el día del viernes santo, desde *Prima*, que empieza a las 4:30, hasta la adoración de la cruz que no termina antes de las 14:00 horas de la tarde y, además, de cantar los 150 salmos.

En resumen, el canto durante 10 o 12 horas, con los pies descalzos en una casa muy húmeda acompañado de un ayuno con pan y agua, reducía los cuerpos a una tal extremidad que no había casi ningún año en que un viernes santo no costase la vida a algún religioso.

⁶ Op. Cit.

⁷ Op. Cit.

Incluso se ha podido hablar de “piadosos suicidados”, como lo expresó Chateaubriand en su *Vida de Rancé*. Así, sin buscar sistemáticamente morir, el monje de La Trappe no descartaba jamás la austeridad por el simple motivo que podría costarle la vida.

Los contemporáneos de Rancé insistieron sobre la calidad de su presencia que daba a estas hazañas ascéticas un poco de humanidad y, de una cierta manera, empujaba a ser aún más rigurosa y dolorosa su vida y su muerte:

No es posible a la debilidad humana, escribió Gervasio, de sostener este estado de sufrimiento sin alguna poderosa ayuda. Es por eso que el abate se hizo un deber todos los días a sus enfermos, de consolarlos, de animarlos con esta palabra eficaz a la cual todo se rendía. Se trataba antes que todo de ir siempre hacia más dolor enfrentando a la muerte.⁸

Pero uno de los momentos más impresionantes seguía siendo el ritual de poner al moribundo sobre la paja y la ceniza. Ceremonia a la cual se sumaba la comunidad entera. Se cambiaba al religioso y se le revestía del hábito con el cual sería enterrado. El moribundo pasaba así su cuerpo de ceniza a su cuerpo del futuro, en esta eternidad del cuerpo glorioso de los que su penitencia había rescatado.

Cuando empezaba finalmente la agonía, se buscaba al abate. Durante estos instantes un monje recorría el monasterio golpeando una maderita con un martillo, convocando a la asamblea. Al oír la tablilla el moribundo estaba feliz. El abate se inclinaba hacia el religioso, lo interrogaba, lo guiaba y animaba. Intercambiaban versículos de la escritura en medio de los monjes que los rodeaban y oraban. Después seguía la última palabra, el punto más extremo, el “más grandioso”, el más importante. A Rancé le importaba mucho que el moribundo fuera plenamente consciente; que en consciencia sellara su redención con un supremo acto de fe en Dios y por un confiado abandono al amor divino.

La preocupación por la “buena muerte” fue heredada de la edad media y reforzada por la exigencia de la fe. No había nada peor que una muerte súbita, sin tiempo de prepararse, o una muerte en la cual el moribundo no puede pronunciarse con plena consciencia. Nada es más espantoso que una muerte sin los últimos sacramentos, sin confesión ni absolución de las faltas. Para Rancé esta preocupación se volvió una obsesión. Como él, los demás religiosos esperaban con impaciencia la etapa de la paja y de la ceniza. Manifestaban su decepción cuando Rancé la retardaba, juzgando que el enfermo aún podía curarse⁹.

⁸ Op. Cit.

⁹ Obsesionados por esa angustia del Gran Siglo: todo hombre puede ser salvado hasta el último momento, por un arrepentimiento personal, manifiesto y lúcidamente afirmado.

El núcleo de estas *Relaciones*¹⁰ lo irá perfeccionando Rancé a la medida que iba creciendo el número de reclutas y el número de muertos. En estos relatos el abate empieza por recordar la vida llevada “en el mundo” por el difunto, después subraya el entusiasmo con el cual éste, tras haber rechazado su vida disoluta, reclama una Regla siempre más exigente y sufrimientos siempre más duros. Finalmente se concentra en lo esencial: la enfermedad fatal. Insistiendo en la marcha hacia la agonía:

Dios eligió el tipo de castigo con el que quería que Dom Joseph cumpliera su penitencia, porque lo golpeó con una grave enfermedad en la que se produjo gangrena en un lugar muy incómodo y doloroso en su muslo: y como muchas veces nos veíamos obligados a cortar la carne viva, sufrió fuertes dolores durante dos semanas. Sin embargo, soportó su enfermedad y todas las operaciones que se le realizaron con admirable paciencia.

Llegado el fin de sus días, recibió los últimos sacramentos y después de ser puesto sobre las cenizas según la costumbre de la Orden, mientras los religiosos estaban en la iglesia, entregó su alma a Dios, diciendo incluso tres veces Jesús.

El que estaba cerca de él escuchó estas palabras pronunciadas más fuerte que de costumbre, creyó que él se sentía mejor y que era algún sentimiento extraordinario de dolor lo que le hacía pronunciarlas así. Entonces murió sin que nadie se diera cuenta.¹¹

El abate precisa en el texto que el ceremonial se hacía según “el uso de la Orden”¹².

Rancé no tardó en hacer circular estos textos de agonía. El choque provocado en el público por las *Relaciones* suscitó un flujo no de rechazo, si no al contrario, un incremento notable de vocaciones. Dichos relatos provocaron realmente un gran impacto ya que las demandas de admisión a La Trappe fueron creciendo, especialmente entre la nobleza. Nuevas *Relaciones* fueron redactadas en 1683 y después en 1691.

Eran 45 religiosos en 1676, 51 en 1684, 62 en 1686 y cerca de 90 en 1700 a la muerte de Rancé. Este incremento no es el signo de un mejor confort, ni de una dulcificación de la Regla, al contrario, la tasa de mortalidad siguió siendo muy elevada, tratándose de hombres venidos por lo general de un medio favorecido:

Uno de los mejores biógrafos de Rancé, Alban John Krailsheimer, basándose en el registro mortuorio de la antigua Trappe... enumera 427 religiosos que murieron desde

¹⁰ La palabra *Relación* debe entenderse aquí en sentido jurídico: es un informe, un testimonio, no una simple narración.

¹¹ Jean-Maurice de Montremy, Introducción, *Relations de la mort de quelques religieux de l'abbaye de la Trappe*, París, Nuvis, 2023.

¹² Este camino a la muerte retoma y reinventa, acentuando aún más los rasgos doloristas, las tradiciones de agonía de la cual testimonia la regla de San Benito en el siglo VI y, después, la reforma de Citeaux, sostenida por San Bernardo en el siglo XII. Es por estos relatos que la regla de La Trappe se hace conocer. En 1678 el abate compone una primera recopilación de 6 relatos agrupados en *Relaciones de la muerte de algunos monjes de La Trappe*.

el inicio de la reforma hasta 1739. La tendencia siguió siendo fuerte, tanto más alarmante si se tienen en cuenta los grupos de edad:

— 100 muertes de 427 fueron menores de treinta años.

— 129 tenían entre treinta y cuarenta años.

— 138 entre cuarenta y cincuenta.

— 60 tenían más de sesenta años.

Es difícil establecer la esperanza de vida en el siglo XVII, en una época en la que la mortalidad neonatal seguía siendo extremadamente alta. Si tomamos en cuenta no la totalidad de los nacimientos sino los niveles de edad alcanzados por los vivos y si excluimos a las mujeres para quienes el parto es una amenaza real, estimamos que un joven que llegue a la adolescencia puede aspirar a vivir, en tiempos de Luis XIV, hasta los cuarenta. Como se trata de una media, significa que al menos una de cada dos personas de cuarenta años en su generación alcanzaba los cincuenta años. Las cifras de La Trappe hablan por sí solas: 367 muertes de menores de cuarenta años sobre 427.¹³

Con estas últimas cifras se puede entender cómo la institución de La Trappe cumple realmente con su finalidad de preparar para la « buena muerte ». Muchos de estos monjes son personajes tullidos y que habían participado en las décadas de guerra del Rey Sol.

En 1696 Rancé revisa una última edición de las *Relaciones* nuevamente aumentada. Es el “gran espectáculo” de La Trappe, como la describirá Dom Gervasio. Espectáculo mórbido que responde al gran espectáculo de la corte, la cual está cada vez más y más fascinada por el “soberbio sufrimiento” de los monjes.

Las *Relaciones* también demuestran la permanencia de un tormento y un remordimiento inseparables de su conversión. Rancé renunció a París, a su fortuna y a sus propiedades para convertirse en monje “vestido”: un estado que hasta entonces le parecía el más indigno entre todos los estados religiosos.

Bibliografía

ARMOGATHE, Jean-Robert, *Croire en liberté. L'Église catholique du temps de la Révocation de l'Édit de Nantes*, Ed. De L'OEil, Paris, 1985.

BREMOND, Henri, *L'Abbé tempête. Armand de Rancé, réformateur de La Trappe*, Hachette, Paris, 1929.

CHATEAUBRIAND, François-René de, *Vie de Rancé*, Gallimard, coll “Folio” (avec des notes d'André Berne-Joffroy), Paris, 1986.

¹³ Jean-Maurice de Montremy, Introducción, *Relations de la mort de quelques religieux de l'abbaye de la Trappe*, Paris, Nuvis, 2023.

- DEJEAN, Joan, *Du style*, Grasset, Paris, 2006.
- DUBOIS, Louis, *Histoire de l'abbé de Rancé et de sa réforme*, Paris, 1866, 2 volumes.
- HERRIOT, Édouard, "Le tourment de M. de Rancé", *Dans la forêt normande*, Hachette, Paris, 1925.
- KRAILSHEIMER, Alban John, *Armand-Jean de Rancé, abbé de La Trappe*, Le Cerf, Paris, 2000.
- _____, *Florilège de lettres de l'abbé de Rancé*, Le Cerf, Paris, 1999.
- LE BRUN, Jacques, *Le Pur amour. De Platon à Lacan*, Le Seuil, Paris, 2002.
- MONTREMY, Jean-Maurice de, *Rancé, le soleil noir*, Perrin, Paris, 2006.
- RANCE, Armand-Jean, *Vie et mort des moines de La Trappe* (choix, présentation et notes de Jean-Maurice de Montremy), Mercure de France, coll. "Le temps retrouvé", 2012.
- _____, *Relations de la mort de quelques religieux de l'abbaye de La Trappe*, Paris, 1678-1696.
- _____, *Correspondance*, présentée et annotée par Alban John Krailsheimer, 4 volumes, Le Cerf/Cîteaux, Paris, 1993.