

Tecnopoïesis azteca: el mito de Coatlicue, los cómics y la “nueva mexicanidad”

Aztec mythopoïesis: the myth of Coatlicue, comics, and the “New Mexicanity”

Luis Alberto Pérez-Amezcu

*Departamento de Artes y Humanidades del Centro Universitario del Sur
(Universidad de Guadalajara, México)*

- Artículo invitado -

Fecha de recepción: 9 de enero de 2017

Para citar este artículo: Pérez-Amezcu, L. A. (2017): Tecnopoïesis azteca: el mito de Coatlicue, los cómics y la “nueva mexicanidad”, *Icono 14*, volumen 15 (1), pp. 63-87. doi: 10.7195/ri14.v15i1.1049

Resumen

En este trabajo se analiza la influencia que ejerce el mito de Coatlicue (y de una de las esculturas de esta diosa) en la novela Tlacaelel, de Antonio Velasco Piña, uno de los fundadores de un grupo nativista e indianista denominado la “nueva mexicanidad”. A través de la revisión de algunos pasajes del texto literario, se reflexiona sobre la importancia de un estudio de los mitos —y del arte que los vehicula— mediante un método mitocrítico que considere como de la mayor relevancia su componente tecnológico en esta era postmoderna, una época intermedial —en la que sobresalen los cómics— que encara riesgos que habrán de ser superados con ayuda de un arte que permita una nueva sacralización de la vida cotidiana.

Palabras clave

Coatlicue - Aztecas - Mito - Escultura - Tecnología - Cómics

Abstract

This work analyzes the influence of the myth of Coatlicue (and one of the sculptures of this goddess) in the novel Tlacaelel, by Antonio Velasco Piña, one of the founders of a nativist and indianist movement so called the “New Mexicanity”. Through the revision of some passages of the literary text, we reflect on the importance of the study of the myths —and the art that mediates them— through a myth-critical method that should consider as matter of great relevance its technological component in this postmodern era, an intermedial age —in which comics stand out— that faces risks that would be overcome with the help of an art that would allow a new sacralization of everyday life.

Key Words

Coatlicue - Aztecs - Sculpture - Myth - Technology - Comics

1. Introducción

*Desde donde se posan las águilas,
desde donde se yerguen los tigres,
el Sol es invocado.
Como un escudo que baja,
así se va poniendo el Sol.
En México está cayendo la noche,
la guerra merodea por todas partes.*
CANTARES MEXICANOS

La historia y la cultura aztecas pueden ser vistas como el resultado de un complejo conjunto interrelacionado de mitos dinamizadores. La fundación en 1325 de Tenochtitlan, la capital mexicana, ocurre en función del hallazgo de un signo premonitorio: el de un águila devorando a una serpiente. Este signo permanece, como revelador emblema de continuidad, en el escudo de la bandera nacional. La tribu que se establece en el centro de México habría salido de Aztlán, una ciudad mítica, en un peregrinar producto de una idea central para los antiguos mexicanos: la del agotamiento de un ciclo y la vigorización de otro. Esta idea se repetirá en las historias de las culturas tolteca y maya, cuyas ciudades, luego de haberse cumplido determinado ciclo, serían abandonadas. Detrás de estos abandonos subyace la idea de una profecía de renacimiento.

Este concepto de renacimiento cíclico es el que le da estructura a la llamada “nueva mexicanidad” (De la Peña 2012). Esta especie de subcultura, entre nativista y revitalista, halla en el escritor mexicano Antonio Velasco Piña (1935) a uno de sus principales promotores. Además de ser uno de los fundadores del movimiento —conocido también como *mexicayotl*, término náhuatl que significa “esencia de la mexicanidad”—, Velasco Piña ha realizado un prolongado trabajo de difusión e ideologización a través de la literatura, su principal medio de comunicación. Su carrera como escritor comienza con la novela *Tlacaelel. El azteca entre los aztecas*, publicada en 1979 y que ha sido reeditada y reimpressa en varias ocasiones. En este libro se halla un relato novelado de la manera en que fue realizada la monumental escultura de

Coatlicue que se encuentra en el Museo Nacional de Antropología de México. En este relato nos basaremos para analizar la relación entre el surgimiento de una técnica que produjo un arte nuevo que sirvió a la vez a la religión y al estado.

El mito de Coatlicue es, por otra parte, medular para la cultura azteca. Una de las versiones más influyentes y bellas de este mito es la que ofrece el *Códice florentino*. Traducido y transcrito en verso por Eduardo Matos Moctezuma (uno de los investigadores de la cultura mexicana más importantes), su ritmo, aliteraciones y enumeraciones de carácter numérico-simbólico —ejemplo también de la integración de la poesía azteca con su cosmovisión mítica— no renuncian a ser en esencia un relato centrado en el origen bélico de Huitzilopochtli, la deidad principal del imperio azteca.

Aunque la belleza del *Códice florentino* es superior (véase en Reyes 2008: 69-73), su menor extensión y el enfoque en la dualidad astronómica nos hace preferir la versión que ofrece Soustelle en *La vida cotidiana de los aztecas en vísperas de la conquista* (libro que resultó fundamental para el trabajo de Gilbert Durand, de quien se hablará más adelante):

Los aztecas fueron por excelencia “el pueblo del Sol”. Su dios supremo, Huitzilopochtli, personificaba al sol en el cenit [...] Su madre, Coatlicue, “la de la falda de serpientes” —diosa terrestre— había tenido antes de él a los innumerables dioses estelares llamados “los cuatrocientos del sur” y a la divinidad lunar Coyolxauhqui, encarnación de las tinieblas nocturnas. La tradición refiere que Coatlicue había sido fecundada milagrosamente por una bola de plumón caída del cielo —el alma de un sacrificado— y que su hijo, que nació armado perfectamente con su serpiente de fuego (*xiuhcoatl*), derrotó a sus hermanos y a su hermana del mismo modo como el sol disipa la noche y hace desaparecer las estrellas (Soustelle 1970: 108).

Coatlicue es una diosa primordial, generadora de la dualidad —del día y de la noche; del oriente y del poniente; de la vida y de la muerte—, cuyo ciclo, para mantenerse y dar sentido a la vida del hombre, exige t sangrientos sacrificios. Solo después de ella ocurren los renacimientos.

2. Método

Se seleccionaron para su análisis algunos pasajes de la novela *Tlacaelel*, de Antonio Velasco Piña, para mostrar la manera en la que la literatura sirve de vehículo para la expresión y difusión de la ideología de esta clase de movimientos nativistas, que se basan en la idea de un renacimiento de la cultura mexicana, respetuosa de su entorno, eminentemente basada en un arte aglutinador de las energías sociales que opere en las conductas populares.

Uno de los fragmentos centrales es aquel en el que se narra la supuesta creación de una escultura de Coatlicue, y con ésta, de un supuesto “arte nuevo” que logró dotar de identidad al pueblo azteca. La presencia del mito de Coatlicue y su manifestación en un soporte artístico, permite el estudio de la correlación de los postulados de vehiculización dinámica del poder cohesionador de los mitos cosmogónicos de un pueblo como consecuencia de la aparición de una nueva técnica, en este caso, en el tallado de la piedra.

A partir de esta especie de “puesta en escena”, se exponen algunos de los postulados teóricos y metodológicos de Gilbert Durand, quien propone un método de análisis de los productos culturales que incluya la lectura de la presencia simbólica de la tecnología en las obras humanas, a partir de las propuestas clasificatorias de André Leroi-Gourhan. Este método mitocrítico se propone como una opción lo suficientemente completa como para aplicarse al estudio de otras obras de arte.

Además, se muestra la manera en que el mito de Coatlicue es llevada a uno de los medios de comunicación populares más importantes de los últimos años: el cómic, con una coherencia de su decorado mítico sorprendente, en un intercambio intermedial *sui generis*.

Por último, se demuestra que la vigencia de las esperanzas de movimientos pacifistas y ecologistas se basa en la necesidad de una “resacralización” de todos los aspectos de la vida cotidiana que renueve la consciencia de la urgencia de la integración armoniosa con nuestro medio ambiente, lo cual acaso pueda lograrse con un “arte nuevo”, ecocrítico y comprometido con estos objetivos.

3. Desarrollo

3.1. A la espera de un arte nuevo

La existencia histórica de Tlacaelel está documentada (León-Portilla 2004; Carrasco 2000; Soustelle 1970). Ostentó el título de *cihuacoatl*, palabra cuya significativa traducción es “mujer serpiente”. El cargo lo desempeñó a partir del reinado de su hermano Moctezuma Ilhuicamina (de 1440 hasta su muerte en 1469) con enormes poderes, al grado de que se trataba del segundo al mando de todo el imperio. Es de resaltar la naturaleza dual de estos puestos de poder: mientras el tlatoani representaba al dios Huitzilopochtli (principio masculino), el cihuacóatl representaba a Coatlicue (principio femenino).

Al margen de su sustrato histórico, Velasco Piña noveliza al personaje y omite el tratamiento de alguna de las pocas objeciones al ejercicio de su cargo, que es considerado justo y sabio. Entre éstas, se le critica haber quemado documentos de otras culturas en donde no se trataba bien a los aztecas, lo cual podría considerarse hoy un crimen artístico (Fuentes 1998: 143-144). Lo anterior contrasta con el retrato de Velasco Piña en el que se describe a un Tlacaelel sensible a la influencia artística de culturas que precedieron a la azteca, como es el caso de la tolteca. En su libro, incluso, un capítulo describe una expedición comandada por el cihuacóatl para identificar y rescatar los vestigios de Aztlán, “lugar de origen del pueblo azteca, cuna de místicos y de artistas y centro civilizador de primer orden” (Velasco Piña 1979, cap. XV). Presuntamente, en una cueva Tlacaelel encuentra no sólo la prueba de la existencia de esta mítica ciudad, sino también una serie de jeroglíficos en los que se relata la naturaleza cíclica de las energías cósmicas que obligan al abandono de estos centros ceremoniales y culturales que ya hemos señalado. Luego de su trabajo hermenéutico, Tlacaelel concluye que

cuando las mencionadas condiciones celestes se tornaban bruscamente desfavorables, Aztlán se veía abocada a una incontenible decadencia de consecuencias siempre funestas, pues encontrándose rodeada de vastas extensiones por las que transitaban una gran variedad de pueblos nómadas —que nunca llegaban a incorporarse del todo a la civilización, a pesar de la bienhechora influencia cul-

tural que ella irradiaba— muy pronto sus fronteras eran traspuestas por oleadas de invasores que terminaban arrasando sus ciudades sagradas y borrando todo vestigio de su antiguo esplendor. El último de aquellos cataclismos había ocurrido precisamente al poco tiempo de la salida del pueblo azteca de su país de origen, siendo lo más probable que dicha salida obedeciese a una sabia previsión de los dirigentes (Velasco Piña 1979, cap. XV).

Así, el creador de la “nueva mexicanidad” sienta las bases, en su novela, de lo que será la hipótesis del renacimiento cíclico que vendría a darle sentido a las profecías que lo animan (De la Peña 2012).

Tlacaelel, según la novela, sabía que el simbolismo del arte (como medio de comunicación) debía reflejar el importante momento histórico por el que los antiguos mexicanos estaban pasando y, al mismo tiempo, *influirlo*. Sin deber ni poder intervenir en la creación de un “arte de estado”, el cihuacóatl estaba a la espera de que este fenómeno se diera por sí mismo. La historia, sin embargo, sugiere otra cosa. En su reseña del libro-catálogo *Aztec Sculpture*, de Elizabeth Baquedano (British Museum Publications, Londres, 1984), Noble Eisenlauer afirma que “In essence, they were professional artisans operating within artistic guidelines imposed by the Aztec state. Symbols had specific meanings; gods were to be represented in a certain fashion” (Eisenlauer 1985: 96).

En la novela, a pesar del apoyo a los artistas, no hubo por un largo periodo ninguno que destacara. La espera por un arte nuevo, que no fuese una simple repetición de lo realizado en el pasado, sino que innovara radicalmente en esta clase de actividades, parecía prolongarse demasiado.

Y entonces apareció Técpatl.

Se trataba de un joven excepcional, huérfano, que logró sobrevivir a duras penas gracias a la ayuda brindada por la población en que nació. Cuando tenía doce años, Técpatl se trasladó a Tenochtitlan e ingresó como sirviente en un taller de escultura. Al poco tiempo, en virtud de que mostraba cualidades para el tallado de la piedra, fue ascendido a aprendiz. Como puede observarse, este relato resulta típico y se corresponde al camino ascendente que siguió el propio pueblo azteca.

Un día, durante una reunión con Itzcóatl, el tlatoani que precedió a Moctezuma, Tlacaelel observó un recipiente en el que se le sirvió chocolate. Debido a que es importante hacer notar fielmente que la descripción de la técnica (*techné*) que hacía especial a dicho utensilio no parece ser suficiente, pero sugiere una innovación, citamos en extenso:

el utensilio [...] no poseía al parecer ninguna cualidad sobresaliente; se trataba de un producto de cerámica típico de la época: una vasija de barro de forma sencilla, decorada con hileras de delgadas líneas de color negro, paralelas y ondulantes, siguiendo el modelo del estilo tradicional establecido largo tiempo atrás por los alfareros toltecas. Sin embargo, la penetrante mirada del Azteca entre los Aztecas había descubierto desde el primer vistazo notables singularidades en aquel objeto: cada una de las líneas de nítidos contornos que lo rodeaban poseía una ondulación levemente acentuada, circunstancia que resultaba imposible de captar cuando la vasija estaba en reposo, pero al desplazar ésta de un lugar a otro, se producía una fugaz ilusión óptica, perceptible tan sólo a un sagaz observador, consistente en que la vasija parecía cobrar vida y palpitar levemente entre las manos que la movían (Velasco Piña 1979, cap. XIII).

Como puede apreciarse, la modificación técnica es en extremo sencilla: las líneas tienen ahora simplemente “una ondulación levemente acentuada”; este empleo, si acaso, sería disruptivo de la tradición apenas por muy poco.

Tras ese supuestamente casual descubrimiento que lo llevó hasta Técpatl, Tlacaelel brinda todo su apoyo al escultor, facilitándole el traslado de una piedra descomunal en la que el artista trabajaría. Así pues, estaba todo listo: la piedra en el taller del escultor está destinada a convertirse en Coatlicue.

Hemos llegado a donde radica uno de los puntos esenciales de este trabajo. ¿Cuál es la innovación técnica —digamos, “ese algo” más, la *tecnopoiesis*— que produce el portento de la Coatlicue? Desde luego que no se trata de una innovación técnica ni de los materiales (basalto o andesita) ni de las herramientas (cinces, hachas y martillos elaborados con dioritas y nefritas, rocas duras y compactas). Aunque el esfuerzo de ingeniería para esculpir a Coatlicue fue sin duda notable (su peso es de

más de 28 toneladas y tenía que ser transportada por encima del sistema lacustre de la capital mexicana) no es esto algo que inquietara a los artesanos.

¿En qué consiste la metamorfosis que el hipotético Técpatl (el nombre, en náhuatl, es significativo: se traduce como “pedernal”) es capaz de operar en la piedra?

Acerquémonos a la pieza (figura 1). Mide dos y medio metros de altura, un metro y treinta centímetros de ancho y un metro y treinta centímetros de profundidad. Está hecha en andesita. Fue hecha entre 1487 y 1500. Coatlicue mira de frente, pero está esculpida no sólo a los lados y por la parte trasera, sino también por debajo, fuera de la vista del espectador, en donde se hayan las fauces del dios de la tierra, Tlaltecuhltli, lo que resalta su vinculación con este elemento. Coatlicue está inclinada hacia delante y con las garras dispuestas, lo que la hace más impresionante y la dota de una sensación de movimiento a pesar de su apariencia sólida y estática.

Los pies tienen garras, pero también ojos, o que la vuelven monstruosa pero extraña, en tanto que pareciera vigilar el destino de sus pasos. Un poco más arriba se observa un plumaje. Lo más importante es su falda, en la que destaca un impresionante trenzado y trazado de serpientes de cascabel y un cráneo que cierra el cinturón que la sostiene, tanto al frente como en la parte posterior, lo que muestra una cumplida simetría. Cuenta además con un collar de manos mutiladas y corazones extraídos, situados alternativamente, lo que alude a los sacrificios que se le rendían junto a su hijo Huitzilopochtli. El collar cubre parcialmente su torso, a pesar de lo cual podemos ver sus pechos colgantes, señal de que ha dado a luz y dado el pecho, de que ha alimentado a los dioses.

Un hecho de la más alta significación es que está decapitada, como lo indican unos círculos cerca del cuello que simbolizan el líquido sagrado, la sangre brotando. En el lugar que debería ocupar la cabeza (que sí puede verse en otras esculturas de la diosa) se halla lo que a nuestro juicio es lo más impactante, innovador y original de la pieza: las dos cabezas de serpiente que se encuentran de frente y que al hacerlo parecen darle un nuevo rostro al cuerpo descabezado. Sus colmillos,

lenguas y ojos parecen estar al mismo tiempo mirándonos y enfrentándonos, mirándose y enfrentándose, en un dinamismo alternativo.

Es de destacar la resistencia que la mantuvo a salvo a lo largo de los siglos en los que estuvo enterrada. La estatua fue redescubierta hasta agosto de 1790, durante obras de nivelación del zócalo de la Ciudad de México. Luego de ser desenterrada, la Coatlicue (llamémosle “de Técpatl”) pasó a la Universidad de México sólo para ser nuevamente inhumada (debido al terror que despertaba) hasta su extracción y colocación definitiva en las colecciones del México independiente muchos años más tarde. En contraste, la llamada Piedra del Sol, que fue descubierta al mismo tiempo, no causó tanto alboroto y se le permitió mostrarse a la curiosidad de los paseantes cercanos a la Catedral.

Regresemos a la ficción.

Técpatl realiza la escultura ocultándola a la vista. Se anuncia la fecha en que la pieza será entregada a Tlacaelel. Una multitud expectante se agolpa alrededor del taller. Los ayates que cubren la pieza caen. Veamos esa descripción:

Únicamente la paralizante e inenarrable sorpresa que tal vez se produzca en el espíritu de aquellos a los que la muerte arrebató en forma repentina, podría compararse a la conmoción que se generó en el ánimo de los espectadores cuando surgió ante ellos la imagen de la Deidad que sintetizaba en su ser uno de los dos aspectos —el femenino— de la dualidad creadora. En un primer momento, ninguno de los presentes creyó que se hallaba ante una mera representación escultórica de la venerada Coatlicue, sino más bien juzgaron que por algún incomprensible prodigio les era dado contemplar a la manifestación real y verdadera de la Deidad. Y es que aquella efigie en piedra era mucho más que una simple escultura, en ella habían sido plasmadas, en forma magistral, intuiciones presentidas por el pueblo azteca a lo largo de siglos. Oscuros sueños adormecidos en el subconsciente colectivo y elaboradas concepciones teogónicas de los cerebros más esclarecidos, aparecían ahora claramente representados en una obra magnífica y terrible (Velasco Piña 1979, cap. XIII).

Esta activación del “subconsciente” colectivo es, como ocurre con los mitos, el verdadero logro de la tecnopoiesis azteca, que generó que la multitud quedara “Estática, muda, fascinada ante lo que contemplaba [...] extrañamente inmóvil, como si desease prolongar indefinidamente aquel singular instante de éxtasis y comunión colectivos” (Velasco Piña 1979, cap. XIII).

3.2. Tecnología de la mitología

A partir del momento en que el ser humano no puede hablar por sí mismo, porque está ausente o porque ha muerto, o por la ausencia de documentos, subsisten dos testimonios: el del arte y el de la técnica.

ANDRÉ LEROI-GOURHAN

En *Las estructuras antropológicas del imaginario*, Gilbert Durand expone la base científica en la que reposa su clasificación de las agrupaciones simbólicas que, interrelacionadas, constituyen el pensamiento del hombre. Esta base incluye una consideración fundamental para el estudio de las ciencias humanas cuya vigencia, consideramos, debería estar fuera de toda duda: la de que es tan necesario tomar en cuenta la base biológica, fisiológica, del ser humano (que ejemplifica con los estudios del neurólogo ruso Vladimir Bechterev), tanto como el aspecto tecnológico, pragmático, de los desempeños del hombre (que ejemplifica con los trabajos del tecnólogo André Leroi-Gourhan). Durand aplaude el “carácter prudentemente ahistórico” (2004: 55) del trabajo de este último, puesto que, si éste “equilibra los materiales técnicos mediante «fuerzas», del mismo modo tenemos que equilibrar los objetos simbólicos mediante la oscura motivación de los movimientos dominantes que hemos definido” (Durand 2004: 55).

No es de extrañar que Durand se haya sentido atraído por los trabajos de Leroi-Gourhan, dado que basta un vistazo al índice para percatarse de que la clasificación que expone este último en *El hombre y la materia* coincide con los intereses de su maestro Gaston Bachelard. En efecto, son el agua, el aire y el fuego con

los que inicia el recorrido tecnológico de Leroi-Gourhan. De este modo, Durand haya la clave para relacionar la realidad antropológica de la manipulación de los objetos del mundo exterior con la teoría del imaginario que dinamiza al mundo interior.

De este modo, explica Durand, estas “fuerzas” sugeridas por Leroi-Gourhan parecen agruparse según ciertos “gestos” —es decir, los que ofrece la reflexología— al grado de que “los objetos no son más que complejos de tendencias, redes de gestos” (Durand 2004: 56). Estas tendencias, por ejemplo, pueden indicarse a través de categorías verbales, como “contener”, “flotar”, “cubrir”, es decir, a través de acciones para satisfacer necesidades de la vida cotidiana. Estos gestos, a su vez, pueden estar sujetos a una “doble entrada”: el coser puede servir para crear una vasija de cortezas cosidas para beber (tendencia: “contener”), pero también ropa para vestir, o el techo de una casa para alojar, y ambas atienden a la tendencia de “cubrir”.

Esta especie de entrelazamiento funcional hace que sea a veces difícil interpretar los utensilios, pero esta dificultad, esta polivalencia interpretativa, afirma Durand, es mayor en los objetos simbólicos. Así, “el árbol [...] puede ser tanto símbolo del ciclo estacional como de la ascensión vertical; la serpiente [recuérdese la falda de Coatlicue] está sobredeterminada por el engullimiento, el *uroboros*, y los temas resurreccionales de la renovación, del renacimiento” (Durand 2004: 56-57).

Ahora bien, como es sabido, el símbolo es, por decirlo así, la “sangre” del mito. Attendamos a una de sus definiciones: el mito es un “relato explicativo, *simbólico* y dinámico, de uno o varios acontecimientos extraordinarios personales con referente trascendente, que carece en principio de testimonio histórico, se compone de una serie de elementos invariantes reducibles a temas y sometidos a crisis, presenta un carácter conflictivo, emotivo, funcional, *ritual* y remite siempre a una cosmogonía o a una escatología absolutas, particulares o universales” (Losada 2015: 9; las cursivas son nuestras).

Con lo dicho hasta aquí ya es posible comenzar a establecer ciertas relaciones entre la importancia de la técnica y el tema que nos ocupa, en una especie de aná-

lisis de la “tecnología” de este mito. Ya en el nombre de Coatlicue (“la de falda de serpientes”), en el par de serpientes que sustituyen su cabeza, o en la toponimia del cerro en el que el mito dice que Coatlicue concibió a Huitzilopochtli (el Coatepetl, el “Cerro de la Serpiente”) podemos hallar este sobredimensionamiento tan buscado por Durand en obras de arte tan diversas como las novelas de Stendhal o los cuadros de Rembrandt o El Greco.

La “nueva” técnica de “Técpatl” (bien un individuo genial con libertad de creación como sugiere la novela, bien un colectivo de artesanos siguiendo instrucciones de sacerdotes aztecas como lo sugiere la historia), su innovación, consiste es que fue capaz de hallar de manera intuitiva esta necesidad de duplicación simbólica, de un sobredimensionamiento de elementos que conduce a la expresión del deseo profundo tanto del imperio azteca como del de la “nueva mexicanidad”: el deseo de una resurrección cultural, de un renacimiento espiritual, cuyo equivalente reflejo en el ser humano es el de erguirse, propio del “régimen diurno” de la imagen, y cuyos símbolos ejemplificadores son el cetro y la espada (cf. Durand 2004: 131-196).

3.3. Coatlicue y los cómics

La tecnología que produce Coatlicue es la del cetro y la espada. Huitzilopochtli nace ataviado para la guerra y en posesión de una nueva arma, la *xiuhcoatl*, la serpiente de obsidiana (figura 2). Esta nueva arma, más poderosa respecto a las de sus rivales, es la que permitiría al pueblo azteca su expansión. Así lo señalan los especialistas entrevistados para el episodio “Coatlicue” de la serie *Batalla de los dioses. Latinoamérica*, en la que será la primera aparición de Coatlicue en televisión. Sobre la *xiuhcoatl* discurren Diana Magaloni, directora del Museo Nacional de Antropología de México en aquel tiempo; y los doctores Miguel Pastrana y Federico Navarrete, historiadores (History Channel 2012: min. 26 y ss.). (Por cierto, el FX-05 Xiuhcoatl es un fusil de asalto creado por el Centro de Investigación Aplicada y Desarrollo Tecnológico de la Industria Militar de México que está en servicio desde 2008, es decir, durante la presidencia de Felipe Calderón, quien inició una supuesta “guerra contra el narco”).

Por otro lado, resulta sorprendente verificar la encarnación de Coatlicue en uno de los medios de comunicación más interesantes de los últimos años: el cómic. Aunque parca, su presencia es significativa al tratarse de un género popular, gran medio de expresión juvenil y casi tan influyente como el cine al tratarse de uno de los pilares de la cultura de masas. Los cómics son, además, una de las más importantes fuentes generadoras de mitos modernos o revivificadoras de los antiguos.

La primera aparición de la diosa fue en un cómic publicado en octubre de 1975: *Secrets of Haunted House*. Un sacerdote solicita la intervención de Coatlicue, Quetzalcóatl y Tláloc (DC Comics 1975: 4). En este relato, los dioses cambian el rostro de un criminal que huye de la justicia. El bandido no puede huir de su destino (tema central de esa historia): recibe la cara de otro criminal que también era perseguido y muere tratando de huir de los policías que lo han identificado.

Antes de continuar, hay que imaginar a Coatlicue a todo color (figura 3), como lucían estas grandes piezas escultóricas (Gendrop y Díaz Balerdi 1994: 56). Así estaremos mejor preparados para entender mejor su encarnación en el mundo del dibujo y la tinta.

Hace veinte años, en 1996, Coatlicue apareció en el cómic que lleva el significativo título de *Mythos: The Final Tour*. En el libro primero, titulado “Shut Heaven”, Coatlicue es aliada del personaje llamado Pain (Dolor), quien busca detener el tiempo, es decir, destruir el mundo, por voluntad de su jefa, Desire (Deseo) (DC Comics 1996: 26). Coatlicue aparece como villana porque —según *The Unofficial Guide to the DC Universe*— “Man’s pollution of the Earth finally drove her into madness and made her join a scheme to end the world” (dcuguide.com, vínculo completo en las referencias). Hace veinte años, los cómics ¡ya estaban reclamando una ecocrítica!

En el mismo sitio se define a Coatlicue de la siguiente manera: “She is seen as both *creator and destroyer*, just as the earth itself creates life and then buries the remains of its creations. As giver of life, she is also seen as a goddess of motherhood [...] The years have not been kind to Coatlicue, with her worshippers becoming fewer and fewer and man’s pollution slowly poisoning the Earth which she embodies [...] (dcuguide.com; las cursivas son nuestras). La coherencia es notable, si se toma en consideración que se trata de un producto estadounidense. Además de corresponder esta visión de

Coatlicue a la de los antiguos mexicanos, se le suma ahora una característica de la episteme típicamente postmoderna: la falta de distinción entre las dualidades absolutas, el desdibujamiento de la anteriormente inviolable frontera entre el villano y el héroe.

Hay otro aspecto de Coatlicue que vale la pena destacar: el de su carácter telúrico. Diosa terrestre, sus vinculaciones con los temblores y los terremotos son lógicas. Los cómics rescatan esa característica (“Spare us the quake, hon”, le dice Pain; DC Comics 1996: 26). Los aztecas pensaban que la vida humana se extinguía periódicamente a causa de diferentes calamidades. A cada era o ciclo le denominaron “sol”. El quinto sol, el actual, debería terminar a causa de un terremoto. Así, los aztecas pretendían retrasar el cataclismo que pondría fin al quinto sol mediante la *chalchihuatl*, la sangre, el agua preciosa del sacrificio, ésa que se derramaba desde el Templo Mayor. Recuérdesse que el lugar en donde Coatlicue dio a luz a Huitzilopochtli es el Coatepetl, lugar en que se hará uso por primera vez del xiuhcoatl, y que el Templo Mayor de Tenochtitlan será una representación de este lugar, en el que el dios solar vence a la oscuridad.

Con todos estos sentidos aparece Coatlicue en el libro segundo de la saga un año después (figura 4). Llena de color, imponente, aunque bajo el dominio burlón de Pain, Coatlicue es presa de la tensión que la agobia ante la necesidad de un cambio radical, telúrico (figura 5). Sus palabras son reveladoras: “There issss no water in my veinssss. There issss only poison, now. It fallssss from the ssssky. It ssseepss through the ssscales of my heart... From theirss factories. Their power plants. From the fields where they grow theirsss food” (DC Comics 1997: 15-16). Coatlicue se queja de lo que ha generado el uso inmoderado de la técnica: la revolución industrial ha generado lluvia ácida, contaminación ambiental y alimentaria, y tal vez sea ésta la verdadera tecnología de la guerra.

Pero lo que es todavía más sorprendente aparece poco después. Coatlicue pronuncia, casi de modo ritual, las siguientes palabras: “¡Immanti... Ninotla... Tlalcoltoma!” (DC Comics 1997: 16). Las palabras... ¿están en náhuatl! ¿Cómo es que estas palabras lograron llegar al cómic? No hay nodo de saberlo, pero las palabras significan lo siguiente: *immanti*, “ya es tiempo de”, o “ha llegado el tiempo de” (hacerse algo); *ninotlâtlacoltoma*, “yo me libro” o “me desato de mis pecados” (Paredes 1759: 148 y 133).

Aunque nos parece extraña esta intertextualidad y esta interconexión simbólica, es claro que los cómics son más que capaces de hacerlo. Tal vez el más capaz de los medios de comunicación. Nos parece que su cualidad literaria les da una ventaja comunicativa en cuanto a cierta clase de temas (los mitológico-simbólicos) respecto a otros medios más visuales, como el cine o la televisión. No parece demasiado necesario demostrar el ingente consumo de este tipo de materiales en internet, particularmente entre los jóvenes. Es posible que, así como el nuevo arte que produjo a la Coatlicue sirvió en el siglo XVI para indicar el advenimiento de un cambio, el cómic pueda servir en el siglo XXI para comunicar la urgencia de un cambio. Lo dicen muy bien Gasca y Gubern:

estos entrecruzamientos e interconexiones corroboran la rica complejidad del sistema semiótico del comic, que constituye, no lo olvidemos, un medio escrito-icónico basado en la narración mediante secuencias de imágenes fijas que integran en su seno textos literarios. Y esta narración está gobernada por ello por códigos diversos de lenguajes o paralenguajes diferentes, verbales e icónicos (escenografías, gestualidad de los personajes, vestimentas, etc.)” (1994: 14).

De este modo, no es desdeñable pensar en el cómic —y en su proyección tecnológica emergente: *el cómic en internet*— como la posible Coatlicue de los tiempos postmodernos.

3.4. “Una ondulación levemente acentuada”: a la espera de una nueva Coatlicue

En el bello estudio “Poetic Re-enchantment in an Age of Crisis: Mortal and Divine Worlds in the Poetry of Alice Oswald”, Ben Pestell demuestra que el arte, la poesía en ese caso, puede hacer mucho si logra acercarse al ser de las cosas, en especial de las de la naturaleza. Estudiando los mecanismos con que la poeta británica invita a un “reencantamiento” del mundo desacralizado, Pestell demuestra que Oswald recurre al mito y a la observación directa del mundo natural. Dos crisis, afirma, asolan a nuestro planeta: la ecológica y la espiritual, y tanto Oswald como Pestell son valientes al declarar la urgencia de la implicación, del compromiso que debe volver a tener el arte.

La conciencia ecológica y la extremada sacralidad de la vida cotidiana de los antiguos mexicanos (De la Llata Loyola 2003: 16) son dos de los argumentos que ha utilizado la “nueva mexicanidad” (De la Peña 2012: 138, 140) como base de su propuesta.

En los años noventa, fuimos testigos de las actividades de una de las ramas de este movimiento, vinculado a la Gran Fraternidad Universal (GFU), organización civil fundada en 1948. A través de una de sus sedes en Guadalajara, en México, comenzaron a organizarse seminarios y cursos sobre la cultura y lengua de los antiguos mexicanos. Danzas de tipo ritual se realizaban en las “veintenas” (equivalentes a los meses de nuestro calendario) en la Plaza de la Liberación, en el centro de la metrópoli. Entre incienso de copal e indumentarias blancas que simulaban ropajes nativos, los *huehuetl* (tambores) guiaban a los danzantes.

En un lugar situado a unos cuarenta kilómetros de Guadalajara existe un lugar que se llamaba, en los años noventa, Teopantli Kalpulli Ashram. El nombre, evidentemente, es una combinación de términos náhuatl, con uno sánscrito (*ashram* significa algo así como “lugar de meditación y enseñanza”). Ahí se realizaban temazcales (baños rituales) con *marakames* (sacerdotes) *wirrarikas* (huicholes), así como danzas y saludos a la salida y a la puesta del sol acompañados del sonido de los *atecocollis* (caracoles). Ahora, se llama Teopantli Kalpulli: Comunidad del Estandarte Sagrado (Tlacaelel es conocido como el Portador del Emblema Sagrado de Quetzalcóatl). Su objetivo, según su página de Facebook (<https://www.facebook.com/teopantli.kalpulli>), se desprende de su lema: “Retomando nuestras raíces, tradiciones y nuestra Madre Tierra”. En la sección de información de la página se lee que son “una Comunidad intencional fundada en 1983, con objetivos y acciones para el rescate de las tradiciones originarias, de lo sagrado y del contacto con nuestra Madre Tierra, con amor, respeto y armonía”.

Es curioso, pues, cómo se pretende “resucitar” a Coatlicue (o mejor, a su significado simbólico, a la sacralización que invita) más de cinco siglos después de la conquista, ya sea en los cómics o en la integración de una comunidad.

Es verdad, pues, lo que señala De la Peña. Son grupos que persiguen una restauración que conduzca a una “civilización posttecnológica, ecológica y planetaria” (2012: 140) y pacifista. Tal vez Velasco Piña haya deseado crear un mito con sus

novelas, es decir, que haya tratado de contribuir a este fin a través del arte literario. Y aunque sus obras no poseen notables cualidades estéticas, es verdad que han logrado colocarse con bastante éxito en el gusto del público, como en el caso de *Regina. 2 de octubre no se olvida*, “novela muy exitosa [...] que se ha convertido en objeto de culto entre los adeptos de la nueva mexicanidad. En dicha novela, en torno al personaje de Regina se amalgaman la idea de la era de Acuario con la profecía tibetana de Ayocuan y con el mito político de 1968, dotando al imaginario mexicanista de un poderoso símbolo” (De la Peña 2012: 139).

A modo de paréntesis, vale la pena señalar algunas fechas en las que este tipo de grupos ha querido situar el inicio de una nueva época. Unos afirman que empezó el 2 de octubre de 1968, año de la matanza de estudiantes en Tlatelolco; otros apuntan a 1982, año en que México alcanzó la cifra de 70 millones de personas; unos más creen que el sexto sol comenzó con el terremoto de 1985 (recuérdese el carácter telúrico de Coatlicue) (De la Peña 2012: 138-140).

Es fácil hacer un listado de las penalidades que azotan al mundo. Las guerras, el hambre, la masacre ecológica... todas están directamente relacionadas con el comportamiento de los seres humanos. La sobreexplotación de los recursos naturales, la extinción de especies animales y vegetales, la contaminación, ponen en serio peligro a nuestra especie. Y los medios de comunicación, a veces con sus mensajes de miedo lanzados con fines meramente políticos (véase Bauman 2013), no dejan de alertarnos del mismo modo en que lo hacen los científicos. Por otra parte, los gobiernos, por lo menos los de América Latina, no gozan de una gran popularidad debido a casos de represión salvaje, corrupción o fallas severas en sus aparatos de justicia. Los gobernantes no gozan de la veneración y el respeto de los que gozaban (por lo menos así nos lo hacen creer los “neomexicanistas”) el tlatoani o el cihuacóatl.

Por todo ello, no es difícil entender las razones por las cuales estas corrientes causan en algún momento tan grande impacto entre sus seguidores. Imaginar un arte —como el de Técpatl, tal vez como el de los cómics— capaz de unir a la sociedad civil, de darle coherencia, sentido, identidad, así como capacidad de organización y autoprotección no es en absoluto una utopía detestable. Desde luego que nos gusta imaginar artefactos así, que a un tiempo revelen sus símbolos y orienten las conciencias.

4. Conclusiones

En resumen, creemos que el estudio de la *tecnopoiesis* del mito, así como del arte que puede concitarlo —mostrarlo, hacerlo aparecer en el seno de una sociedad eminentemente intermedial, globalizada, llena de tecnologías emergentes de gran impacto visual— puede ser una herramienta importante para la reflexión de las humanidades y las ciencias sociales de cara a los retos del futuro, a los retos de nuestro tiempo.

Por último, y a propósito del tiempo, deseamos hablar de un pasaje más de la novela de Velasco Piña. El escritor quiere hacer aparecer a Técpatl también como el creador de la famosa Piedra del Sol, conocida también como el “Calendario Azteca” (figura 6). Esta obra, de 3.60 metros de diámetro, es descrita en el texto del siguiente modo:

Las verdades esenciales de todo cuanto concernía al Tiempo —incluyendo la indisoluble vinculación de éste con el Espacio Celeste— aparecían claramente representadas en el gigantesco monolito frente al cual se hallaba Tlacaelel. La cíclica repetición del acaecer cósmico, la lucha incesante de fuerzas contrarias que dan origen a la dualidad creadora, la gráfica narración de las cuatro Edades anteriores, la presencia rectora y determinante de Tonatiuh como máxima fuerza sustentadora de lo manifestado, la íntima dependencia existente entre los seres que pueblan la tierra y los astros que viven en el firmamento, los veinte símbolos de los diferentes días, que permiten al hombre intentar fijar la conducta más adecuada atendiendo a las cambiantes condiciones celestes, todo ello, y muchas otras importantes cuestiones sobre la estrecha relación que guarda Tonatiuh con todo lo referente al Tiempo, aparecían magistralmente sintetizadas en aquella impresionante y monumental escultura (Velasco Piña 1979, cap. XVIII, “A un paso del sol”).

Como bien hace notar Carlos Fuentes, uno de los más prominentes escritores mexicanos del siglo XX (y quien siempre estuvo interesado en la identidad nacional y en su herencia prehispánica), la escultura de Coatlicue y la de su hija Coyolxauhqui, hallada en el Templo Mayor apenas en 1978, un año después de la publicación de *Tlacaelel*,

Tal vez pueda decirse lo mismo del calendario azteca, de esta fantástica Piedra del Sol. Sin duda la oscuridad de nuestro tiempo requiere una nueva iluminación y de

MONOGRÁFICO

una nueva ilustración, algo que nos permita, como señala el profesor Losada Goya, uno de los más entusiastas promotores del estudio del mito en la actualidad, “comprender nuestra propia conciencia en un mundo desconcertante” (2015: 16), algo que nos permita, desde un punto de vista laico, una nueva sacralización de la vida cotidiana como la que persiguen los cómics y algunos grupos como los que se han mencionado aquí, grupos que, a pesar de todo, siguen teniendo esperanzas de que un cambio positivo tendrá lugar al iniciarse un ciclo, un nuevo tiempo, un tiempo más amable que el que nos ha tocado vivir.



Figura 1: Coatlicue. Museo Nacional de Antropología. Ciudad de México. Fotografía de Luidger, bajo licencia CC BY-SA 3.0.



Figura 2: Xiuhtlicatl. Mexican Gallery. British Museum. London.
Fotografía de Simon Burchell, bajo licencia CC BY-SA 3.0.



Figura 3: Coatlicue a color.



Figura 4: Coatlícué en los cómics



Figura 5: Coatlícué está asociada con la Tierra, y por tanto con los terremotos.



Figura 6: Piedra del Sol, también conocida como Calendario Azteca. Museo Nacional de Antropología. Ciudad de México. Fotografía de El Comandante, bajo licencia CC BY-SA 3.0.

Referencias

- Bauman, Zygmunt (2013). *Miedo líquido. La sociedad contemporánea y sus temores*. México: Paidós.
- Carrasco, Pedro (2000). “Cultura y sociedad en el México antiguo”, en El Colegio de México, *Historia general de México*, obra preparada por el Centro de Estudios Históricos. México: El Colegio de México, pp. 153-233.
- DC Comics (1975). *Secrets of Haunted House*, “The face of Death” (script by Jack Oleck, art by E.R. Cruz), 4, October-November.

MONOGRÁFICO

- DC Comics (1996). *Mythos: The Final Tour #1*, "Book One: Shut Heaven" (John Ney Rieber, writer; Gary Amaro, penciller; Peter Gross, inker), December.
- DC Comics (1997). *Mythos: The Final Tour #2*, "Book Two: Uncut" (John Ney Rieber, writer; Peter Snejeberg, artist), January.
- De la Llata Loyola, María Dolores (2003). *Ecología y medio ambiente*. México: Progreso.
- De la Peña, Francisco (2012). "Profecías de la mexicanidad: entre el milenarismo nacionalista y la new age". *Cuicuilco*, vol. 19, núm. 55, septiembre-diciembre, pp. 127-143.
- Durand, Gilbert (2004). *Las estructuras antropológicas del imaginario. Introducción a la arquetipología general*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Fuentes, Carlos (1998). *El espejo enterrado*. México: Taurus.
- Gasca, Luis, y Román Gubern (1994). *El discurso del comic*. Madrid: Cátedra.
- Gendrop, Paul e Iñaki Díaz Balerdi (1994). *Escultura azteca. Una aproximación a su estética*. México: Trillas.
- History Channel (2012). *Batalla de los dioses. Latinoamérica, "Coatlicue"*, (Diego Álvarez, director), estrenada el 6 de junio de 2012.
- León-Portilla, Miguel (2004). "Tlacaélel, un sabio poder detrás del trono". *Letras Libres*, Año n° 6, N° 63, pp. 26-29.
- Leroi-Gourhan, André (1988). *El hombre y la materia (Evolución y técnica I)*. Madrid: Taurus.
- Losada Goya, José Manuel (Ed.) (2015). *Nuevas formas del mito. Una metodología interdisciplinaria*. Berlín: Logos Verlag.
- Noble Eisenlauer, J. S. (1985). "Aztec Sculpture by Elizabeth Baquedano" (Review). *African Arts*, Vol. 18, No. 4 (Aug.), pp. 95-96.
- Paredes, Ignacio de (1759). *Compendio del arte de la lengua mexicana del P. Horacio Carochi de la Compañía de Jesús*. México: Imprenta de la Biblioteca Mexicana.
- Pestell, Ben (2015). "Poetic Re-enchantment in an Age of Crisis: Mortal and Divine Worlds in the Poetry of Alice Oswald". En *Myths in Crisis: The Crisis of Myth*. Editado por José Manuel Losada y Antonella Lipscomb. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, pp. 213-221.
- Reyes, Luis Alberto (2008). *El pensamiento indígena en América: los antiguos andinos, mayas y nahuas*. Buenos Aires: Biblos.

Soustelle, Jacques (1970). *La vida cotidiana de los aztecas en vísperas de la conquista*. México: Fondo de Cultura Económica.

Unofficial Guide to the DC Universe. The longest-running online DC Comics encyclopedia. En línea. Consultado el 29 de diciembre de 2016 en http://dcuguide.com/w/Main_Page. La entrada de Coatlicue se localiza en http://dcuguide.com/w/Coatlicue_%28Mesoamerican_Gods%29.

Velasco Piña, Antonio (1979). *Tlacaelel. El azteca entre los aztecas*. México: Editorial Jus. Edición para Kindle.

----- (2000). *Regina. 2 de octubre no se olvida*. Buenos Aires: EDAF.