

GEOGRAFÍA DEL INFRAMUNDO

Tim J. KNAB

A Fernando Horcasitas Pimentel^{1, 2}

in memoriam

Tlalocan, el inframundo del pueblo azteca, no se ahogó como resultado de la conquista y todavía sigue siendo hoy en día un elemento vital de la vida cotidiana de los pueblos nahuas de la Sierra de Puebla. *Talocan*, como llaman al inframundo en el náhuatl del pueblo de San Miguel Tzinacapan, no es un concepto vago y difuso, tiene su propia forma y geografía.

Talocan talmanic: el inframundo, se extiende por todo el mundo, según el concepto de los San Migueleños, y es *talocan* lo que sostiene no sólo a la tierra misma sino también a la vida que existe en la superficie de la tierra.

El hombre vive *in talticpac*, en la superficie de la tierra entre, el cielo, *in ihuicac*, y el inframundo, *in talocan*.

Los seres sobrenaturales del cielo y del inframundo influyen la vida del hombre sobre la tierra no sólo en la vida cotidiana de día en día sino también de noche durante los sueños. El culto de los santos es el eje central de la vida religiosa pública, pero *talocan* todavía es el eje central de la religión casera o privada del pueblo.

En este trabajo se presenta una síntesis de diversos datos sobre los conceptos de la gente de San Miguel Tzinacapan respecto al inframundo, su forma y estructura, y su papel en la vida cotidiana de los San Migueleños.

¹ Fernando Horcasitas inspiró y promovió la primera redacción de este trabajo en 1978. Cuando falleció el gran nahuatlato —el único nahuatlato con la capacidad del albur— pensé publicarlo, pero con tantas otras obligaciones lo dejé más de diez años. Ahora lo dedico a Fernando como maestro y con amistad.

² El trabajo de campo sobre el que se basa este trabajo fue facilitado por la asistencia del American Philosophical Society, el National Endowment for the Humanities y el Instituto de Investigaciones Antropológicas de la UNAM.

En San Miguel todavía hay que pedir permiso a 'la santísima tierra', *talocan*, con ofrendas de velas, flores, aguardiente e incienso en la boca de una cueva —la entrada del inframundo— antes de cultivarla. Hay que sembrar 'la raíz' de los nuevos nacidos —el cordón umbilical y la placenta— en 'la santísima tierra', en el piso de la casa en el caso de las mujeres y en el caso de los hombres en la milpa, para que crezcan como buenos San Migueleños. Son los Señores de *talocan* quienes otorgan la fertilidad a la tierra y cuidan las almas de los que viven en la tierra y quienes castigan a los que maltratan el medio ambiente. Hay que rezar a los Señores de *talocan* para que den al hombre la bondad de la tierra. Hay que rezar por la salvación del alma que viaja allí de noche en los sueños. *Talocan* no es un concepto vago y difuso de la antigüedad para los San Migueleños; es una realidad esencial para la reproducción de la vida humana en el mundo.

CONCEPTOS DE "TALOCAN"

Los conceptos de *talocan* varían bastante entre los San Migueleños, desde los más precisos y elaborados de los curanderos, parteras y hueseros hasta los más vagos y escépticos de la gente más aculturada del pueblo. Esta gente que normalmente trabaja fuera del pueblo en la costa o en las ciudades en donde reside la mayor parte del año, mantiene el concepto como una superstición vaga en cuanto a una zona de oscuridad y neblina que a veces identifica en español con el infierno.

Los datos que se presentan, están basados sobre los conocimientos de dos curanderos, ambos mayores de setenta años de edad, que participaron en la 'guerra de los brujos', un conflicto rural de la época post-revolucionaria (Knab, Notes 1976, 1978). Cada uno de ellos considera al otro como capaz de brujería; sin embargo, ambos niegan que lo hacen. Como participantes de la 'guerra de los brujos', durante la cual más de treinta personas fallecieron en circunstancias extrañas, es lógico que nieguen hoy en día que existe la brujería.

Además, esta síntesis se basa sobre rezos, oraciones y sueños de un curandero principiante, aprendiz de los otros dos curanderos. Las oraciones constituyen el cuerpo de los textos analizados en este caso. Estas oraciones se realizaron en la boca de una cueva cerca de San Miguel.

Uno de los curanderos analizó quince sueños del principiante. El decimosexto sueño del principiante fue analizado por ambos curanderos y constituye la clave para la explicación de la forma y estructura de *talocan*: fue a través de este sueño que el principiante pudo entrar

al *talocan melaw* o el centro de *talocan*. En el análisis del decimosexto sueño los dos reconocieron al principiante como curandero capaz de curar enfermedades del espíritu, ya que éstas requieren que el curandero viaje al inframundo en búsqueda del alma de su cliente. Dado que las ceremonias de curación contienen abundantes materiales sobre el inframundo, se cuentan con apuntes sobre 26 curaciones y 42 sueños de uno de los curanderos.

La mayoría de este material es utilizado por 'especialistas' en el inframundo y no representa de ninguna manera los conocimientos comunes de los San Migueleños, por el contrario, representa años de la experiencia especializada de la praxis cotidiana. Por lo tanto, existen divergencias en los conocimientos de ambos curanderos y puntos de desacuerdo entre ellos, algunos de los cuales señalo en el trabajo.

Como sabemos, es relativamente raro que se encuentren especialistas totalmente de acuerdo en todos los aspectos de su especialidad, y los curanderos, como especialistas en lo sagrado de sus pueblos (Eliade, 1964), y filósofos del pueblo (Radin, 1957), son como cualquier otro especialista aunque deriven sus conocimientos de la experiencia directa.

Los curanderos desarrollaron conceptos mucho más complejos del inframundo que la mayoría del pueblo. A través de sus experiencias con el inframundo en los sueños, los curanderos refinan y aumentan sus conocimientos y aunque existen diferencias idiosincráticas entre los dos curanderos, sus conceptos representan el mejor punto de partida para conocer la forma del inframundo, tal como existe ahora en el pueblo de San Miguel Tzinacapan.

Es necesario señalar que estos conceptos del inframundo son completamente autónomos y no tienen ninguna implicación sobre la forma del inframundo entre los nahuas de la antigüedad, bien que las semejanzas sean obvias a todos los que conocen la literatura del náhuatl clásico.

"TALOCAN" Y LAS ENFERMEDADES

Aunque el papel del curandero en San Miguel no depende totalmente de sus conocimientos del inframundo de *talocan*, sí está íntimamente ligado a éstos. Por medio de sus conocimientos directos del inframundo, el curandero puede manipular los conceptos de lo sagrado de una manera concreta para remediar el mal percibido. Para determinar cómo y cuándo el curandero interviene en lo sagrado, el concepto del alma es tan importante como el conocimiento del inframundo, ya que

el curandero interviene en lo sagrado sólo cuando trata una enfermedad del alma.

Para el curandero el alma está constituida por tres aspectos distintos: el *tonal* o fuerza anímica que puede separarse del cuerpo, el *yolo* o fuerza anímica interna —‘el corazón’ en el náhuat de la sierra—, y el *nagual* o alterego animal que nace y muere al mismo momento que uno. Para el mantenimiento de la salud es esencial que permanezcan los tres aspectos del alma en equilibrio y armonía con el ambiente social, espiritual y natural. El papel del curandero en el caso de enfermedades del espíritu es el de reconstituir esta armonía y este equilibrio esencial para la vida humana.

En su primer encuentro con un cliente, el papel del curandero consiste en determinar el tipo de enfermedad que tiene y ver las distintas posibilidades de curación. En una primera instancia la enfermedad puede ser orgánica: una infección, un golpe u otro tipo de enfermedad física para la cual el curandero recomienda una serie de téis, baños o remite al cliente a un médico.

La segunda posibilidad es que sea un caso de susto, mal aire o mal de ojo u otro tipo de enfermedad del alma de causalidad indirecta o no intencional. Cada tipo de diagnóstico tiene su propio método de tratamiento, pero todos implican el empleo de los conocimientos del inframundo. Una tercera posibilidad es que sea un tipo de brujería o, más bien, una dislocación intencional del alma, para la que es indispensable el empleo de los conocimientos del inframundo.

Las dos últimas causas de enfermedad implican un desequilibrio del alma: la pérdidas del *tonal* por susto, brujería o mal aire, o la ‘toma’ del cuerpo y el desequilibrio resultante en el *yolo* por mal aire, mal de ojo o brujería, o sea por daños al *nagual* por mal de ojo, causas naturales o brujería. Para aliviar el desequilibrio en el alma el curandero tiene que saber primero el tipo de enfermedad y su causa; lo adivina a través de sus sueños durante los cuales viaja en el inframundo.

SUEÑOS Y “TALOCAN”

El método fundamental para el diagnóstico de las enfermedades del alma es el sueño. El curandero viaja en el inframundo para buscar el alma perdida o preguntar a los habitantes del inframundo, si el cliente cometió un delito a causa del cual le enviaron la enfermedad, o si han visto a su alma en manos de algún brujo, o si han oído de un brujo rezar por la enfermedad.

En sus sueños de diagnosis el *tonal* del curandero busca la causa de la enfermedad y puede tener varios sueños hasta llegar a un diagnóstico. A veces resulta imposible llegar al diagnóstico y el cliente tiene que referirse entonces a otro curandero. Con cada sueño el curandero cuenta al cliente y a su familia lo que encontró en el inframundo y ofrece varias interpretaciones de la posible causa. Así, poco a poco, el curandero llega a una hipótesis sobre la enfermedad a través de un metalenguaje de los sueños que toma en cuenta el ambiente completo alrededor del cliente.

EL METALENGUAJE DE LOS SUEÑOS

El metalenguaje de los sueños forma parte esencial del proceso de interpretación de los sueños y del significado del inframundo.

En *talocan* existe toda una serie de lugares con localización determinada o fija y una serie de lugares de localización indeterminada, de los cuales vamos a tratar con más detalle en seguida; el metalenguaje permite al curandero acomodar en su interpretación del sueño el contexto en el cual se encuentra su cliente, su familia y el pueblo en general.

De esta manera, cada sueño, o mejor, cada viaje al inframundo, puede tener varios significados diferentes y correctos. Cada lugar en el inframundo tiene su significado distinto y específico pero los conjuntos de lugares y acontecimientos pueden tener varios significados distintos (Knab, 1981), los que dependen del nivel de interpretación.

En este sistema es difícil, si no imposible, presentar una lista de símbolos o motivos y su significado en el inframundo, ya que cambian según el contexto interno del viaje al inframundo y el nivel de interpretación. Los símbolos y motivos que se encuentran en el metalenguaje de los sueños forman un texto verdaderamente heteroglósico (Bakhtin, 1981) cuyo significado es esencialmente dialógico.

En el metalenguaje de los sueños el contenido del sueño puede tener distintos significados para el curandero, su cliente, y la familia del cliente, según su propia experiencia y el acto dialógico de interpretación. La interpretación entonces, no sólo del metalenguaje de los sueños sino por extensión del inframundo mismo, es esencialmente dialógica, o mejor, una serie de diálogos sobre diálogos de interpretación.

Cuando el curandero analiza los sueños de otra gente, un acontecimiento relativamente raro, el curandero interpreta el sueño en términos del metalenguaje para empezar su interpretación. Esto representa

solamente el primer diálogo entre cliente y curandero, y cuando reinterpreta el sueño ya interpretado en el metalenguaje, se realiza el segundo nivel dialógico. Así, a cada interpretación, incluso ésta que he realizado, el proceso dialógico continúa hasta el diálogo que tiene usted, lector, con este texto.

Otro punto importante en el metalenguaje de los sueños es su contexto, o mejor, el texto del contexto y cómo se constituye. Hay que tomar en cuenta que el análisis de los sueños no sigue el patrón occidental (Knab, 1981) en donde el psicoanalista, o curandero occidental, analiza los sueños del cliente, y sólo en un caso difícil analiza los sueños de otros que muchas veces no son los del cliente sino los de un paciente o su marido tal vez.

En este tipo de análisis el significado del método no se encuentra en el contenido de los sueños sino en su uso como medio de comunicación entre el curandero y su cliente, lo que refleja los acontecimientos de la vida cotidiana.

A través de sus conocimientos del inframundo, la forma y estructura de *talocan*, el curandero reconstruye el contenido de sus sueños. A través de los conocimientos comunes del curandero y su cliente de la forma y estructura del inframundo, la tierra y el cielo, se establece un diálogo, y pueden comunicarse de una manera coherente en el metalenguaje de los sueños.

Para entender mejor el metalenguaje de los sueños hay que entender que el inframundo tiene una geografía que refleja las divisiones conceptuales de la vida cotidiana y que cada lugar tiene cierto contenido simbólico que se puede interpretar a distintos niveles.

No es mi intención presentar aquí toda una interpretación del metalenguaje, pero sí señalar algunos de sus rasgos más importantes para la interpretación del significado del inframundo, *talocan*, en la vida cotidiana. Primero: las formas y estructuras del inframundo reflejan las divisiones conceptuales de la vida cotidiana del pueblo, aún con algunas inversiones. Segundo: estas formas y estructuras tienen puntos o lugares específicos que tienen contenidos fijos, distintos en los diferentes niveles de interpretación. Tercero: el contexto en el cual se encuentran estos lugares puede modificar su significado. Cuarto: dado los distintos niveles de interpretación y las distintas modificaciones al contenido de la explicación, cada sueño está sujeto a varias interpretaciones; la más adecuada corresponde al nivel dialógico del texto.

La estructura básica del metalenguaje es el contenido simbólico de los distintos lugares del inframundo y dado que en general esta estruc-

tura sigue los conceptos comunes de la vida cotidiana del pueblo, con ciertas modificaciones, se forma una base para comunicar los acontecimientos de la vida cotidiana de una manera indirecta. La calidad indirecta de la comunicación entre curandero y cliente es esencial. Permite a los participantes mantener un diálogo indirecto, en términos de los acontecimientos en el inframundo, sobre los acaecimientos de la vida cotidiana que pueden ser problemáticos. Para entender mejor el significado de este metalenguaje en la vida cotidiana, los sueños y el inframundo tenemos que empezar con el significado, la forma y la estructura del inframundo y sus habitantes.

EL INFRAMUNDO

Talocan talmanic: el inframundo se extiende por todo el mundo. Así lo explican en San Miguel. Como mundo paralelo al nuestro en la superficie de la tierra, *talocan* tiene todas las características de la superficie del mundo: montañas, ríos, lagos, cascadas, etcétera. *Talocan* existe en la sierra como en todo el mundo, existen ciudades como París y México en *talocan*; existe el mar de *talocan* y existe el centro de *talocan* que tiene bastante semejanza con San Miguel, el *talocan melaw*. *Talocan* difiere de nuestro mundo por su falta de plantas, las plantas necesitan la 'luz' o 'gracia', *nexti* del cielo, *ilhuicac*, para crecer.

En *talocan* la única planta que hay es el gran árbol en el centro de *talocan* que apoya a la tierra, *talcuauit*, pero éste no es un árbol normal porque está hecho de tierra, no de madera, y sus hojas brotan de la tierra. Según otro curandero también hay árboles en los cuatro lados del mundo que apoyan a la superficie de la tierra y cuyas hojas forman el suelo y cuyas ramas forman las piedras.

"TALOCAN": MUNDO DE OSCURIDAD

Talocan es un mundo de oscuridad, no necesariamente de noche pero sí de madrugada y niebla, lo que le da una característica indistinguible a sus rasgos. Esta característica de *talocan* de ser indistinguible es importante y al mismo tiempo problemática. Permite al curandero viajar de un lugar a otro sin fijar sus relaciones espaciales y por la calidad oscura de *talocan* la mayoría de los lugares del inframundo son de localización indeterminada. Ninguno de los curanderos puede especificar si para ir de un lugar a otro hay que pasar por ciertos lugares específicos.

Dicen en las oraciones:

en talocan no hay luz
 en talocan no hay día
 en talocan no hay sol
 en talocan no se ven las COSAS CLARAMENTE
 en talocan no se ven las cosas ni de aquí ni de allá
 ni de cerca ni de lejos.

La calidad indistinguible de *talocan* tiene también otra característica importante; como es un lugar de oscuridad o sombra, normalmente no se recuerda lo que se ve en los sueños y se requiere un tipo de entrenamiento especial para recordar los hallazgos del inframundo. Uno tiene que 'luchar' para recordar y tiene que 'ganar' con mucha dificultad sus conocimientos.

De *talocan* dicen:

¡ Señor taloc!
 ¡ Señora taloc!
 ¡deme sus conocimientos!
 ¡deme su sabiduría!
 que la puedo llevar conmigo
 que la puedo llevar acuestas con mi fuerza
 con gran lucha y dificultad
 a éste, uno de sus hijos

Otro rasgo importante de *talocan* es que como la localización de lugares está indeterminada, en muchos casos no se sabe si hay un concepto de niveles en *talocan*, sin embargo, el concepto está aparentemente implícito, dado que se encuentran ciertos rasgos encima de otros o en el mismo lugar.

En este sentido la superficie de *talocan* no forma un nivel distinto porque no la conciben como un plano. El 'cielo' de *talocan* es la oscuridad y todo está oscuro. Si no hay exactamente un concepto explícito de niveles en las descripciones de *talocan*, sí está implícito que su forma sea mudable y que muchos de sus rasgos geográficos estén indeterminados y puedan ser reubicables.

Los únicos lugares aparentemente fijos son los que llamo direccionales, pues marcan los límites del mundo y su centro. Los demás lugares indeterminados pueden aparecer en cualquier conjunto, bien que existen varias clases de lugares entre ellos y su relación espacial está indefinida con respecto a otros lugares del inframundo.

EL EJE CON CUATRO LADOS ³

En *talocan* hay cuatro lugares y el centro que tienen relaciones fijas. Estos cinco lugares forman los límites, no sólo de *talocan* sino de todo el mundo conceptual de *talocan*, de la superficie de la tierra y del cielo. Aunque estos lugares no tienen tanta importancia en el meta-lenguaje de los sueños como los de localización ubicua, su importancia se encuentra en el hecho de que son los límites del mundo y su centro. Estos lugares que delimitan el inframundo son puntos claves en el entrenamiento de un curandero, porque antes de poder desarrollar sus conceptos del inframundo tiene que conocer sus límites; después puede explorar los demás lugares conceptuales.

La importancia de los lugares direccionales se encuentra en el hecho de que permiten definir el lugar más importante en todo el inframundo, el *talocan melaw*, el centro de *talocan* donde se encuentran los verdaderos dueños del inframundo.

Los lugares con direccionalidad del inframundo son considerados como campos de dominio de distintos fenómenos o seres sobrenaturales que definen las relaciones entre el cielo, *ilhucac*, la superficie de la tierra, *talticpac*, y el inframundo, *talocan*.

Los lugares del occidente y del oriente son las entradas y salidas del sol que pasa por el inframundo de noche; el sur, el lugar del calor, representa el cenit o parte más calurosa del día, y el norte, lugar de viento y muerte, representa la media noche o la parte del día más fría y peligrosa.

El sur siendo el lugar de máximo calor o luz, *nexti*, en el día y en el inframundo, es la posición para asuntos del cielo; en la plaza de San Miguel la iglesia está localizada en el sur de la plaza, el lugar de máxima luz o gracia. En el norte de la plaza está el edificio que antiguamente fue la presidencia, antes de que se contruyera, a principios de este siglo, el edificio que ahora sirve para esa función. La nueva presidencia también se ubica al noroeste de la plaza, justo al lado del viejo edificio, con su temascal que representa la entrada al inframundo y al mundo de los muertos *mictalli* o *miquitalan*. Este edificio también

³ Para la gente de la Sierra de Puebla, el norte se considera toda la zona del noreste al noroeste y el oeste desde el noroeste al suroeste así. Se dividen las direcciones según las líneas intercardinales. Véanse los códices *Mendoza*, etcétera. También hay que notar que muchas veces se usa la flor con cuatro pétalos como metáfora para el inframundo porque sirve como representación esquemática del eje con cuatro lados (Knab, 1984) y que esta misma flor servía como motivo decorativo oblicuo en Teotihuacán (Heyden, 1983).

cumplió con el papel de cárcel durante una época: ¡cárcel a la entrada de los muertos!

La plaza de San Miguel representa en este sentido un modelo de los lugares más importantes del mundo y del inframundo; y también en el del cielo.⁴

La plaza del inframundo, como vamos a ver, tiene casi la misma estructura. Jesucristo mantiene la vida del hombre sobre la tierra con su 'santísima luz' o 'gracia', *nexti*, y la plaza representa su viaje como el del sol en el día, mientras *talocan* representa su viaje de noche —entra por el oeste y va al oriente. El norte es la punta de la media noche y la entrada a *mictalli*.

En la iniciación de un curandero es esencial que conozca los cuatro lados del inframundo. Después de los primeros ritos de la iniciación, cuando el principiante va a la entrada de una cueva para rezar toda la noche a los Señores del inframundo y dejar sus ofrendas, empieza su verdadero proceso de aprendizaje del inframundo con los sueños que analiza con la ayuda de un curandero ya iniciado.

En esos sueños el principiante aprende a enviar su *tonal* a varios lugares del inframundo y es esencial que el principiante aprenda a visitar los cuatro lados antes de encontrar el *talocan melaw* o centro de *talocan*. Según los curanderos iniciados es imposible encontrar el centro de *talocan* antes de conocer los cuatro lados, y si el principiante encuentra el centro antes de conocer los cuatro lados, es sumamente peligroso porque los Señores de *talocan* pueden raptar su *tonal* y retenerlo en el inframundo. El *tonal* no sabe a dónde ir en el inframundo ni cómo salir sin conocer primero cómo llegar a los cuatro lados.

Cada lado del inframundo representa una posible salida, bien que existen muchas otras entre los lugares de localización indeterminada, pero éstas son difíciles de encontrar si no se tiene mucha experiencia, dada su localización ubicua.

Al principio de los sueños diagnósticos de un curandero, el *tonal* tiene que encontrar primero una entrada al inframundo, la cual es el primer indicador simbólico del tipo de enfermedad del cliente. Aunque toda la gente pueda viajar al inframundo en sus sueños, únicamente el curandero puede enviar su alma al inframundo por medio de entradas y salidas específicas. En muchos casos el curandero tiene que huir de varios seres sobrenaturales del inframundo para salir. A veces ocurren batallas en el inframundo para que pueda salir el curandero. De-

⁴ De la misma manera la plaza y el templo mayor también representaron el eje mundial en Tenochtitlan (Broda, 1987).

bido a eso el curandero tiene que saber por lo menos cómo encontrar las entradas y salidas que se encuentran a los cuatro lados.

Normalmente el principiante aprende también el proceso de análisis de los sueños con curanderos ya iniciados, varias diferentes entradas y salidas del inframundo. El principiante no tiene que encontrar los lados del inframundo en un orden fijo, sólo tiene que conocer los que existen antes de llegar al *talocan melaw*, o centro del inframundo.

LOS CUATRO LADOS DE TALOCAN: EL NORTE

En el norte de *talocan* se encuentra el lugar llamado *mictalli* o *miquitalan* y *ejecatan* o *ejecatalan*. Los datos divergen sobre este lado, según cada uno de los dos curanderos; incluso son contradictorios.

Según uno de los curanderos la cueva de los vientos es la entrada al *mictalli* y según el otro, el panteón es la entrada al mundo de los muertos, y la cueva de los vientos es la entrada a la fuente de los vientos; ambos lugares son paralelos en el norte. Los dos curanderos están de acuerdo en cuanto al hecho de que es un lugar de frío y oscuridad como la media noche y es el lugar de donde salen los vientos que llevan la muerte. Dada la zona ecológica de San Miguel en la Sierra de Puebla eso es lógico: entre noviembre y marzo, la temporada de los nortes, a veces se congela la zona, lo que ocasiona muchas enfermedades a la gente acostumbrada a un clima semitropical.

Los dueños de esta zona son el *ejecatagat* y el *miquitagat*, el Señor de los vientos y el Señor de la muerte, los que cuidan las almas de los muertos durante su primer año en el inframundo. Ambos Señores viven en grandes cuevas; uno de los curanderos señala que viven en la misma cueva con dos partes, una encima de la otra, siendo la de la muerte la parte del fondo. En la cueva donde caen los muertos, el Señor de la muerte se encarga de ellos mientras que el Señor de los vientos se encarga de conseguir almas de la tierra para el inframundo, *talocan*.

Así dicen de la 'santísima tierra':

Nos da de comer de talocan
luego nos come talocan

De la cueva de los vientos salen los malos aires, los *ajmocualli ejecat*, la sombra de la muerte, *miqui sihual*, y los vientos de la muerte, los *miqui ejecat*, que los Señores envían a la superficie de la tierra, *talticpac*, en búsqueda de almas.

Una vez que los muertos están enterrados se empiezan a parecer como el Señor de la muerte: 'puro hueso'. Uno de los curanderos indica que el Señor de la muerte come la carne de los muertos enterrados. El lugar de la muerte es de oscuridad profunda, habitado por los muertos y su dueño.

En la cueva de los vientos, un lugar más bien de viento, humo y neblina, vive el Señor de los vientos y varios ayudantes que cuidan las ollas en las que se encuentran nubes, vientos y neblina.⁵ Los ayudantes son los rayos, *kiyautiome*, o truenos y también los *popocame* que hacen el humo de la muerte, *miqui popoca*, para enviar *in talticpac* con los vientos de la muerte. Los *popocame* normalmente se encuentran al sur del inframundo pero algunos que ayudan al Señor de los vientos viven en el norte.

La cueva de los vientos es uno de los puntos más difíciles para entrar al inframundo, dado que siempre hay vientos bastante fuertes saliendo de la cueva y que estos vientos llevan el peligro de la muerte al mundo.

Aunque la localización de ambos lugares en el norte es problemática, debido al hecho de que los curanderos no están de acuerdo sobre este punto, la asociación lógica de ambos lugares de viento y muerte es bastante fuerte y permite considerar a los mundos paralelos.

EL SUR DE TALOCAN

El sur está en un lugar de calor que llaman *atotonican*, a veces en español llaman a este lugar el infierno, y en este sentido hay gente que lo asocia con *micitan*, con la idea que el infierno constituye solamente la parte más calurosa del inframundo. El sur también es un lugar de oscuridad pero alumbrado de fuegos como la madrugada. El rasgo central del sur es un manantial de agua hirviendo que produce vapor y nubes. Este manantial se encuentra al fondo de una cueva donde están los fuegos de los *popocame*.

Al fondo del manantial, según uno de los curanderos, vive un monstruo fantástico como gusano, el *cuiluhuexi*, que hace las cuevas al comer la tierra. Según el otro curandero, el manantial es en realidad la boca del *cuiluhuexi* o *huey ocuilli* y el agua hirviendo es su saliva. Se considera al *cuiluhuexi* el dueño del sur. Todos los fuegos o manan-

⁵ Según los cuentos (Knab, 1983) los Señores cuidan los ingredientes para tormentas y tempestades en ollas en el inframundo.

tiales calientes que se encuentran en la superficie de la tierra tienen su origen en el sur de *talocan*. Las cosas calurosas que nacen sin la luz del día o sin la gracia del sol son del inframundo y presentan un peligro para el hombre.

Así dicen en San Miguel:

Vete al lugar de calor, el calor no santificado
 su calor sin día
 su calor sin luz
 su calor malvado
 y allí busca entre las lumbres de éstos
 de éstos que no son nuestros hermanos
 de éstos sin luz del día
 de éstos que cuidan las lumbres
 de éstos que comen la tierra con su malvado calor

El sur es también fuente de todas las enfermedades que producen calor en el cuerpo humano. Entre las ofrendas que lleva a la entrada de la cueva el principiante siempre hay aguardiente y flores blancas para los residentes del sur de *talocan*. Los ríos o pozos del sur siempre tienen una nube encima y los *popocame* los cuidan. Para los curanderos el sur no es un lugar de los muertos, lo asocian con el cenit o apogeo del viaje solar como asocian al norte con el perigeo solar y con los valores de calor y frío respectivamente.

EL ORIENTE

En el oriente hay un lugar conocido como *apan* y es de allí de donde sale el sol del inframundo en su viaje cotidiano. *Apan* es un gran lago en el inframundo que se une con el mar profundo donde vive el *atagat* o Señor de las aguas, a veces con su señora la *acihuat* la que a veces se identifica con la llorona, bien que la llorona se encuentre en todos lados.

En medio de este lago del inframundo viven los Señores del agua, quienes reparten el agua para todo el mundo. Todas las aguas del mundo eventualmente llegan a *apan* en el inframundo.

En el oriente se encuentran los seres sobrenaturales asociados con el agua (Knab, 1978) quienes trabajan con los Señores del agua. Como el oriente es un lugar de agua abundante es asimismo un lugar donde hay abundancia de todo en las milpas, las huertas, los jardines, etcétera. Por eso las almas buscan en el inframundo este lugar donde no hay que trabajar: 'la milpa simplemente da'.

En cualquier caso de enfermedad asociada con el agua —el raptó del alma por los *ajmotocnihuan*, el susto del agua, o el embrujamiento del agua— *apan* es el último lugar a donde el curandero tiene que buscar el alma de su cliente, porque si no la ha buscado en todas las otras partes del inframundo el *atagat* lo castigaría y podría tomarle su alma.

Apan también es el lugar más difícil de donde recobrar las almas, porque todas quieren quedarse allí. Los habitantes de *apan* también cuidan naguales acuáticos en su dominio.

EL OCCIDENTE

En el occidente está el lugar que llaman *tonalan* en el cual hay una montaña donde se para el sol en su viaje cotidiano. En el *talocan tepet* está la casa (en una cueva según uno de los curanderos) donde viven las mujeres peligrosas, *cihuawchan*, donde se encuentran la *miquicihuaw*, mujer de la muerte, la *ejecacihuaw*, mujer de los vientos, y, a veces, la *acihuaw*, a quien algunos identifican con la llorona.

La *miquicihuaw* cuida a las almas de las mujeres en el *cihuawchan*. Las almas de las mujeres muertas buscan en todo el inframundo al *cihuawchan* porque es una casa en donde no se tiene que arreglar ni cocinar. La dueña de los vientos, la *ejecacihuaw*, suelta los vientos húmedos y suaves que llevan la lluvia a las milpas, pero estos vientos también pueden llevar almas.

Las mujeres de este rumbo son bastante peligrosas porque si uno las encuentra de noche es la muerte: estas mujeres no devuelven almas de hombres. Estas mujeres buscan especialmente hombres de noche, los que andan con varias mujeres o a mujeres que andan con varios hombres. Los buscan en los caminos y veredas de noche y llevan sus almas directamente al inframundo.

El portal del inframundo en el occidente se encuentra encima de la montaña que captura al sol y solamente se puede pasar después de medianoche; antes de esta hora es demasiado caliente. Las tres mujeres mencionadas siempre tratan de impedir la salida de almas de su puerta del inframundo y a veces suceden batallas por eso.

En los cuatro lados del inframundo se unen el cielo, *ilhuicac*, la tierra, *talticpac*, y el inframundo, *talocan*. Así se forman los límites de los cosmos y la unión esencial entre los tres niveles del mundo. Como vimos, el centro conceptual del pueblo de San Miguel, su plaza, es el centro geográfico del mundo y modelo para los cosmos; también el centro del

inframundo, *talocan melaw*, es el centro conceptual y geográfico de *talocan*.

TALOCAN MELAW: EL EJE CENTRAL DEL INFRAMUNDO

Talocan melaw, el verdadero *talocan*, el centro del inframundo, es la residencia de los Señores de *talocan* y de los oficiales del inframundo. Es el centro de poder de *talocan* que domina todo el inframundo. En el *talocan melaw* se encuentra la plaza de *talocan* con su 'iglesia' al sur de la plaza y su presidencia al norte.

La presidencia es un edificio con tres puertas y tres cuartos. El de enmedio para los Señores de *talocan*, el del oeste para el presidente, los jueces y otros oficiales de *talocan* y el del este para los mayordomos, los fiscales y los demás oficiales religiosos de *talocan*. Las puertas de la presidencia no abren hacia la plaza sino hacia el lado opuesto.

Al otro lado de la plaza queda la 'iglesia' de *talocan* cuyas puertas tampoco se abren hacia la plaza. Esta no es una 'iglesia' como cualquier otra con cruz y campanas, es una cueva que va debajo de la plaza. Es allí a donde van los de *talocan* para rezar. La cueva es la residencia del *taloc melaw* o verdadero Señor del inframundo.⁶ Su identidad se integra con la de los Señores *taloc* que viven en la presidencia de *talocan*, *totat taloc* y *tonan taloc*.

A pesar de que el aspecto del *taloc melaw* es diferente que el madre/padre *taloc* se identifica como una unidad. Es el *taloc melaw* de la cueva quien permite a los demás seres del inframundo vivir, y nadie sabe todavía cómo es, porque vive en la oscuridad total. Uno de los curanderos supone que tiene ojos grandes 'como vive en la cueva' y "tal vez dientes como sapo como son cosas que viven allá".⁷ "Los Señores de *talocan* parecen como otra gente pero más grande. Como son Señores."

En medio de la plaza de *talocan* hay un pozo de donde sale toda el agua del mundo y allí también viven el *atagat* y *acihuaw*. Del pozo sale una pequeña corriente de agua hacia la cueva, la 'iglesia de *talocan*', que bebe el *taloc melaw*. Uno de los curanderos sostiene que esta corriente es de sangre mientras el otro lo duda. Tal vez conciben al río

⁶ La 'iglesia' de *talocan* tiene bastante semejanza con la cueva que se encuentra en la pirámide del Sol en Teotihuacán (Heyden, 1975), la cual tal vez tenía la misma función que esta 'iglesia'.

⁷ Se usa comillas para traducciones directas en el texto y la comilla en casos de paráfrasis.

como un río de sangre porque identifican al *taloc melaw* con un sapo que consideran como un tipo de vampiro. Identifican al sapo como vampiro porque es uno de los pocos animales que se encuentra en el suelo de las cuevas. Cuando uno camina en la cueva hay algún tipo de insecto que chupa bastante sangre de los pies y es casi imposible ver o agarrar a este insecto; y entonces, como el sapo es relativamente común y ya tiene una reputación de vampiro, el tomar sangre comprueba el vampirismo de los sapos.

También en el centro del inframundo se encuentra el árbol que apoya al mundo. Aun los datos en cuanto al árbol son bastante confusos dado que ninguno de los dos curanderos recuerda haberlo visto en sus sueños; ambos insisten en el hecho de su presencia en el centro del inframundo. Uno de los curanderos también indica que hay cuatro árboles como el del centro en los cuatro lados, los cuales ayudan a apoyar al mundo. Cuando reza muchas veces este curandero menciona al árbol:

Llévame de su árbol de los muertos
 llévame de su árbol del agua
 llévame de su árbol ardiente
 llévame de su árbol solar
 llévame con vuestra luz
 llévame con vuestra fuerza
 llévame otra vez a vuestra santísima luz con
 vuestra santísima fuerza

Existe otro punto problemático en cuanto a los árboles del inframundo: fuera de estos dos curanderos no se encontró ninguna otra mención del árbol.

El *talocan melaw* es el centro de poder del inframundo en donde se encuentran todos los oficiales que envían a los demás a capturar las almas de la gente que daña el orden natural o social. Son los oficiales de *talocan* que cuidan la vigilia de los que dañan al orden normal.

Los *taloques* son los oficiales del inframundo más importantes que se encuentran en todos lados de *talocan* y dominan el centro. Los *taloques* tienen poder sobre los demás habitantes de *talocan* y sirven a los Señores y oficiales como *topiles*. Si un curandero busca el alma perdida de alguien en particular puede irse al centro del inframundo para pedírsela a los oficiales y pedir que manden *topiles* para encontrarla.

Los oficiales de *talocan* también determinan la cantidad de agua que llega a la superficie del mundo. Los oficiales de *talocan* envían sus órdenes a los del agua o los del viento a través de los *taloques*. Los oficiales también controlan la fertilidad de las plantas y animales a tra-

vés de los *taloques* soltando algunas y cuidando otras. En este sentido el centro del inframundo controla la vida del hombre también y es el eje central de la vida de *talocan* y de la tierra, *talticpac*.

GEOGRAFÍA INDETERMINADA DE *talocan*

Lugares de localización indeterminada abundan en *talocan*. Con la excepción de los puntos cardinales casi todos los lugares son de localización indefinida. Las distintas clases de rasgos geográficos que se encuentran en el inframundo reflejan por lo general la geografía de la superficie de la tierra. En *talocan* hay ríos, pozos, cascadas, montañas, llanos, milpas, pueblos y ciudades. Además, hay otros rasgos que no se encuentran en este mundo: los *tepeyolomej*, o corazones de cerros, los *atet*, las piedras de agua, los pequeños lugares de vientos, *ejecatzin*, y otros.

Cada tipo o clase de rasgo geográfico del inframundo existe en catorce formas; por ejemplo, hay catorce pozos profundos, hay catorce cascadas, catorce lagos, catorce presas, catorce llanos, catorce caminos, catorce carreteras, catorce milpas, catorce ríos, etcétera.

Estos lugares están distribuidos por todo el inframundo sin localización fija; por ejemplo, se puede ir del primer pueblo al sexto río, a la quinta milpa, o del primer pueblo al tercer río, al primer camino. Dada esta calidad indeterminada del inframundo se puede ir de un lugar a cualquier otro sin la necesidad de pasar por otros puntos intermedios.

LUGARES Y NÚMEROS

Hoy en día se utiliza muy poco el sistema de numeración de lugares de localización indefinida. Solamente se utiliza en el metalenguaje cuando el curandero pasa varias veces por el mismo lugar o por varios rasgos del mismo tipo. Por ejemplo, si se visita el tercer río del inframundo dos veces y luego se visita el séptimo río y se regresa al tercero y de allí se va al quinto, entonces sí se especifica el número. También se utilizan los números cuando se quieren señalar ciertos lugares como más importantes o darles ciertos significados.

El significado de los números es un poco problemático. Según uno de los curanderos el número especifica la cercanía de un lugar al centro de *talocan* y su importancia relativa, trece es el más cercano y el catorce está en el centro del *talocan*. Como todos los rasgos geográficos existen en el centro del inframundo hay solamente trece entre el centro y los cuatro lados.

Según el otro curandero el número indica 'si el lugar está de buena o mala suerte'. Este sistema es mucho más complejo que uno de buenas y malas suertes, pero el cómo funciona exactamente no me es todavía muy claro. Los lugares con números tres, cinco, siete, nueve, y catorce pertenecen a los Señores del inframundo y son malos para entradas o salidas del inframundo. Uno, cuatro, ocho, diez, y doce pertenecen al agua y cuando coinciden con lugares de agua, *i.e.*, ríos, lagos, pozos, etcétera, son buenos. Dos, seis, once y trece pertenecen al cielo, *ilhuicac*, y son buenos para entradas y salidas del inframundo.

Tal vez este sistema tiene como base el calendario mesoamericano que no existe más en esta región y por eso tal vez el contenido de los números es distinto. También existe la posibilidad de que según el contexto varíe el significado de los números.

Por ejemplo en la temporada de siembra del maíz los sueños con lugares numerados adquieren importancia. Según el número y el lugar en el sueño, el curandero determina cuándo ir a la cueva para pedir permiso para cultivar la tierra o cuándo se debe empezar a rociar las milpas o cuándo se debe preparar la semilla. Si el primer lugar visitado en su sueño por el curandero es el décimo río del inframundo implica que van a empezar las lluvias en diez días, o que en diez días hay que pedir ayuda de los *ahuane* con ofrendas, o cuando hay que preparar las semillas para sembrar. Cada siguiente lugar numérico especificado en el sueño indica al curandero en más detalle el procedimiento ritual para la siembra; los números que se repiten en varios sueños son de mayor importancia. Si los números indican muy pocos días entre las etapas del proceso, el curandero simplemente añade catorce días. De esta manera el curandero llega a los mejores procedimientos para la siembra desde el punto de vista no sólo ritual sino factual.

LOS SUEÑOS Y LA GEOGRAFÍA INDETERMINADA

Los lugares de localización indeterminada tienen su mayor importancia en los sueños diagnósticos y son claves en el metalenguaje de los sueños. Antes de empezar los sueños diagnósticos el curandero reza al cielo y al inframundo para pedir ayuda para el viaje al inframundo y encontrar lo que afecta al alma de su cliente. El curandero pide a todos los habitantes del inframundo que vayan en búsqueda del alma de esta manera:

¡Que busquen a ésta! Su alma perdida
si está allí entre los catorce ríos verdes y hondos

si está allí entre los catorce pequeños ríos
 si está allí entre los catorce pequeños ríos arenosos
 si está allí entre los catorce inmensos corazones de los cerros
 si está allí entre los catorce *encantos* (cuevas)
 si está allí entre los catorce cerros malvados
 si está allí entre las catorce fuentes de las lluvias
 si está allí entre los catorce vientos malvados
 ¡que lo BUSQUEN!

talocan topiles

talocan fiscales

talocan jueces

talocan alguaciles... etcétera.

Después de pedir la ayuda de todos los oficiales de *talocan* la oración continúa así:

¡Búsquelo! si está en las catorce cuevas profundas
 en las catorce barrancas
 en los catorce pozos profundos
 en los catorce cerros
 ¡allí entre los catorce lugares ayúdenme!
 ¡allí entre los catorce lugares llévenme!
 tal vez esté allí donde cuidan su vigilia
 tal vez esté en una de las catorce entradas de *talocan*
 tal vez esté en uno de los catorce caminos de *talocan*
 tal vez esté en una de las catorce brechas de *talocan*
 tal vez esté en uno de los catorce caminos de *talocan*
 tal vez esté en uno de los catorce barrios de *talocan*
 tal vez esté en uno de los catorce pueblos de *talocan*
 tal vez esté en una de las catorce ciudades de *talocan*
 DONDE se queda está su alma
 DONDE se cuida de ésta su vigilia.

La organización de las distintas clases de lugares en las oraciones sigue ciertas reglas formales. Cada clase de lugares como la de los catorce ríos que incluye cosas como los catorce arroyos, los catorce ríos arenosos, los catorce ríos verdes, etcétera, etcétera, o como la de los catorce llanos con sus diferentes tipos de llanos —los catorce cerros, etcétera—, se puede clasificar según las fuerzas básicas de la naturaleza o según su sexualidad (por ejemplo: las cosas del agua son generalmente femeninas mientras los cerros y montañas son masculinos).

Normalmente, como en la primera parte de esta oración, primero se encuentran las cosas femeninas asociadas con el agua, como los ríos, y después se mencionan las cosas asociadas con la tierra, las cuales son

masculinas, como corazones de cerros, 'encantos', y cerros; y finalmente, cosas asociadas con los vientos como fuentes de lluvia, o vientos malvados, los cuales son bisexuales.

Estas clasificaciones son claves en la interpretación de los sueños y el metalenguaje de los sueños. Se pueden clasificar todos los lugares de localización indeterminada según estos dos juegos de categorías que imparten a cada lugar un contenido distinto del geográfico, lo que le permite su interpretación a distintos niveles; un verdadero heteroglosía de significación que requiere un método dialógico para su interpretación.

EL METALENGUAJE DE LOS SUEÑOS Y LA GEOGRAFÍA INDISTINGUIBLE

El contenido o significado simbólico de los lugares de localización indeterminada es esencial en el metalenguaje de los sueños para la comunicación entre el curandero y su cliente; y para su interpretación es el diálogo clave.

Cuando el curandero narra sus sueños al cliente y su familia, cuenta en el metalenguaje de los sueños los acontecimientos durante su viaje al inframundo. Los acontecimientos en el inframundo son sumamente difíciles de recordar aquí porque el inframundo es de oscuridad y neblina. A través de sus recuerdos vagos e imprecisos del sueño, el curandero reconstruye su viaje al inframundo y lo reconstruye en el metalenguaje de los sueños. Este es el primer diálogo para el curandero, el componer un esbozo coherente, a través de su experiencia como especialista en el inframundo, de los recuerdos vagos e imprecisos.

Hay varias cosas que impiden al curandero recordar bien el sueño: lo primero es que solamente un aspecto de su alma o estado consciente puede entrar al inframundo; la segunda, como dicen:

noche es otro tiempo
 noche es tiempo del trabajo (en el inframundo)
 noche es tiempo de ir allá
 noche es tiempo de allá.

La noche no es la misma clase de tiempo que hay en el día. Para el curandero hay siempre una lucha para sacar sus sueños del inframundo y llevarlos a la luz del día; es esto lo que constituye el primer diálogo.

A través de sus recuerdos y su conocimiento del cliente, el curandero reconstruye una nueva realidad precisa y exacta en el metalenguaje de los sueños para el cliente. Un mosaico de recuerdos vagos e im-

precisos combinado con frases hechas forma un panorama preciso del inframundo. Por ejemplo, si uno recuerda haber caminado en el sueño lo describe como encontrar uno de los caminos, de las brechas o veredas del inframundo; o si uno recuerda algo de manera muy imprecisa 'como viendo algo en el agua' lo describe como uno de los ríos, pozos o lagos del inframundo. De esta manera el curandero construye con el lenguaje de los sueños una nueva realidad para su cliente y su familia, según su propia opinión de la problemática.

Con el metalenguaje de los sueños, tan rico simbólicamente y tan flexible, y con la naturaleza tan imprecisa de los sueños, el curandero utiliza su creatividad para transmitir un mensaje preciso al cliente: esto constituye el segundo nivel del diálogo.

Para la comunicación eficaz entre curandero y cliente el curandero tiene la obligación de emplear formas en el metalenguaje de sueños que tienen un significado común e inteligible al cliente en términos de su vida cotidiana, si no la comunicación y el diálogo terminan sin éxito para el cliente.

Los lugares indeterminados del inframundo que usa el curandero forman un código abstracto dentro del metalenguaje que forma el tercer nivel de comunicación dialógica.

Con base en este sistema simbólico que tiene como base significados comunes de la vida cotidiana que permiten distintos niveles de interpretación, según la experiencia de cada participante, el curandero y su cliente pueden comunicarse, a nivel abstracto, hechos concretos pero distintos.

El metalenguaje funciona para precisar lo impreciso del inframundo, según su forma mudable, en términos que el curandero y su cliente pueden encontrar significativos en cuanto a su propia vida cotidiana y su experiencia. Dado el hecho de que los lugares indefinidos del inframundo y la forma imprecisa de los recuerdos del inframundo constituyen los requisitos del metalenguaje es lógico que éstos sean los hallazgos más comunes de los sueños diagnósticos.

HABITANTES DEL INFRAMUNDO

Talocan está poblado básicamente por dos tipos de seres sobrenaturales. Ambas clases de habitantes del inframundo se consideran *ajmotocnihuan*, 'los que no son nuestros hermanos', *i.e.*, no humanos, distintos de los seres de la superficie de la tierra y potencialmente peligrosos.

Los habitantes del inframundo por lo general se parecen a los habitantes del mundo humano aunque puedan cambiar su forma con facilidad. Por ejemplo, el Señor de *miquitalan* o el *miquitagat* parece como cualquier otro San Migueleño pero a veces deja su carne y aparece como esqueleto, 'hombre de puro hueso'. La *miquicihuaw* puede tener ojos grandes y de noche lleva en sus manos ocotes prendidos pero en otras situaciones parece como cualquier otra mujer.

En cuanto al tamaño de los residentes del inframundo hay una diferencia fundamental: los 'duendes parecen un poco más chicos que la mayoría de los San Migueleños pero los Señores de *talocan* son mucho más grandes'. A pesar de que se clasifiquen a todos los habitantes del inframundo como *ajmotocnihuan*, existe una diferencia fundamental entre los que viven o salen del inframundo y los que son residentes permanentes del inframundo.

LOS 'DUENDES'

Los seres sobrenaturales que viven en la superficie de la tierra (Knab, 1975) se identifican con fenómenos naturales específicos y en este sentido se representan estos fenómenos en forma antropomórfica. No son solamente 'dueños' de los fenómenos naturales sino en cierto sentido son los fenómenos mismos, como los *kiyawtiome* son los rayos y los *mixtime* son las nubes y los *ejecame* son los vientos, etcétera.

De los seres sobrenaturales que pueden salir al mundo del hombre, sobre la superficie del mundo, el mundo civilizado y no civilizado, *talticpac*, hay algunos que casi nunca se encuentran en el inframundo, mientras que otros se pueden localizar en *talocan* y en *talticpac*. De los que se hallan en todos lados, la mayoría son identificados como fenómenos generales; así los *alpixque* y los *ahuane*, se identifican con el agua, los *ejecame*, con el viento y los *tepehuane*, los *mazacame*, con los fenómenos de la tierra no civilizada como el monte, la selva, las zonas no cultivadas ni habitadas, etcétera.

Todos los seres sobrenaturales que pueden vivir en la superficie del mundo, *in talticpac*, tratan de robar almas para llevarlas al inframundo, ésta es su 'tarea o trabajo' en este mundo.

Los *ajmotocnihuan* no buscan al alma de cualquiera, buscan la de los que no tienen 'buen corazón', los de *ajmo cualli yolotzin*. Estos últimos son gente que no mantienen una de las relaciones más importantes para el hombre, la que se da entre el medio ambiente natural

y el sobrenatural. Son gente que no mantienen su alma en armonía con la naturaleza o la sociedad de alguna manera.

Los *ajamotocnihuan* en este sentido castigan a la gente que no está viviendo en armonía con su mundo natural o social, de manera sobrenatural, llevando sus almas al inframundo o enviando algo para habitar su cuerpo.

Estos tipos de sobrenaturales del inframundo representan una forma de control social pero su significado es mucho más profundo en San Miguel. Los sobrenaturales mantienen la armonía necesitada por el hombre a fin de sobrevivir en su ambiente tanto natural como social, llevando a los que violan esta armonía al inframundo y restaurando así la armonía en el mundo.

El concepto básico en el mantenimiento de este tipo de armonía esencial a la vida humana es la reciprocidad. Los que no viven bien, *ajmo cualli nejnemi*, tienen que pagar a los del inframundo por sus violaciones al orden natural.

Por ejemplo, si un hombre tienen dos mujeres y un *mazacame* o un *tepehuane* lo captura, el único modo de evitar la muerte sería el llevarse a una de sus mujeres a la cueva (el inframundo) para que se la coman.

Si un cazador mata demasiados animales el Señor de los animales lo agarra y para evitar la muerte, el cazador tiene que llevar ofrendas a la cueva para pagar los daños que ha causado al medio ambiente.

También cuando piden permiso a la tierra para cultivar, pagan al inframundo con ofrendas, cuando toman agua constantemente del mismo pozo pagan con ofrendas de velas y flores. Después de la cosecha también hay que pagar no sólo a los del inframundo, sino también a los antepasados dejando algunos granos de maíz o café sobre el altar familiar.

La reciprocidad mantiene la vida no sólo encima de la tierra, *in talticpac*; también en el inframundo, *talocan*.

LOS SEÑORES DE *talocan*

Los habitantes permanentes del inframundo se dividen básicamente en dos categorías: primera, los Señores de *talocan*, y segunda, los *taloques*, los *talocanca*, etcétera, que siguen las órdenes de los Señores.

Entre los Señores de *talocan* se encuentran todos los que se asocian con los lugares direccionales, el *ejecatagat*, la *ejecacihuaw*, el *atagat*, la *acihuaw*, el *miquitagat*, etcétera, y por supuesto el *Taloc*. El

Taloc no es tanto un habitante del inframundo como el inframundo mismo, no tanto un ser como un concepto, aunque se dice que el Señor/la Señora *Taloc* tiene ojos grandes y dientes como sapo, *Taloc* es *talocan*.⁸

El *talocan tagat* y la *talocan cihuat* que residen en la presidencia, en el centro del inframundo, son conceptualmente lo mismo que el *taloc* o *taloc melaw* de la 'iglesia' de *talocan*. A veces se refieren a ambos como '*taloc* que vive en la presidencia'. También en la presidencia se encuentra el/la presidente *talocan*, los mayordomos de *talocan* y los demás oficiales civiles y religiosos del inframundo. Para uno de los curanderos todos estos son Señores de *talocan* para el otro solamente los *talocan tagat*, *cihuat* y presidentes son Señores del inframundo, los demás son como *taloques* o *talocanca*.

De los oficiales religiosos de *talocan* los mayordomos son los más importantes y el mayordomo *taloc* es el que se encarga de las fiestas del *talocan melaw* y el más importante de todos. También hay mayordomos para las fiestas de los cuatro puntos cardinales.

La gran fiesta de *talocan* es la noche del 28 de septiembre cuando todo el inframundo trata de salir y hacerse cargo de la superficie del mundo. San Miguel con la ayuda de Santiago mantiene a los habitantes en el inframundo y se le celebra como conquistador de la oscuridad en su día el 29 de septiembre, que es la fiesta más grande del pueblo.

La fiesta de *talocan* es básicamente el resultado de la bondad de la tierra de la cual son responsables los del inframundo. Los habitantes de San Miguel amontonan todas las ofrendas de gratitud por sus cosechas y los del inframundo, al recogerlas, tratan de salir. Los del inframundo no producen nada y por eso 'si la gente no deja nada no tienen que comer, comen solamente de las ofrendas y si no las reciben comen gente también'.

EL SEÑOR DE LOS ANIMALES

El Señor de los animales, el *yolcatagat*, se considera como uno de los Señores del inframundo y no se encuentra ni en los puntos cardinales ni en el centro. El Señor de los animales cuida los naguales y además a todos los animales del mundo: los del agua, los de la tierra, los del aire, y los de adentro del mundo también como los gusanos.

⁸ Thelma D. Sullivan (1972) señaló lo mismo para el náhuatl clásico con su brillante análisis etimológico del nombre de Tlaloc o tal vez mejor Tlalloc.

El Señor de los animales cuida a los animales en corrales en varios lugares en el inframundo y sólo deja a los animales salir al mundo para ayudar o castigar al hombre. Cuando se daña el nagual es siempre al Señor de los animales a quien el curandero tiene que buscar. El Señor está siempre dispuesto para ayudar a la localización de algún nagual y su problema.

En este sentido el Señor de los animales es uno de los más amables de los habitantes del inframundo porque muchas veces otros Señores se niegan ayudar al curandero por compromiso con algún brujo o simplemente por maldad; mientras que el Señor de los animales se preocupa solamente por sus animales y a veces ayuda al curandero en sus peleas con brujos que dañan a los animales.

ORGANIZACIÓN DE LOS *ajmotocnihuan*

Conceptualmente no se organizan a los habitantes del inframundo según las direcciones ni según clases sociales, sin embargo, la diferencia entre *talocanca* o *tepehuane* y los Señores del inframundo, los *talocan tagamej*, existe y se reconoce.

El primer intento de clasificar los sobrenaturales del inframundo, los *ajmotocnihuan*, se hizo casi exclusivamente con los habitantes de *talocan* que pueden salir a la superficie del mundo, los que llaman 'duendes' en español y que son distintos de los *talocan tagamej* (Knab, 1974). Añadir a los residentes permanentes de *talocan* y los Señores de *talocan* complica bastante el sistema pero se mantiene la validez de la clasificación basada en los fenómenos naturales del aire o viento, agua y tierra.

El siguiente nivel de clasificación es el de los Señores del inframundo y los demás habitantes de *talocan*. Entre los que no son Señores se distinguen los que son residentes permanentes del inframundo de los que pueden salir.

Las clasificaciones de los curanderos son más complicadas todavía pero incluyen estos rasgos básicos. Con esta clasificación de los habitantes del inframundo encontramos como criterios fundamentales a los fenómenos naturales, la organización social del inframundo y finalmente la diferenciación entre los que tienen contacto directo con el hombre, los 'duendes', y los residentes permanentes del inframundo que no tienen contacto con el mundo natural. Esta clasificación refleja conceptos básicos de la naturaleza y del orden social, así como su funcionamiento para mantener el orden.

CONCEPTOS DEL INFRAMUNDO Y EL INFRAMUNDO COMO CONCEPTO

Talocan es un concepto o más bien un mundo conceptual alrededor del cual se organiza la vida cotidiana de la comunidad que requiere un diálogo constante de lo natural y lo sobrenatural en la vida cotidiana. Esto no quiere decir que *talocan* sea la base de todos los hechos de la vida cotidiana del pueblo, sino que los conceptos del inframundo sirven como modelo o, más bien, como base del diálogo entre los sistemas conceptuales básicos a través de los cuales se organizan los conceptos del mundo alrededor.

Los conceptos de *talocan* reflejan algunos sistemas de organización que se aplican a la vida cotidiana. Tal vez parezca obvio señalar que los nortes tienen como consecuencia el frío y las enfermedades. A veces se ve en el este, desde la Plaza de San Miguel, casi hasta el mar y en el oeste las montañas suben hasta el altiplano. Estos hechos están en relación directa con la organización de los cuatro lados del inframundo. La Plaza de San Miguel y el centro del inframundo son, de manera no tan extraña, semejantes. ¿Podría ser que allí el mundo y el inframundo se unen?

Sistemas de organización conceptual se repiten en todos los aspectos de una cultura cuando son conceptos claves, para retomar las palabras de Turner (1974). Se encuentran conceptos claves con contenidos múltiples y variados como en el concepto de Turner del símbolo clave, pero los conceptos claves son más que símbolos. Son los conceptos que dan contenido a los símbolos, en este caso por su relación con otros símbolos que se articulan a través de las relaciones conceptuales que ligán lo vanal o mundano de la vida cotidiana con la cosmología y religión.

Conceptos claves son las relaciones conceptuales que los objetos, símbolos u otros conceptos se llevan con distintas clases de fenómenos de una manera que sean coherentes dentro de los conocimientos y experiencias cotidianas. Los conceptos claves forman la base para el diálogo fundamental entre la naturaleza y la cultura del hombre. Es solamente con base en esto que podemos interpretar de manera dialógica los significados de una cultura a otra.

En cierto sentido los conceptos claves de una cultura son como metáforas que organizan inmensas porciones de la experiencia cotidiana de una comunidad y dirigen el diálogo fundamental entre cultura y naturaleza, pero estos conceptos no tienen ninguna expresión lingüís-

tica como la metáfora; son conceptos abstractos de relación entre otros objetos, conceptos y símbolos.

La asociación del norte con el frío en San Miguel es parte de la lógica ambiental de la región y se extiende al inframundo donde el norte es el lugar de frío y muerte y también se extiende a la cosmología en el sentido de que el norte representa el perigeo del viaje diario del sol en el inframundo —el tiempo del día cuando hace más frío y menos seguridad para el hombre, la medianoche, el tiempo del inframundo. Por otro lado, el sur se asocia con el calor en el inframundo, el mediodía, el viaje solar, el calor del día, vapor y aguas calientes. El concepto clave dirige el diálogo interpretativo con base en el cual se entiende su significado en la vida cotidiana.

Otro concepto clave en la curación es la división del alma en tres partes que se asocia con las tres clases de seres del inframundo y las tres clases de habitantes del cielo: Jesucristo, la virgen y los santos; sol, luna y estrellas; tierra, agua y viento.

Para la curación y el metalenguaje de los sueños, toda esta analogía está conceptualmente ligada a los tres fenómenos —tierra, agua y aire— que permiten el diálogo fundamental entre el curandero y su cliente. En este sentido también se puede mostrar que en la etnobotánica y etnozología estas tres categorías están explícitamente ligadas al aire, al agua y la tierra.

Los conceptos claves que crean distintos aspectos de la experiencia cotidiana son los mismos que organizan los conceptos de lo abstracto como el inframundo y la experiencia de los sueños. En este sentido el inframundo es nada más un reflejo de la experiencia cotidiana con los embases en los mismos conceptos claves. Pero el significado del inframundo en la vida cotidiana constituye mucho más que una base para el diálogo interpretativo de tantos otros fenómenos. El inframundo como concepto organiza lo desconocido con base en lo conocido y junto con los conceptos del cielo da, de una manera coherente para los San Miguelenses, una base para su diálogo con el mundo que los rodea.

La coherencia en este sentido es una de las primeras necesidades de la vida humana con un significado. El verdadero significado de *talocan* se encuentra a través del hecho de que le permite ver y crear un orden en el mundo a través de la relación simbiótica entre lo natural y lo sobrenatural. En San Miguel estos dos forman un continuo y no la dicotomía clásica occidental. La vida en la tierra, encima de la tierra y sobre la tierra, en el cielo, se basa en los mismos conceptos claves de una manera coherente para el hombre y significativa para su vida.

