



Trace (México, DF)

ISSN: 0185-6286

ISSN: 2007-2392

Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos

Dehouve, Danièle

La imitación entre los Mexicas

Trace (México, DF), núm. 83, 2023, pp. 21-52

Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos

DOI: <https://doi.org/10.22134/trace.83.2023.866>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=423877390002>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en [redalyc.org](https://www.redalyc.org)

UDEM [redalyc.org](https://www.redalyc.org)

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

LA IMITACIÓN ENTRE LOS MEXICAS

IMITATION AMONG THE MEXICA

Danièle Dehouve*

Fecha de recepción: 16 de junio de 2022 • Fecha de aprobación: 05 de diciembre de 2022.

Resumen: Las ciencias sociales abordan la imitación desde un doble punto de vista: como gesto y como disfraz de la personalidad (*mimicry*). Una distinción similar se encuentra en el vocabulario de la imitación en la lengua náhuatl (la lengua de los mexicas del centro de México en el siglo XVI): imitar mediante gestos repetidos y concomitantes (expresados por verbos reduplicativos) y asumir una personalidad distinta de la propia («complejo *ixiptla*»).

Palabras clave: náhuatl; imitación; *mimicry*; gestual; *ixiptla*.

Abstract: The social sciences approach imitation from a double point of view: as gesture and as disguise of the personality (*mimicry*). A comparable distinction can be found in the vocabulary of imitation in the Nahuatl language (the language of the Aztecs of central Mexico in the 16th century): imitating by means of repeated and concomitant gestures (expressed by reduplicative verbs) and taking on a personality other than one's own («*ixiptla* complex»).

Keywords: Nahuatl; imitation; *mimicry*; gestures; *ixiptla*.

Resumé: Les sciences sociales abordent l'imitation d'un double point de vue : comme gestuelle et comme déguisement de la personnalité (*mimicry*). On trouve une distinction comparable dans le vocabulaire de l'imitation en langue nahuatl (langue des Aztèques du Mexique central au XVI^e siècle): imiter au moyen de gestes répétés et concomitants

* Centre national de la recherche scientifique-Paris-X, Francia, danièle.dehouve@gmail.com.

(exprimé par des verbes à reduplication) et endosser une personnalité autre que la sienne (« complexe *ixiptla* »).

Mots-clés : Nahuatl; imitation; *mimicry*; gestuelle; *ixiptla*.

Las categorías de *danza, combate, rito y juego* han sido analizadas por separado con demasiada frecuencia por los antropólogos. Este artículo forma parte de un *dossier* que pretende tratarlos como piezas de un mismo marco *ficcional*¹ —como Huizinga (1938), Bateson (1977) y Hamayon (2012, 2021) han contribuido a definirlo— o *virtual* (Hamayon 2015a, 2015b). Al tiempo que adopta este enfoque general, se propone interrogar más específicamente la noción de *imitación*, fundamental para quienes se interesan por el lugar del cuerpo en las representaciones virtuales.

La sociedad considerada es la de los mexicas, que ocupaban el centro de México en la época de la conquista española. Tenemos un buen conocimiento de su vida cotidiana y de sus prácticas religiosas y sociales gracias a los textos escritos en lengua náhuatl durante el siglo xvi bajo la dirección del franciscano Bernardino de Sahagún (1950-1982, 1956). A partir de estas fuentes, analizaremos el vocabulario, las técnicas y modalidades de la imitación, considerados en el contexto de la performatividad ritual. Por ello, esta contribución se basará en gran medida en datos lingüísticos, siguiendo el ejemplo del análisis de Hamayon (1999-2000) sobre la noción de juego en las lenguas mongolas. Esto conducirá a poner de relieve ciertas especificidades del tratamiento de la imitación en la lengua y la civilización mexicas.

Las dos problemáticas de la imitación

Al inicio de esta reflexión, tuve que aclarar el significado del término *imitación* en las ciencias sociales. Luego me di cuenta de que se refiere a dos cuestiones distintas. La primera se deriva directamente de los debates sobre la *mimèsis* griega y conduce a reflexiones sobre la ficción, los juegos de simulación y las artes de la representación. La segunda trata del contenido y la práctica de la imitación mediante la reproducción de gestos y actitudes. Es en este último marco, más escasamente abordado, donde me situaré.

Imitación y personalidad

La *mimèsis* griega —originada en la filosofía de Sócrates, Platón y Aristóteles— es el punto de partida del enfoque filosófico de la ficción. Mediante la imitación, el hombre crea cosas que son representaciones y apariencias, no la verdad.

Estas reflexiones han desembocado en los estudios modernos sobre el *juego* y la *ficción*, dos categorías a través de las cuales los autores tratan de captar lo que es verdadero, real o fingido. Estas ideas son transversales a diversas disciplinas. Basándose en la observación de los animales y las sociedades humanas, la definición de Bateson (1984, 145) no contempla el juego como un acto, sino como el marco de una acción. Según Walton (1990), que se ocupa de las «artes de la representación», estas son «juegos de simulación» definidos como «ejercicios de la imaginación que implican soportes» (11-12), tal como lo indica el título de su libro, *Mimesis as make-believe*. En cuanto a las obras literarias, Schaeffer (1999) afirma que el efecto de la ficción es que hace que las cosas aparezcan «de verdad» y engaña el conocimiento del receptor.

Por su parte, la disciplina antropológica se ha visto influenciada por los estudios de Caillois (2001 [1967]) sobre el juego. Se sabe que, al comparar varias sociedades, este autor enunció los cuatro principios en los que se basa el acto de jugar: *agón* ('competición'), *alea* ('azar'), *mimicry* ('imitación') e *ilinx* ('vértigo'). La que nos interesa aquí es *mimicry*, que designa «una serie de manifestaciones que se basan en que el sujeto juega a creer, haciéndose creer o haciendo creer a los demás que es alguien distinto de él. Olvida, disfraza y pierde temporalmente su personalidad para fingir ser otra persona»² (19). Las manifestaciones humanas de *mimicry* son el disfraz, el uso de una máscara o la representación de un papel. Las ocasiones para ello son las representaciones teatrales, los títeres, el Grand Guignol, los carnavales, los bailes de máscaras o, incluso, las sesiones de posesión vudú (Caillois 2001 [1967], 21, 41, 91, 131). Al igual que los demás principios del juego, *mimicry* provoca placer (85), el de la simulación y a veces del miedo.

Si leemos con atención a Caillois (2001 [1967]), nos damos cuenta de que el principio de *mimicry* no está bien recogido por el término *imitación*. Él mismo afirma: «Prefiero llamar a este fenómeno *mimicry*, el término inglés para el mimetismo, especialmente de los insectos, para subrayar la naturaleza fundamental, elemental y casi orgánica del impulso que lo produce»³ (19). Añade que el mimetismo animal es el equivalente a los juegos humanos de simulación (178, n. 5), ya que se trata básicamente de aparecer como alguien distinto de uno mismo.

Imitación y gesto

Otros autores han abordado la imitación como la reproducción de un gesto o una actitud. Veremos que, para ellos, el punto de partida de esta práctica no es la

necesidad primordial de disfrazar su propia personalidad o adquirir otra. Si tiene sus raíces en un impulso fundamental, es en la práctica espontánea del niño de imitar las expresiones de su madre o copiar el comportamiento observado en su entorno.

La teoría de Jousse (1969) es representativa de este segundo enfoque. Según este autor, el hombre es un «mimador» por naturaleza. ¿Y qué es lo que mimetiza? «Las interacciones de la realidad circundante» (48). En efecto, cada ser que ve es identificado por él como una acción o un gesto que le es propio y característico, y luego mimetizado, es decir, reproducido: «Así, el niño será mimetizado por su gesto de mamar, será el *mamar*; el anciano será mimetizado por su gesto de tambalearse, será el *tambalearse*; el pez será mimetizado por su gesto de nadar, será el *nadar*»⁴ (55). A un nivel más complejo, se establece una interacción entre un agente (actuante) y un objeto (actuado), y es esto lo que el niño pequeño reproduce en todo momento en un estado de repetición espontánea: «Él es el gato atrapando al ratón. Es el jinete que fustiga a su caballo. Es la locomotora que jala los vagones. Es el avión que cruza el cielo. Siempre es: un Agente-actuando-un Actuado. Jugará todo con otra cosa. Jugará todas las cosas con otra cosa. Mejor aún, jugará todas las cosas sin ninguna cosa. ¡Qué le importa! Lo tiene todo en él porque tiene los mimemes de todo»⁵ (55).

Como vemos, Jousse no considera a los seres (el gato que atrapa al ratón) de forma diferente de las cosas (la locomotora y el avión) porque percibimos a todos en forma de gestos y las interacciones que implican. La noción de interacción se encuentra en otros autores, por ejemplo, Bateson, cuya obra entera se basa en las interacciones entre animales, entre especies y entre humanos. También pensamos, por ejemplo, en las teorías de la corporeidad que definen el vaso no solo como un conjunto de características visuales, sino como un objeto del que se puede beber. El mismo vaso, si se utiliza para desechar las semillas de la uva durante el postre, pierde su calidad de vaso y se convierte en un recipiente para echar los desperdicios (Varela, Thompson y Rosch 1991).

Según Jousse (1969), el *mimismo* (o reproducción espontánea del exterior interaccional) está en el origen del arte, la escritura y el lenguaje oral. Las estatuillas modeladas en arcilla o los animales de las pinturas rupestres prehistóricas son *mimoplasmas*, *mimemas*⁶ (56, 59) perfectos de lo real, que dan lugar a los *mimogramas* de la escritura primordial, que se ha calificado de ideográfica, pero erróneamente, porque no expresa ideas sino *mimemas* (Varela, Thompson y Rosch 1991, 94-98). Por último, el lenguaje oral es la transposición a los músculos laringo-bucales de la expresión del ser entero: «El cuerpo humano era

el “reproductor” del movimiento de las cosas. Al hacerse eco del oído, la boca humana será el “resonador” del sonido de las cosas. Los fonemas se ajustarán a los *mimemas* sin suprimirlos. Los objetos siempre están ahí⁷ (Jousse 1969, 103). Este mecanismo *mimético-fonético* o *fonomimismo* conduce a un fenómeno universal, «la duplicación de un mismo sonido característico o la sucesión de dos sonidos analógicamente característicos»⁸ (107) que puede observarse en nosotros, por ejemplo, en el acto de llamar a una gallina *coco*: «Es, pues, a través del *mimema* sonoro y del sonido mimético-fonético que recaemos en nuestros gestos. En lugar de imitar cinéticamente al pollo, diremos *coco*. En lugar de imitar cinéticamente el vertido de agua, diremos *glou-glou*. En lugar de imitar cinéticamente la fricción de la seda, diremos *frou-frou*»⁹ (107). La gran ventaja de estas observaciones es que nos permiten pensar en la relación entre el gesto y el sonido, es decir, las formas plásticas y sonoras de la imitación.

La imitación abordada por la antropología del gesto interesa principalmente a las disciplinas que se ocupan de los fenómenos de aprendizaje, la transmisión de los oficios, la pedagogía y las ciencias de la educación. Entre los antropólogos, son los que se ocupan de estos fenómenos los que han reflexionado sobre la forma en que se produce la imitación. Podemos citar un artículo de Chamoux (1978) que describe cómo, en un pueblo indígena de México, la «transmisión por impregnación» implica una serie de operaciones: el registro de secuencias técnicas, su reproducción, la importancia de la observación frecuente y la repetición de gestos.

Por lo tanto, hay que admitir que el término *imitación* abarca al menos dos enfoques distintos, cada uno de los cuales pone de relieve unos comportamientos diferentes. La imitación que pretende un cambio de personalidad y corresponde a los términos de *mimicry* y «simulación» consiste, principalmente, según Caillois, en ponerse una máscara y un disfraz. Por otra parte, son las interacciones, los movimientos, las actitudes y los sonidos los que son captados en su dinámica por la investigación sobre la imitación gestual —este último adjetivo tomado en un sentido amplio—. Esta distinción hecha por las ciencias humanas también existía en el mundo mexica. En efecto, el examen del vocabulario en náhuatl muestra que algunos términos se refieren a la imitación gestual, mientras que otros designan cambios de personalidad.

La imitación gestual mexicana

Se imitan movimientos, gestos y actitudes. En náhuatl, *imitar* se dice *yebyecalhuia*. La descripción de los rituales recogida por el franciscano Sahagún (1950-1982, en adelante FC; 1956, en adelante HG) contiene muchos otros verbos descriptivos. Al igual que el verbo que expresa la imitación, se basan en formas gramaticales de repetición que comenzaremos por presentar.

La simple imitación

A menudo, los gestos y movimientos se reproducían de forma idéntica a lo que se pretendía imitar, por ejemplo, saltando o agitando los brazos. Llamo 'simple imitación' a estas actitudes sin significado metafórico.

Formas verbales de la imitación

El análisis lingüístico de las descripciones de Sahagún pone de manifiesto el proceso gramatical de *duplicación*. Consiste en preceder un radical con un prefijo compuesto por su primera sílaba (Launey 1987, 2: 1024-33) y se aplica de forma privilegiada a los verbos. Carochi (1983 [1645], 473-79), un gramático jesuita del siglo XVII, llama a estos casos «frequentativos». Hay tres tipos de duplicación:

1. La duplicación del tipo /Consonante-Vocal larga/ marca una apreciación cualitativa o cuantitativa e indica una intensidad en la acción: hacer algo con fuerza, o con frecuencia, o con aplicación, o con una intención particular; por ejemplo, *paqui*, 'alegrarse', da *pa-paqui*: 'alegrarse mucho'.

2. La duplicación con oclusión glotal (anotada —'— o —h—) del tipo /Consonante-Vocal breve y oclusión glotal/ marca la repetición o fragmentación de un proceso en varios lugares o en varios objetos: por ejemplo, *paqui*, 'alegrarse', da *pa'-paqui* o *pah-paqui*: 'alegrarse en varias ocasiones'.¹⁰

3. La duplicación con vocal breve del tipo /Consonante-Vocal breve/ se aplica a los verbos intransitivos terminados en *-ca* que «de ordinario significan algún ruido, que es diverso según la diversidad de las cosas que le hazen [...]». El frequentativo en *ca* pide multitud de cosas, que hazen ruido, o grandeça, y vehemencia del, o multitud de pedaços de la cosa quebrada» (Carochi 1983

[1645], 476); por ejemplo, «*chalani*: ‘ruido de basijas de barro, o desentonarse el canto, o instrumento músico’. *Chachalaca* se usa quando el ruido es mucho, y de muchas cosas destas [...] *Cha-chalatza* [...] se dize del que causa este ruido».

Hay que añadir que Carochi especificó: «He multiplicado tantos exemplos en este capitulo, para que con su variedad se entienda algo lo que apenas se puede declarar con reglas; ni yo acierto, ni aun es posible darlas infalibles, y universales» (Carochi 1983 [1645], 475). La dificultad planteada por el gramático me autoriza, pues, a hacer mi pequeña contribución a la elucidación de los usos de la duplicación.

De hecho, una de las funciones de la reduplicación, que no se ha destacado hasta ahora, es expresar la noción de imitación. El verbo que significa *imitar* es *eh-eca-lhuia*, que también puede escribirse *e’-eca-lhuia* (o *yeh-yeca-lhuia*, *ye’-yeca-lhuia*). Su raíz es *yecoa*: ‘probar el manjar’, ‘hacerlo a él o a ella’ (tener relaciones sexuales).¹¹ Tras doblar la primera sílaba, el verbo se convierte en *yeh-yecoa*, ‘probar o experimentar algo’, ‘ensayarse para algo’.¹² La forma *yeh-yeca-lhuia* es un aplicativo y se traduce al español por ‘imitar’.¹³ El hecho de que esta duplicación incluya una oclusión glotal indica, como se ha dicho, una dispersión de la acción. En resumen, *imitar* consiste en practicar lo mismo una y otra vez o en múltiples lugares. Así, no es sorprendente que *mo-yaotlah* signifique ‘ellos luchan’, mientras que *mo-yah-yaotlah*, con la duplicación con oclusión glotal, tiene el significado de ‘ellos juegan a la guerra’ (Carochi 1983, 485; Launey 1987 2: 1030). El verbo *chihua* (‘hacer’) se convierte en ‘falsificar’ tras la duplicación (*cacahuachihchihua*: ‘falsificar cacao para engañar a la gente’, Wimmer 2016) y *nequi* (‘querer’) se convierte en ‘fingir’ (*neh-nequi*, Carochi 1983, 530; Launey 1987, 2:1030).

Todos los casos de imitación en un contexto ritual que describiremos a continuación están introducidos en el texto por el verbo *yeh-yeca-lhuia*, ‘imitar’, que indica inmediatamente que se basan en un comportamiento repetido o recurrente. Sin embargo, describen gestos y sonidos específicos, cuya naturaleza cuestionaremos: ¿Son siempre rápidos y rítmicos? ¿Están representados juntos o por separado, por una persona o por varias?

Los gestos y sonidos de la imitación

Antes de describir los casos de imitación ritual, hay que señalar que los pájaros parlantes ofrecían un modelo animal de *mimicry*. El *Mimus polyglottos* habita

un vasto territorio entre Canadá y el istmo de Tehuantepec en México. Más al sur y hasta Brasil, es sustituido por *Mimus gilvus* (Peterson y Chalif 1973, 182). Nombrado en náhuatl ‘el de las cuatrocientas voces’ (*centzontlahtoleh*), en inglés se le llama *mocking bird*. Pero según los mexicas, no se burlaba, sino que imitaba: «La razón por la que se llama el de las cuatrocientas voces [es que] imita a todos los pájaros, al guajolote, al pavo macho, a la pava, también imita al perro»¹⁴ (FC, 11:52). Este pájaro es ahora conocido por «su capacidad de reproducir el canto de otras aves con algunas variaciones: el canto imitado es más rápido y de mayor volumen. También es capaz de imitar sirenas de alarma, ruidos de coches y otros sonidos».¹⁵

Un loro, el *Amazonas albifrons*, común desde México hasta Costa Rica y llamado *cocho* en náhuatl, era famoso por su capacidad de imitar el habla humana. Los informantes de Sahagún dijeron: «Es un cantor, canta constantemente, habla como un humano, es un hablador, imita a la gente, repite lo que la gente dice»¹⁶ (FC, 11:23). Cabe destacar que entre estos verbos hay dos que duplican su primera sílaba: *cui-cuica-ni* o *cuih-cuica-ni* (‘canta constantemente’), *te-tla-na-nanquilia-ni* o *te-tla-nah-nanquilia-ni* (‘repite constantemente, imita la palabra’).¹⁷ Cabe señalar que los textos de Sahagún, escritos en el siglo XVI, no indican la oclusión glotal. Por lo tanto, nunca podemos estar seguros de si la duplicación era intensiva (con una vocal larga) o distributiva (con oclusión glotal). Aquí, como después, la elección entre estas soluciones depende de nuestra interpretación.

a) *Imitar a las aves de la laguna*

Durante una de las fiestas anuales llamada Etzalcualiztli, los sacerdotes de la deidad de la lluvia Tláloc realizaban un ritual de imitación de las aves de la laguna:

Una vez dicho esto, todos se dispersan en el agua: se mueven en el agua arrojando lodo, se mueven en el agua agitando las manos, agitando los pies, agitando los pies en el agua; se mueven gritando, cantando, imitan a todos los pájaros. Uno habla como un pato [...], algunos imitan a las gaviotas, hablan como gaviotas, otros imitan a los jabirúes [«cuervos de agua»], hablan como cuervos; algunos hablan como garzas, otros hablan como garcillas azules, tal o cual habla como una grulla.¹⁸ (FC, 2:82).

Esta imitación, que es lo inverso de la que realizan los pájaros parlantes, implica la repetición de sonidos, ya que este es el significado del verbo *imitar*. Además, los actores rituales reproducen el gesto de vadear el lodo chapoteando ruidosamente (*tla-cha-chaquatz-ti-nemih*) con los pies y las manos, para acompañar sus gritos imitativos. Esta repetición es del tercer tipo, con una vocal corta, y describe una multitud de cosas que hacen mucho ruido.¹⁹ Terminando en *-tza* (*chaquatz-a*), el verbo se refiere a los autores de este ruido. Se nota que aquí el ruido va acompañado de gestos. Los sonidos y movimientos son breves y repetidos.

b) Imitar el sonido de los tambores

Al comienzo de la fiesta anual de Ochpaniztli, la gente se reunía para realizar una danza solemne, lenta y silenciosa. Sin embargo, algunos jóvenes insensatos (*telpuchtlahueliloqueh*) se emborrachaban e imitaban el sonido de los tambores: «Imitan los tambores: como se oye el tambor, así lo hacen»²⁰ (FC, 2:118). Aunque todavía no se puede descifrar con certeza el significado de esta imitación, se entiende que adopta la forma de la repetición de sonidos cortos y apagados.

c) Imitar a otros pueblos del centro de México

En el centro de la ciudad de México-Tenochtitlan había una casa llamada *mixcoacalli*, reservada para cantantes y bailarines. Mientras esperaban allí las órdenes del gobernante Moctezuma, estaban practicando. El texto en náhuatl se refiere a cantos y bailes especialmente interpretados a la manera de varios pueblos del centro de México:

Si cantamos las canciones de los huehuexotzinca, nos convertimos en huexotzinca, y hablamos como ellos, los imitamos con sus canciones y con la ropa que llevan. Y también si cantamos las canciones de Anáhuac, imitamos el habla de la gente de Anáhuac, y sus atuendos son como los de ellos. Y también si cantamos los cantos huastecos, imitamos su forma de hablar, y llevamos una peluca que imita su pelo pintándolo de amarillo, y sus máscaras tienen marcas de flechas en la cara, orificios nasales perforados, dientes limados en punta, un gran tocado cónico y su manta. Y lo mismo para las demás canciones.²¹ (FC, 8:45).

El canto y la danza proporcionan en este caso un marco para la imitación de otros pueblos del centro de México: el canto permite que se escuchen sus formas de hablar y las danzas que se ostenten sus atuendos específicos.

d) Imitar a los combatientes

También era una danza ritual, realizada durante la fiesta de Tlacaxipehualiztli, que servía de marco para la representación de las actitudes de los guerreros. Los actores rituales imitaban el combate que había llevado a la toma de cautivos. Este texto es tanto más interesante cuanto se conoce poco sobre las formas de lucha entre los mexicas, salvo que se trataba de tomar cautivos que luego serían sacrificados:

No esperaban más, sino que ya estaban volviendo; inmediatamente llegaban en orden; vienen bailando, van en orden; es como si cada uno se estuviera constantemente arrastrando en el suelo, yendo constantemente en el suelo; cada uno está avanzando, arrastrándose, mirando por todos lados con el rabillo del ojo [espiondo], saltando en el aire, repitiendo estos movimientos.²² (FC, 2:51).

El aspecto ficcional de la lucha se explicita por los verbos *bailar* (*m-ibtotia*) y *ponerse en orden* (*mo-mana*). La descripción menciona tres actitudes: arrastrarse por el suelo, espiar desde todos los lados y saltar para escapar. Todos los verbos tienen una duplicación de la primera sílaba y puede haber varias razones para ello, a veces de forma concomitante. La duplicación con una vocal larga expresa la intensidad de la acción: arrastrarse aplanándose al máximo, saltar muy alto. La duplicación con la oclusión glotal indica el carácter distributivo de una determinada actitud (espía por todos los lados). Por último, indica que todas las acciones son realizadas al mismo tiempo por varias personas, y que cada una reproduce constantemente las mismas tres actitudes, lo que se confirma con el verbo *tlatlayehcotihuih*, ‘ir repitiendo los mismos movimientos’.

e) Imitar la muerte del venado

El último caso examinado es el de un ritual de sacrificio realizado en Quecholli, la fiesta anual de los cazadores. Se sacrificaban a cuatro hombres durante las ceremonias propiciatorias para la caza del venado de cola blanca (*Odocoileus virginianus*). Aunque de pequeño tamaño, era el mayor de los herbívoros mexicanos

y la presa prototípica. Estos cuatro sacrificados no eran matados a la manera de los hombres, sino como si fueran venados: «Se dice que los matan como venados; imitan a los venados en la manera de morir»²³ (FC, 2:139).

Esto se debía principalmente a la forma en que eran llevados a la cima de la pirámide donde se realizaba el sacrificio. Al contrario de los cautivos destinados al sacrificio humano que subían la escalera por sí mismos, estos eran atados e izados: «Al pie de la pirámide les atan los pies y las manos. Luego los suben [a la cima de la pirámide]. Los cogen cada uno entre cuatro, van estirando sus brazos y piernas; están girados hacia atrás, sus cabezas cuelgan hacia el suelo»²⁴ (FC, 2:139). Los comentarios en español que acompañan a este texto contrastan claramente la actitud de los cuatro hombres que imitan a los venados —«iban atados a la muerte»— con la de los otros sacrificios —«iban por su pie»— (HG, 2, cap. 33, 142).

Y eso no era todo, porque tras su muerte, los cuerpos de los cuatro hombres eran sometidos a un ritual habitualmente reservado para los venados:

Estaban abajo, cerca del lugar donde espetaban las cabezas, dos mujeres viejas que llamaban *teixamique*; tenían cabe sí unas jícaras con tamales y una salsa de molli en una escudilla, y en descendiendo a los que habían muerto, llevábanlos a donde estaban aquellas viejas, y ellas metían en la boca a cada uno de los muertos cuatro bocadillos de pan mojados en la salsa, y rociabanles las caras con unas hojas de caña mojadas en agua clara; y luego los cortaban las cabezas los que tenían cargo de esto y las espetaban en unos varales, que estaban pasados por unos maderos como en lancera. (HG 2, cap. 33, 142).

Entre los tlapanecos, fui testigo de varias ceremonias para recibir a los venados muertos por los cazadores (Dehouve 2008, 16; 2009). De una manera similar a los mexicas, la mujer o la hija del cazador introduce en la boca del venado bolitas de tortillas de maíz empapadas en salsa, le lava la boca con agua y le coloca un vaso lleno de Coca-Cola. Según las familias de cazadores, el objetivo de esta bienvenida es convencer al animal de que le muestran respeto y lo reciben como un invitado ofreciéndole comida y bebida, para que otros venados acepten ser capturados en el futuro. Este ritual se supone que asegura el éxito de las futuras cacerías.

En este caso, la imitación se refiere a la manera de morir, es decir, a un modo de transporte (el animal atado por las patas) y a la recepción ritual del cuerpo (con agua y comida). Los verbos en náhuatl que describen el acarreo reciben la reduplicación de la primera sílaba: *quin-na(h)-nauhca-huiab* ('los toman entre

cuatro'), *quin-ti(h)-tilinili-tihuih in inma, in imicxi* ('estiran sus manos y pies'), *ab-ab-quetz-tihuih* ('los tiran hacia atrás'), *tlal-chihual-pi(h)-pilca-tiuh in intzontecon* ('sus cabezas cuelgan hacia el suelo'). Aunque, como se ha dicho, el texto náhuatl no indica oclusión glotal, supongo que esta repetición es de este tipo, y marca la distribución de los movimientos. De hecho, los sacrificados son cuatro y sus portadores cuatro veces cuatro. Esto demultiplica cada gesto: cuatro hombres que representan a la presa se estiran hacia atrás, sus cuatro cabezas cuelgan hacia abajo y sus cuatro veces cuatro piernas son asidas por cuatro veces cuatro hombres que encarnan a los cazadores.

Los componentes de la imitación

La imitación, referida en náhuatl por el verbo *yehyecalhuia*, remite, como hemos visto, a la categoría de repetición. Sin embargo, los diferentes casos de *mimo ritual* revisados permiten un análisis más detallado de lo que implicaba exactamente la repetición entre los mexicas.

a) Gestos y sonidos cortos y rítmicos

Para imitar una acción, hay que aislar algunos de sus gestos y sonidos más destacados. Suelen ser cortos y rítmicos. Por ejemplo, imitaban las aves de la laguna agitando los brazos y las piernas como si fueran pájaros con alas golpeando la superficie del agua, mientras emitían sonidos de graznido. Los imitadores de los tambores emitían un sonido «bom-bom» con la boca. Los que representaban un combate repetían las mismas tres figuras corporales: arrastrarse, espiar y saltar. Se utilizaban tres actitudes (piernas atadas, cuerpo girado hacia atrás, cabeza colgante) para identificar al venado muerto. Por último, las danzas a la manera de los pueblos de México incluían, ciertamente, aunque el texto no lo especifica, la repetición de pasos y figuras particulares. En otras palabras, la imitación implicaba movimientos y ruidos cortos y rítmicos.

b) Repetición y distribución

El análisis lingüístico de la duplicación en los verbos permite un análisis preciso de la noción de repetición. Esta se expresa en la segunda forma de duplicación, con oclusión glotal, que marca la iteración de un acto y la fragmentación de un

proceso en varios lugares y objetos. Este aspecto distributivo estaba muy presente: una persona repetía varias veces el mismo gesto y el mismo sonido (véase la imitación de los tambores y la reproducción de las mismas actitudes en la danza guerrera); y, sobre todo, varias personas se dedicaban a la misma imitación cinética y sonora al mismo tiempo (había cuatro hombres-cazadores y cuatro hombres-cazados, varios actores de la danza guerrera y varios que imitaban a los pueblos del centro de México), de modo que una misma actitud se demultiplicaba en el espacio y en el tiempo. También encontramos la tercera forma de repetición, con vocal corta, que expresa el estruendo producido por una multitud: es el caso del verbo que evoca el chapoteo en el agua que acompañaba los gritos a la manera de los pájaros de la laguna. Por lo tanto, la repetición que caracterizaba a la imitación entre los mexicas implicaba muy a menudo a numerosos actores y la distribución espacial y temporal del mismo acto.

c) Gestos y sonidos separados o concurrentes

¿Eran los gestos independientes de los sonidos? Teóricamente sí, porque algunos solo reproducen sonidos (como los imitadores de tambores) y otros, solo actitudes (como los portadores de venados). Pero también podían ser concomitantes, como en la imitación de los pájaros de la laguna y la de los pueblos del centro de México. En este sentido, cabe señalar que las danzas representaban un medio privilegiado para combinar las formas visuales y sonoras de la imitación.

La imitación con desplazamiento metafórico

Había un segundo tipo de imitación entre los mexicas. Se basaba, como en los ejemplos anteriores, en la reproducción de gestos y actitudes, con la diferencia de que estos no se entendían literalmente, sino que se realizaban sobre objetos tomados en sentido metafórico. De esa manera, la imitación se ampliaba y complementaba con operaciones de desplazamiento de sentido, basadas en analogías. Ya no era directa; para entenderla, había que compartir el código formado por el mismo corpus de signos que recorría toda la vida social, ya sea en los rituales, los adornos de los dioses o los manuscritos pictográficos.

Gestos sobre las metáforas

Hemos visto anteriormente que, en una determinada danza, varias actitudes (arrastrarse, espiar, saltar) permitían imitar a los combatientes y evocar la guerra. El mismo resultado se obtenía al manipular ciertos objetos metafóricos, en particular flores y tubos de tabaco.

a) *La flor y el tabaco*

El par *flor-tabaco* fue una de las metáforas lingüísticas y materiales que recorrieron el mundo mexica en todas sus dimensiones (véase Dehouve 2014). Como *difrasismo*, la combinación de flor y tabaco (*xochitl yetl*) era inmediatamente entendida por todos para designar a la guerra. Como lo he mostrado en varias ocasiones, el difrasismo representaba la abreviatura de una serie más larga que designaba un proceso por medio de sus constituyentes. En este caso, esta serie figura en varias citas, en esa forma: «recibieron las flores, el tabaco, el taparrabos, la capa, el paño, la ropa, y se les hizo recibir la tierra, la casa»²⁵ (FC, 6:106). De hecho, estos objetos eran regalados por el rey a los guerreros victoriosos: las flores, el tabaco y la ropa tenían una función honorífica, las tierras y los palacios representaban la propiedad de la tierra y el derecho al tributo concedido tras una conquista. Pero bastaba con enunciar el difrasismo *flores-tabaco* para designar la guerra y el prestigio resultante.

Sin embargo, el difrasismo también podía manejarse en su materialidad, es decir, en forma de objetos reales hechos de flores y tabaco. Esto ocurría durante los banquetes ofrecidos a los guerreros victoriosos que regresaban de la batalla y en otras ocasiones rituales. Antes de servir la comida y la bebida, se les ofrecía tabaco y flores. Los invitados agarraban la pipa como si fuera un arma arrojadiza y el arreglo floral circular como si fuera un escudo (véase fig. 1). Una vez hecho esto, fumaban la pipa de tabaco y olían las flores. Fumar y oler eran, pues, unas actitudes aplicadas al difrasismo metafórico y metonímico *flores-tabaco* para imitar la actividad bélica.²⁶

La acción también se escenificaba durante un baile que precedía a la venta de esclavos para el sacrificio. Cuando los mercaderes vendían hombres en el mercado, los vestían con ropas de guerrero «y les ponían en la mano una flor de escudo y un buen [tubo] de tabaco. [Los esclavos] van fumando [el tabaco], van respirando [las flores], allí en el mercado van bailando»²⁷ (FC, 9:45). La danza establecía el marco ficcional, mientras que el acto de respirar las flores y

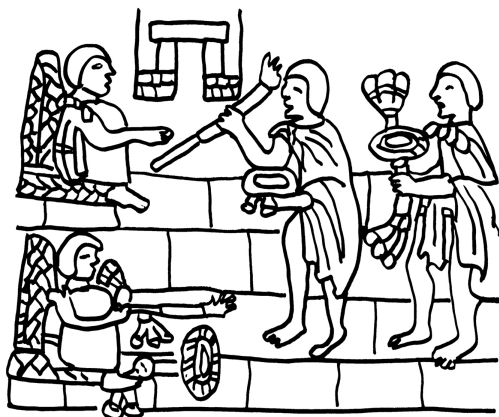


Figura 1. Don de flores y tabaco durante un banquete. Dibujo de D. Dehouve según Sahagún (1997, véase también Sahagún 1979, l. 9, cap. 7, viñeta 28).

fumar el tabaco transformaba a los esclavos en guerreros. De hecho, los sacrificios más prestigiosos eran los de los combatientes capturados en el campo de batalla. Cuando no era así, se tenía que simular al menos esta cualidad. Las posturas de imitación —fumar, bailar— se describían mediante verbos con la primera sílaba repetida (*tlah-tla-chichin-ti-nemih*, *mih-ih-toti-ti-nemih*) que supongo que tenían una oclusión glotal y un valor distributivo, ya que varias personas repetían simultáneamente los mismos gestos breves en el tiempo y el espacio. Se trata, pues, de un caso de imitación según el modelo identificado anteriormente, pero ejercido sobre un objeto metafórico.

b) Tiza y pluma

Otra manera de representar el combate —y obviamente había muchas— era utilizar plumas blancas. De hecho, el difrasismo *tiza-pluma* designaba a los guerreros preparados para el sacrificio porque estaban pintados con una mezcla calcárea y cubiertos de plumas blancas (véase fig. 2a). Un puñado de plumas blancas mezcladas con tiza, o simplemente plumón blanco como la tiza (véase fig. 2b), evocaba la misma idea. Las acciones realizadas sobre estos objetos se pueden caracterizar como una imitación con desplazamiento metafórico.

‘Probar la tiza’²⁸ era el nombre dado a una pelea ficticia realizada durante la fiesta anual de Ochpaniztli. Los jóvenes guerreros cogían un puñado de

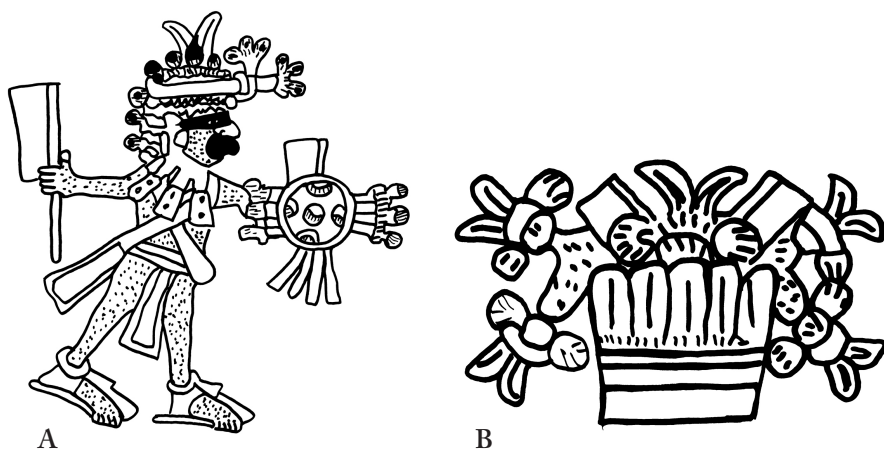


Figura 2. Tiza y plumas. *A.* El hombre sacrificado. Dibujo de D. Dehouve según *Códice Telleriano-Remensis* (1995, 40v). *B.* Las plumas blancas. Dibujo de D. Dehouve según *Códice Borbónico* (1974, 17).

tiza mezclada con plumas blancas y huían de un hombre que representaba a la diosa guerrera Toci, acompañados de otros luchadores. Los espectadores lanzaban piedras a unos y otros. La palabra *tiza* representa en este caso el difrasismo *tiza-plumas*, y son estos dos materiales los que son objetos del manejo ceremonial efectivo. Evocan el destino sacrificial que espera a todo guerrero. En cuanto al verbo *probar* o *saludar* designa un acto realizado por primera vez. Según mi interpretación, ‘probar la tiza’ escenificaba la primera batalla que se avecinaba para los jóvenes guerreros. Puede haber sido una especie de ritual de iniciación.

Flechar el *pulque-tiza* era una acción ritual realizada para cerrar las dos fiestas guerreras anuales de Tlacaxipehualiztli y Tozoztontli. Un hombre vestido con los atuendos de un guerrero que había tomado a un cautivo y lo había inmolado flechaba un recipiente de bebida fermentada y bebía un tazón de ella (FC, 2:60). La clave de la interpretación está en el nombre que recibe la bebida en náhuatl: *pulque-tiza*. El pulque era una bebida fermentada elaborada con el jugo de la planta del agave y de color blanco. Llamarlo *tiza* era equiparlo con el sacrificio. Por lo tanto, podemos pensar que el hombre representaba la batalla del guerrero victorioso, flechaba el vaso (matando la representación del cautivo) y bebía el pulque (incorporándose al sacrificio). A diferencia del ritual anterior, en este no se utilizaba un compuesto real de tiza y plumas, sino que se limitaba con el hecho de dar al pulque el nombre metafórico de tiza.

Los objetos humanos

Por último, había una forma de asociar los gestos imitativos con los objetos metafóricos. Consistía en reunir a varias personas para que realizaran un mimo.

a) *La trampa humana*

Durante la fiesta de Quecholli, los hombres de varias ciudades se reunían en un cerrito al sur de México-Tenochtitlan para cazar y capturar colectivamente el mayor número posible de animales salvajes. La manera de hacer era imitar la acción de envolverlos en una red. Acurrucados, se armaban con arcos y flechas y mataban a cualquier animal que intentara escapar:

Se alinean, se ponen en rango. Como una cuerda, se extienden en una línea apretada, que en ningún momento se corta. Todos los hombres, juntos, rodean a todos los venados, coyotes, conejos, liebres. Y avanzan a su encuentro [cierran el círculo sobre ellos]. Y cuando cada uno se encuentra [con un animal], entonces lo captura, lo agarra rápidamente. Para cualquier [animal] que se escape de sus manos, aún no es la hora de morir.²⁹ (FC, 2:137).

El objeto mimetizado por el grupo de cazadores se designa como cuerda —*mecatl*—. Era una de las cuatro trampas mencionadas en los documentos del siglo xvi, siendo las otras tres la red —*matlatl*—, el lazo —*tzohuaztli*— y el pozo —*tlaxapoxtli*— (Dehouve 2010, 299). De hecho, el objeto metafórico representado por el grupo de cazadores combinaba características pertenecientes a estas cuatro trampas. La fila de hombres se llamaba *cuerda*, como se ha dicho. Pero la cuerda se cerraba alrededor de los animales a la manera del lazo alrededor de la pata o del cuello del animal (véase fig. 3), y de la red alrededor de su cuerpo. La descripción de las acciones de los cazadores contiene un solo verbo con una primera sílaba doblada —«los animales son capturados rápidamente»— al que se le puede atribuir un valor distributivo debido a la reiteración del mismo gesto de captura por parte de todos los cazadores.

b) *El asiento humano*

El asiento era uno de los símbolos de poder de mayor importancia en el México prehispánico. Designados en náhuatl por el difrasismo *petate-trono* (*petlatl icpalli*), se fabricaban y manejaban ritualmente todo tipo de asientos



Figura 3. El lazo y el pozo. Dibujo de D. Dehouve según *Códice Borbónico* (1974, 6).

(Dehouve 2012). Los «lechos de sacrificio» merecen una mención especial. Durante ciertas fiestas, se daba muerte a la persona que encarnaba a la deidad y, para dar más pompa a este acto, se colocaba su cuerpo en un lecho hecho con varios sacrificados amontonados que habían sido matados anteriormente. Esto permitía distinguir entre dos tipos de sacrificios: los ‘bañados’ (*tlaaltiti*), que personificaban a los dioses, y los ‘cautivos’ (*mamalti*), que formaban su lecho.

Un examen de las fiestas en las que se celebraba este ritual (Panquetzaliztli, Etzalcualiztli, Tecuilhuitontli, Quecholli e Izcalli) muestra claramente que no estaba reservado para ocasiones particulares. Se hacía en honor a las deidades de la lluvia como Tláloc, Huixtocihuatl, así como guerreros como Mixcoatl, Huitzilopochtli e Ixcozauhqui, y los dioses del pulque que combinaban las cualidades acuáticas y guerreras.³⁰

Seamos testigos de una de estas escenas:

Durante toda la noche, los cautivos destinados a morir primero bailaban: era como si fueran a servirle de lecho, como si se convirtieran en camas. Una vez terminado esto, hacen que [la personificación de] Huixtocihuatl suba a la cima del templo de Tláloc. Con ella suben los cautivos que le servirán de lecho, los que se convertirán en camas, los que se llevará con ella, sus compañeros de muerte, los primeros en morir. Y cuando terminan de llevarlos a la cima del templo de Tláloc, entonces matan a los cautivos. Y cuando estos están muertos, el [personificador de] Huixtocihuatl los sucede, ella cierra la marcha, va cerrando la marcha, va cerrando [el grupo], va cubriéndolo.³¹ (CF, 2:93-94).

Hay que añadir que se han hallado este tipo de representaciones en contextos arqueológicos. Así, la Ofrenda 48, enterrada en el centro de la pirámide de Tlálloc en el Templo Mayor de México-Tenochtitlan, constaba de cinco niveles. La más profunda estaba hecha de una capa fina y uniforme de arena; la segunda, de cuerpos de niños sacrificados, algunos de ellos con gemas verdes; la tercera, de cuerpos de niños cubiertos de pigmento azul; la cuarta y la quinta estaban hechas de diversos objetos rituales (López Luján 1993). Si aplicamos el modelo de los «lechos de los sacrificados» a la colección de los 42 cadáveres, podemos suponer que los cuerpos del segundo nivel representaban el asiento en el que se sentaban los del tercer nivel, que encarnaban a los personificadores de los dioses de la lluvia.

Aunque estas prácticas parezcan alejadas de la sociedad en la que vivimos, el proceso de imitación colectiva no nos es ajeno. En particular, a menudo representamos objetos de diferentes tipos, como lo muestra el corazón dibujado por los invitados a una boda (véase fig. 4). En este caso, sin embargo, el corazón no debe verse como algo real, sino como un signo convencional de amor, mientras que entre los mexicas las trampas y los asientos eran tanto funcionales como metafóricos.



Figura 4. El corazón representado por los invitados de una boda.
Archivo personal de D. Dehouve.

Exploré ciertas dimensiones de la imitación gestual entre los mexicas. Definida como la reproducción plástica de la realidad a través del gesto, la mímica, el sonido y la imagen, ha resultado ser un proceso dinámico, basado en el movimiento, de acuerdo con la teoría de Jousse. Por ello, el análisis lingüístico de su campo semántico en náhuatl nos remitió a las formas verbales, y especialmente a los procesos de reduplicación en los verbos. Al estudiar las que describen una serie de imitaciones practicadas en un contexto ceremonial, se puso de manifiesto que la reduplicación de la primera sílaba servía para designar gestos breves y repetidos, pero sobre todo fragmentados en el espacio y el tiempo, y distribuidos entre varios seres o cosas. En definitiva, la imitación ritual no consistía solo, como se pensaba, en la repetición y el ritmo, sino en la demultiplicación de una misma actitud. Por eso, normalmente había varias personas actuando simultáneamente. Cuando se asistía a un ritual, se oía un estruendo formado por la repetición de los mismos sonidos y se veían los mismos movimientos que se realizaban en todas partes al mismo tiempo. En resumen, entre los mexicas, la imitación era inseparable de la distribución.

Estos principios, puestos de relieve por el análisis de la imitación *simple*, es decir, que consiste únicamente en actitudes, se aplican también a la imitación con transferencia metafórica. En este caso, los movimientos de los actores rituales conservan las mismas características, pero se ejercen sobre objetos que significan algo distinto a ellos. Así, la flor y el tabaco denotan la guerra, mientras que la tiza y la pluma representan a los sacrificados. Los gestos que se aplican pertenecen al registro de la *simple* imitación: se inhala el perfume de la flor, se fuma la pipa, se corre por el puñado de plumas... y esto lo hacen varias personas para distribuir este movimiento en el espacio y en el tiempo. Pero el significado de los gestos está en cierto modo contaminado por el objeto al que se aplican: entonces oler y fumar significará hacer la guerra, y correr tras un puñado de plumas, hacer un cautivo.

El último caso de imitación de tipo analógico consiste en reunir a varias personas para representar un objeto: los cazadores dibujan una trampa en el espacio, los sacrificados se amontonan para servir de asiento a los personificadores de los dioses. El gesto es sencillo y breve —se colocan uno al lado del otro, los cuerpos están sentados o acostados—, pero es el objeto representado el que tiene un carácter metafórico: la cuerda evoca la caza y el asiento designa el poder.

Finalmente, esta última categoría no está exenta de distribución de movimientos, ya que requiere, como las demás, la participación de un gran número de personas.

Sin duda, muchos de estos procesos imitativos también se utilizan en la adquisición del lenguaje y las técnicas, pero tienen especificidades cuando se ejercen en el ámbito ritual. Por ejemplo, la repetición de gestos breves ya está presente en el aprendizaje, pero en las danzas y ceremonias crea un marco ficcional, como asegura Hamayon (2012, 103) a propósito de los juegos buriatos. La idea de un movimiento rápido, un movimiento limitado o un movimiento rítmico animado, susceptible de repetición, ya había sido destacada por Huizinga (1938, 71, citado en Hamayon 2012, 103) en su análisis de la noción de juego en varias lenguas. Esta observación comparativa invita a seguir reflexionando con el fin de poner de relieve las invariantes sociales de la imitación, buscando al mismo tiempo las especificidades culturales que manifiesta en las distintas sociedades.

Según Bateson (1977), el juego entre animales implica el intercambio de señales con el mensaje «esto es un juego». «Si no se interpretan correctamente, ningún acuerdo entre los jugadores es posible: una mala interpretación puede, por ejemplo, convertir fácilmente el juego en una pelea» (120).³² El investigador clasifica estas señales como metacomunicación: comunicación sobre la comunicación (Bateson 1984, 145). Se puede pensar que, en los rituales realizados en las sociedades humanas, y en particular entre los mexicas, la repetición y distribución de breves gestos y sonidos eran el sello de tales metaseñales.

Finalmente, cabe hacer notar que la mayoría de las prácticas de imitación que hemos examinado se hicieron con un objetivo performativo, buscando la función práctica de influir de manera positiva en el porvenir. Se imitaban las aves de la laguna para conseguir la riqueza del medio lacustre, a los combatientes para ser triunfadores en la guerra, a la trampa y la muerte del venado para ser felices en la cacería. Tales rituales han recibido desde fines del siglo XIX el nombre de «magia imitativa o simpática». En otras palabras, el ritual establece una equivalencia entre el gesto actuado y el gesto mimado. Más recientemente, estos datos han recibido atención por parte de la teoría cognitiva (por ejemplo, Sweetser 2000; Sørensen 2007), la cual permite mostrar de manera precisa que el ritual produce un *collapsus temporis* o compresión temporal entre el gesto imitativo y el futuro deseado (para explicaciones más detenidas, véase Dehouve 2019b). De esa manera, el joven guerrero que hoy coge un puñado de plumas blancas con tiza es el mismo que el que mañana hará un prisionero de guerra, y el grupo de cazadores que mimetiza un lazo no es otro que el que hará caer un venado en la trampa.

El «complejo *ixiptla*» y la personificación

Hemos visto que la imitación gestual se describe en náhuatl con el verbo *yehyecalhuia*. La imitación en el sentido de sustitución de la personalidad se describió con términos diferentes, pero también claramente identificables.

Las prácticas que describen los cambios de personalidad se refieren en el mundo mexica al «complejo *ixiptla*». El término *ixiptla* suele traducirse como ‘imagen’, ‘personificador’, ‘sustituto’, ya que se refiere a una persona que representa o encarna a otra. Compuesto por las dos palabras, *xiptlah(tli)*, ‘envoltura’, e *ix(tli)*, ‘ojos o rostro’, combina los dos componentes del mismo acto ritual de ponerse los adornos de un ser para ver, oír y hablar como él. Durante las ceremonias, las deidades solían ser personificadas por seres humanos, ya fueran sacerdotes, actores rituales o víctimas de sacrificio. La primera categoría era constituida por los sacerdotes que iban en procesión o bailaban durante las fiestas, vestidos de la indumentaria propia de una divinidad; la segunda, por los actores rituales, como aquellos guerreros jóvenes que al terminar la fiesta anual de Tlacaxipehualiztli vestían la piel de la víctima desollada y, de esta manera, personificaban al dios del Desollamiento, Xipe Totec. La tercera categoría estaba formada por las víctimas sacrificiales, como, por ejemplo, el personificador del dios Tezcatlipoca (‘Espejo humeante’) inmolado durante la fiesta anual de Toxcatl (véase Dehouve 2016b). En cuanto al rey, encarnaba a los dioses que presidían las funciones del poder y, a su vez, estaba representado por grandes personajes: guerreros, jueces, sacerdotes y embajadores. Así, todo el funcionamiento de la religión y la realeza entre los mexicas se basaba en el complejo *ixiptla* (Dehouve 2016a). Este se refiere muy precisamente al principio de *mimicry* de Caillois, que Wohrer (1999-2000) pudo aplicar —en conjunto con el de *âgon*— al análisis de la fiesta mexica de Tlacaxipehualiztli.

Por su importancia en el mundo mexica, el «complejo *ixiptla*» ha sido objeto de varios estudios, a los que remitiré sin entrar en más detalles.³³ Insistiré en un solo punto. En general, se piensa que la sustitución de la personalidad solo se indicaba por medio del término *ixiptla* (‘sustituto’). Pero no fue así. Había todo un vocabulario que podía describir estas prácticas (según el diccionario de Wimmer 2016) y es importante tenerlo en cuenta.

El sustantivo *te-ixiptlah* (‘envoltura-cara’ o personificador) tenía sinónimos: *te-patillo* (de *patilli*, ‘representante’), *te-huihuihtih* (‘sustituto’). Cada uno de estos sustantivos tenía una forma verbal: *te-ixiptlahiti*, *te-ixiptlahitia* (‘ser *ixiptla*’), *te-patilia* (‘tomar el lugar de otro’) o *te-patillotia* (‘convertirse en la imagen, el

representante de alguien'), *te-huihuihti*, *te-huihuihtia* ('representar, sustituir a alguien').

Otros verbos aludían al proceso de personificación: muchos se basaban en *ixehua*, literalmente 'levantar la cara'. En su forma transitiva (*qu-ixehua*) significaba 'erigir una estatua' o 'tomar el papel de'. Junto con *ipan* ('sobre él'), en las formas transitiva (*ipan qu-ixehua*) y pronominal (*ipan m-ixehua*), significaba 'representar a alguien'. Estos verbos tenían sinónimos: *ipan quiza* o *ipan moquixtia* ('salir sobre') y *mocuepa* ('transformarse').

Este rico vocabulario se aplicaba a todo tipo de personificación, en un objeto o en un ser humano. En este último caso, las encarnaciones de los dioses desempeñaban el papel de víctimas de sacrificios o actores rituales. Es importante destacar que solo la presencia de uno de los términos enumerados anteriormente nos permite afirmar con certeza que estamos ante una personificación. Por ejemplo, durante un combate ritual que precede al sacrificio de un guerrero durante la fiesta de Tlacaxipehualiztli, «un hombre personifica a un oso, se le llama "Oso Viejo"»³⁴ (FC, 2:52). Poco después, otro actor ritual, que encarna a un dios guerrero llamado Zurdo, aparece y se enfrenta al guerrero que va a ser inmolado: «Este personifica a Opopochtli (el Zurdo)»³⁵ (FC, 2:53). En otra ceremonia, «en ese momento se levantó un hombre, era *ixiptla* del Chonchayotl»³⁶ (FC 9:69).

A diferencia de las imitaciones gestuales y colectivas descritas anteriormente por el verbo *yehyecalkuia*, 'imitar', el proceso de personificación implica principalmente a una sola persona, por ejemplo, entre los casos mencionados anteriormente, al Oso Viejo, al Zurdo y al Chonchayotl. El principal medio de sustitución de la personalidad es la puesta por parte de un individuo de una determinada cobertura —piel o vestido— de acuerdo con el término *xip-* ('envoltura, piel o corteza') que compone el sustantivo *ixiptla*. El verbo pronominal *mo-chihua*, 'hacerse o volverse', duplica entonces su primera sílaba —*mo-chihchihua*— para significar 'adornarse, vestirse, engalanarse'. ¿Qué tipo de reduplicación es esta? Se recordará que el redoblamiento de la primera sílaba con una vocal larga indica intensidad en la acción, mientras que la que tiene una vocal corta y oclusión glotal marca la repetición o fragmentación de un proceso en varios lugares o sobre varios objetos. Aunque la longitud de las vocales y la oclusión glotal no se indicaban en los textos del siglo XVI, supongo que se trata de una reduplicación con oclusión glotal, lo que, como en otros casos de imitación, indica que la acción se repite y se distribuye en el tiempo, el espacio y entre los participantes, creando así un marco ficcional. El verbo *mo-chihchihua* se correspondía así con el

sustantivo *ne-chihchihualiztli*, ‘atributos y adornos’, proporcionando el principal medio de personificación. Citemos este significativo ejemplo: «En ese momento un hombre se adornaba, se hacía *ixiptla* de Totec, se ponía la piel del cautivo»³⁷ (FC, 9:69).

Conclusiones

A partir del vocabulario en náhuatl, esta investigación ha puesto de manifiesto la existencia de dos grandes grupos de términos, entre ellos *yehyecalhuia*, ‘imitar’ mediante gestos repetidos y distribuidos, y el complejo *ixiptla*, que reúne las operaciones de personificación-sustitución. Es notable encontrar entre los mexicas una distinción comparable a la utilizada por las ciencias sociales, que abordan la imitación desde el doble punto de vista del gesto y del disfraz de la personalidad (*mimicry*).

Sin embargo, entre los mexicas, estos dos grupos de términos no solo reflejan un enfoque diferente, sino que caracterizan dos modalidades de la imitación. ¿Cómo se puede imitar? Por un lado, aislando un gesto o un sonido breve y significativo en la cosa a representar, para luego repetirlo y distribuirlo entre una comunidad de humanos: este proceso se describía mediante *yehyecalhuia* y los verbos especializados que llevaban una reduplicación imitativa. El segundo medio era mucho más individual: se trataba de una persona que deseaba adoptar temporalmente otra personalidad mediante un ritual de puesta de una envoltura —piel o traje—, lo que se designaba con los términos *ixiptla* y sus derivados y sinónimos.

Probablemente, estas dos modalidades no eran antagónicas. Esto se demuestra por el hecho de que la reduplicación verbal puede aplicarse en un contexto de cambio de personalidad. Hemos visto que *mo-chihchihua* (‘adornarse’) evoca la acción de ponerse un atuendo para convertirse en *ixiptla*. Las características de la sustitución de la personalidad son el individuo y el hecho de ponerse una prenda. Sin embargo, he observado un caso particular: al explicar que los borrachos reaccionan de manera diferente a la embriaguez (con calma, llorando o riendo...), un informante de Sahagún asegura que esa es la razón por la que las deidades del pulque se representan como muchos conejos. De la reacción de cada borracho se decía: «es como si fuera su conejo, su destino, como si personificara (*ipan mixehua*) los conejos»³⁸ (FC, 4:16). El comportamiento del borracho era entonces la marca de una especie de *posesión* por parte del dios, sin la intervención de un

ritual de envolvimiento. Sin embargo, el aspecto individual del cambio de personalidad estaba presente.

Esta distinción entre imitación-repetición e imitación-personificación recuerda a la tipología de los registros de la imitación propuesta por Hamayon (2021, 126 y ss.) y Hamayon et al. (2020), relativa a los buriatos siberianos. La antropóloga distingue dos modalidades de imitación: *hacer como* y *hacer como si*. La primera se refiere a los jóvenes que imitan las posturas de lucha de ciertos animales: luchan y bailan entre ellos apropiándose de movimientos animales aislados de su contexto de comportamiento. «El *hacer como* de los humanos, en estos bailes y luchas, transforma estos actos en un marco ficcional»³⁹ (Hamayon 2021, 126). El chamán, en cambio, «*hace como si*» para dar presencia a unos seres imaginarios. Tiene que hacer «en el mundo de lo invisible, lo que el animal cuya apariencia asume haría en la realidad, es decir, lucha contra los que son sus rivales, corteja la que va a ser su compañera de amor»⁴⁰ (128). Hamayon da a este registro de la imitación el nombre de «simulación» para distinguirlo del primero. «La simulación construye el registro ritual como un marco ficcional, como *play*, dando una forma de existencia a seres inmateriales. Este marco ficcional enmarca no los juegos regulados, sino otros actos de simulación, es decir, otros *play*, a los que confiere un estatus de acción verdadera (verdaderamente realizada) en este registro»⁴¹ (128). En otras palabras, *hacer como* crea un simple marco ficcional para la conducta humana enmarcada en reglas, mientras que *hacer como si* crea un marco ficcional que da cabida a las acciones de los seres invisibles.

Si tuviera que hacer un paralelismo con el comportamiento de los antiguos mexicanos, acercaría la «simulación» según Hamayon, a la *personificación* mexicana. Así, «a diferencia de las formas de imitación mencionadas, que son llevadas a cabo por varias personas, el chamán imita solo, y sobre todo debe hacerlo de forma perfectamente singular»⁴² (Hamayon et al. 2020) como es el caso de los personificadores mexicanos. En ambos casos, se trata también de iniciar el proceso de «presentificación» de lo invisible. Parece, por tanto, que el «complejo *ixiptla*» corresponde al *hacer como si*. Por su parte, la imitación mexicana por repetición-distribución comparte con el *hacer como* buriato el aspecto colectivo y la reiteración simultánea de gestos breves. Estas observaciones comparativas invitan a seguir reflexionando con el fin de poner de relieve las invariantes sociales de la imitación, y buscar, al mismo tiempo, las especificidades culturales que manifiesta en las distintas sociedades.

Referencias

- Bassett, Molly H. 2015. *The fate of earthly things: Aztec gods and god-bodies*. Austin: University of Texas Press.
- Bateson, Gregory. 1977. *Vers une écologie de l'esprit*. 2 vols. París: Seuil.
- . 1984. *La nature et la pensée*. París: Seuil.
- Caillois, Roger. 2001 [1967]. *Man, play and games*. Urbana: University of Illinois Press.
- Carochi, Horacio. 1983 [1645]. *Arte de la lengua mexicana*, editado por Miguel León-Portilla. México: Universidad Nacional Autónoma de México / Instituto de Investigaciones Filológicas / Instituto de Investigaciones Históricas / [Juan Ruyz].
- Chamoux, Marie-Noëlle. 1978. «La transmission des savoir-faire: Un objet pour l'ethnologie des techniques?». *Techniques et Cultures*, 3: 46-83.
- Códice Borbónico [Codex Borbonicus]*. 1974. Graz: Akademische Druck- u. Verlagsanstalt.
- Códice Telleriano-Remensis [Codex Telleriano-Remensis: Ritual, divination, and history in a pictorial Aztec manuscript]*. 1995. Editado por Eloise Quiñones Keber. Austin: University of Texas Press.
- Dehouve, Danièle. 2008. «El venado, el maíz y el sacrificio». *Cuadernos de Etnología*, 4: 1-39. <http://www.danieledehouve.com/images/articles/dehouve-venado.pdf>
- . 2009. *La última cacería del venado*. Tonaltepec Production. video.
- . 2010. «Un ritual de cacería: El conjuro para cazar venados de Ruiz de Alarcón». *Estudios de Cultura Náhuatl*, 40: 299-331. <http://www.revistas.unam.mx/index.php/ecn/article/view/17827>.
- . 2012. «Asientos para los dioses en el México de ayer y hoy». *Estudios de Cultura Náhuatl*, 44: 41-64. <http://www.historicas.unam.mx/publicaciones/revistas/nahuatl/pdf/ecn44/ecn044.html>.
- . 2014. «Des fleurs et du tabac: Métaphores et vecteurs du prestige chez les guerriers aztèques». En *Le Prestige: Autour des formes de la différenciation sociale*, editado por Fr. Hurllet, I. Rivoal e I. Sidéra, 137-146. René-Ginouvès 10. Nanterre: Colloques de la MAE.
- . 2016a. *La realeza sagrada en México (siglos XVI-XXI)*. México: Secretaría de Cultura / Instituto Nacional de Antropología e Historia / El Colegio de Michoacán / Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos.
- . 2016b. «El papel de la vestimenta en los rituales mexicas de “personificación”». *Nuevo Mundo, Mundos Nuevos*. <http://nuevomundo.revues.org/69305>.
- . 2019a. «The law of the series: A proposal for the decipherment of Aztec ritual language». En *Indigenous graphic communication systems: A theoretical approach*, editado

- por Katarzyna Mikulska y Jerome Offner, 95-122. Boulder: University Press of Colorado.
- . 2019b. «The Aztec gods in blended-space: A cognitive approach to ritual time». *Journal of Cognition and Culture* 19 (3-4): 385-410.
- . 2020. «The notion of substitution in Aztec kingship». En *Gods, ancestors and human beings: Anthropomorphic representations in the highlands of Mexico*, editado por Christopher Beekman y Brigitte Faugère, 355-85. Boulder: University Press of Colorado.
- Hamayon, Roberte. 1999-2000. «Des usages de “jeu” dans le vocabulaire rituel du monde altaïque». *Études Mongoles et Sibériennes*, 30-31: 11-45.
- . 2012. *Jouer: Étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*. París: La Découverte.
- . 2015a. «Petit Pas de côté». *L'Esprit du Jeu: Jouer, Donner, s'Adonner*, 45: 75-90.
- . 2015b. «Du concombre au clic: À propos de quelques variations virtuelles sur le principe de substitution». *Ethnographiques.org*, 30. <https://www.ethnographiques.org/2015/Hamayon>.
- . 2021. *Jouer, une autre façon d'agir: Etude anthropologique à partir d'exemples sibériens*. Bibliothèque du Mauss. Lormont: Le Bord de l'Eau.
- Hamayon, Roberte, Laurent Kamili, Perig Pitrou y Fabien Provost. 2020. «Un biomimétisme rituel et ludique». *Techniques et Culture*, 73: 190-207. doi:10.4000/tc.13717.
- Huizinga, Johan. 1938. *Homo ludens: Essai sur la fonction sociale du jeu*. París: Gallimard.
- Hvidtfeldt, Arild. 1958. *Teotl and ixiptlatli: Some central conceptions in ancient Mexican religion*. Copenhague: Munksgaard.
- Jousse, Marcel. 1969. *L'anthropologie du geste*. París: Les Éditions Resma. http://classiques.uqac.ca/classiques/jousse_marcel/anthropologie_du_geste/jousse_anthropologie_du_geste.pdf.
- Karttunen, Frances. 1983. *An analytical dictionary of nahuatl*. Austin: University of Texas Press.
- Lakoff, George, y Mark Johnson. 1985 [1980]. *Les métaphores dans la vie quotidienne*. París: Les Éditions de Minuit.
- Launey, Michel. 1981. *Introduction à la langue et à la littérature aztèque*. 2 vols. París: L'Harmattan.
- . 1987. «Catégories et opérations dans la grammaire nahuatl». 2 vols. (tesis doctoral, Universidad París IV).
- López Luján, Leonardo. 1993. *Las ofrendas del Templo Mayor de Tenochtitlan*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia.

- Molina, Alonso de. 1966 [1571]. *Vocabulario castellano-náhuatl, náhuatl-castellano*. México: Colofón.
- Peterson, Roger Tory, y Edward L. Chalif. 1973. *Mexican birds*. The Peterson Field Guide Series. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Sahagún, Bernardino de. 1950-1982. *Florentine Codex: General history of the things of the New Spain*. Editado por Arthur J. O. Anderson y C. E. Dibble. 12 vols. Santa Fe: School of American Research / University of Utah.
- . 1956. *Historia general de las cosas de Nueva España*. México: Editorial Porrúa.
- . 1979. *Códice Florentino*. 3 vols. México: Secretaría de Gobernación.
- . 1997. *Primeros memoriales*. Paleografiado y traducido por Thelma D. Sullivan, completado y revisado por Henry B. Nicholson, Arthur J. O. Anderson, Charles E. Dibble, Eloise Quiñones Keber y Wayne Ruwet. Civilization of the American Indian 100. Norman: University of Oklahoma Press.
- Schaeffer, Jean-Marie. 1999. *Pourquoi la fiction ?* París: Seuil.
- Sørensen, Jesper. 2007. *A cognitive theory of magic*. Lanham, MD: AltaMira.
- Sweetser, Eve. 2000. «Blended space and performativity». *Cognitive Linguistics* 1 (3/4): 305-33.
- Varela, Francisco J., Evan Thompson y Eleanor Rosch, E. 1991. *The embodied mind: Cognitive science and human experience*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Walton, Kendall. 1990. *Mimesis as make-believe: On the foundations of representational arts*. Harvard: Harvard University Press.
- Wimmer, Alexis. 2016. *Diccionario de la lengua náhuatl clásica*. <http://sites.estvideo.net/malinal>.
- Wohrer, Anne-Marie. 1999-2000. «Aspects ludiques de la fête aztèque de Tlacaxipehualiztli». *Études mongoles et sibériennes*, 30-31: 237-53.

Notas

- ¹ Utilizaré el adjetivo *ficcional* (es decir, 'que recurre a la ficción') y no *ficticio* (lo que implicaría la idea de 'falso').
- ² «... a diverse series of manifestations, the common element of which is that the subject makes believe or makes others believe that he is someone other than himself. He forgets, disguises, or temporarily sheds his personality in order to feign another». A menos que se indique explícitamente lo contrario, todas las traducciones son mías.
- ³ «I prefer to designate these phenomena by the term mimicry, the English word for mimetism, notably of insects, so that the fundamental, elementary, and quasi-organic nature of the impulse that stimulates it can be stressed».
- ⁴ «Ainsi l'enfant sera mimé par son geste de téter, ce sera le tétant ; le vieillard sera mimé par son geste de chanceler, ce sera le chancelant ; le poisson sera mimé par son geste de nager, ce sera le nageant».
- ⁵ «Il est le chat attrapant la souris. Il est le cavalier fouettant son cheval. Il est la locomotive entraînant les wagons. Il est l'avion traversant le ciel. Il est toujours : un Agent-agissant-un Agi. Il jouera à toutes choses avec les choses. Il jouera à toutes choses avec autre chose. Mieux encore, il jouera à toutes choses sans aucune chose. Que lui importe ! Il a tout en lui puisqu'il a les mimèmes de tout».
- ⁶ «Le mimème est le geste de l'être ou de l'objet spontanément jailli dans nos muscles, c'est un geste de rejeu, et ce qui est rejoué est l'interaction d'un Agent agissant à un autre objet appelé l'Agi».
- ⁷ «Le corps humain était le "rejoueur" du mouvement des choses. En répercutant l'oreille, la bouche humaine va être le "résonateur" du son des choses. Les phonèmes vont s'ajuster aux mimèmes sans les supprimer. Les objets sont toujours là».
- ⁸ «... la reduplication d'un même son caractéristique ou la successivité de deux sons analogiquement caractéristiques».
- ⁹ «C'est donc par le mimème sonore et le son mimismo-phonétique que nous retombons dans nos gestes. Au lieu de mimer cinétiquement le poulet, on dira coco. Au lieu de mimer cinétiquement le versement de l'eau, on dira glou-glou. Au lieu de mimer cinétiquement le frissonnement de la soie, on dira frou-frou».
- ¹⁰ Adopto, aquí y en las citas siguientes, la ortografía normalizada por Wimmer (2016), indicando la occlusión glotal por —h—; sin embargo, no marcaré la longitud vocálica.
- ¹¹ *Yecoa* (verbo transitivo): 'probar el manjar' (Molina 1966 [1571], 1:205); 'hacerlo a él o a ella' (2:630). No confundir con *yecoa* (intransitivo), 'concluir' (2:630), cuya primera sílaba es larga (Karttunen 1983, 337).
- ¹² *yeb-yecoa* (transitivo), 'probar o experimentar algo' (Molina 1966 [1571], 2:630); (pronominal) 'ensayarse para algo' (Molina 1966 [1571], 1:107).
- ¹³ El aplicativo añade un término adicional a un verbo transitivo: 'hacer algo por alguien'. Los verbos acabados en *-oa* (como *yecoa*) tienen un aplicativo en *-lhuia* (Launey 1981, 1:194).
- ¹⁴ «Inic mihtoa centzontlahtoleh: muchi quitlaeyecalhuia in tototl, no quitlaeyecalhuia in totolin, in huexolotl, in cihuatotolin, no quitlaeyecalhuia in chichi».
- ¹⁵ https://fr.wikipedia.org/wiki/Moqueur_polyglotte.
- ¹⁶ «Cuicani, cuicucani, tlatlatlatoani tlatoani, tetlahecalhuiani, tetlanananquilianiani».

- ¹⁷ *Na-nanquilia* (bitransitivo), reduplicación sobre *nanquilia*, ‘contestar’, se traduce por ‘contrefaire, imiter quelqu’un’ (Wimmer 2016).
- ¹⁸ «In oconihtoh y[n], niman ye ic onnetepehualo(n) atla[n] tlachachaquatztinemih, yn atlan tlamahuitectinemih, tlacxihuitectinemih, atlacxihuitectinemih, tzahtztinemih, icahuacatinemih, quintlayeh[y]lecalhuiah in ixquichtin totomeh. Cequi canauhtlahtoah [...] cequintin quintlayehyecalhuiah, in pihpitzti, pipitztlahtoah: cequintin quintlayehecalhuiah in acacalomeh, cacalo tlahtoah; cequintin aztatlahtoah, cequintin axoquentlahtoah, cequin tocuilcoyotlahtoah».
- ¹⁹ *Chalani da chachalaca y chachalatza* (Carochi 1983, 476), verbo que aquí significa ‘hacer ruido chorreando lodo’.
- ²⁰ «... contlahecalhuiah in huehuetl: in iuh caquiti huehuetl, zan no iuh quichiuhthuih».
- ²¹ «... intla huehuexotzincayotl mehuaz cuicatl, in iuh mochihua huexotzinca, ihuan in iuh tlahtoah : motlayehhecalhuia in ica cuicatl: ihuan ica inechichihual intlatqui. Zan no iuhqui intla anahuacayotl mehuaz, motlayehhecalhuia in intlahtol anahuaca: ihuan inechichihual in iuhqui intlatqui. Zan no iuhqui, intla cuextecayotl mehuaz cuicatl, motlayehhecalhuia in intlahtol: ihuan mocui tzoncalli in quintlayehhecalhuia, intzon, inic cuacoztique, ihuan xayacatl ixtlamihua yacahuicole, tlantzicuatl, cuapatlachtic, izan itilma. Zan no iuhqui in occequi cuicatl».
- ²² «... aocmo hualhuehcahuayah, inic hualtzinilotiah, zan niman ic hualquiztimancah, mihtotitihuitzeh, momamantihuih: iuhquin tlalli ixco motetecatihuih, iuhquin tlaltitech onhuihuih, mocacanauhtihuih, nanacaztlachixtihuih, ahacochoлотihuih, tlatlayhecotihuih».
- ²³ «... quilmach ic quinmazapoloah, quintlahecalhuiah in mamazah, in iuh miquih».
- ²⁴ «... apetlac in quimihlpiliah imicxi ihuan inma : mec quintlehecahuiah, quinnanauhcahuiah, quintitilinitihuih in inma, in imicxi : ahahquetztihuih, tlalchihualpipilcatihuih in intzontecon».
- ²⁵ «... in amiximatih oquimahuizequeh in xochitl, in yetl, in maxtlatl, in tilmahtli, in cuachtli, in quemitl: auh in tlalli, in calli in oquimahuizocoh».
- ²⁶ Según la definición de los cognitivistas, la metáfora consiste en pensar en una cosa en términos de otra (Lakoff y Johnson 1985 [1980]). En la metonimia, las dos cosas pertenecen al mismo dominio conceptual. Cuando el tabaco y los arreglos florales se toman como una pipa y un escudo, respectivamente, se tratan como metáforas. Pero como forman parte del entorno del guerrero, son metonimias de la guerra. Los objetos examinados en el resto de este artículo serán tanto metafóricos como metonímicos, aunque a continuación solo les aplico el primer calificativo (para más detalles, véase Dehouve 2019a).
- ²⁷ «... ihuan cualli in yetl inmac quintequiah, tlahtlachichintinemih, tlanecutinemih in tianquizco, oncan mihitotitinemih».
- ²⁸ La palabra *tiza(tl)* se traduce por ‘tiza o yeso’ porque se aplica a varios materiales de color blanco. *Tizapaloo* significa ‘probar la tiza’, del verbo *paloo*, ‘probar, saludar’. En el ritual (FC 2:125, 202; HG, 2, ap. 3, § 29, 167; HG, 2, 30, 135) se utiliza una mezcla de tiza y plumas, simplemente calificada de «tiza» en la versión en náhuatl (FC, 2:202), pero descrita como una mezcla de tiza y plumas en la versión en español (HG, 2, ap. 3, § 29, 167).
- ²⁹ «... mec huiloo, netecpanalo, nehuipanol: iuhquin mecatl motilinih, ahcan cotoni: mochi tlatcatl im iuh, quinyahualoah in ixquichtin mamazah, in coyotl, in tochtli, in cihtli: zan ihuan impan ommonamiquih. Auh in ohuel impan ommonamic, mec tenamoyalo, tecuicuitihuecho, ixquich in tematitlampa quiza in ayamo imiquia».
- ³⁰ Véanse FC (88, 93-94, 139, 146, 148, 163-164) y Dehouve (2012).
- ³¹ «No iuh ceyohual in mihtotiah mamaltin, in yacatiazqueh miquizqueh, in iuhqui ipehpechhuan yezqueh, in quimmopehechtizqueh. Auh in ie iuhqui mec quitlehcahuiah in Huixtocihuatl,

in icpac tlaloc: ihuan quintlehcahuiah in mamaltin, in ihquimma ipehpechhuan, in quim-mopechihtiaz, in quimmohuicaltiz, in imiquiztehuicallhuan, in yacatiazqueh miquizqueh. Auh in oquintlehcahuiqueh tlalocan, mec temictiloh in mamaltin: auh in ommicqueh mamaltin, za ontlatocuilia in Huixtocihuatl, za ontlatzacuia, za ontlatzacutiuh, za ontetzacutiuh, za tlatzimpachohtiuh».

³² « Si ceux-ci ne sont pas correctement interprétés, tout accord entre les joueurs est anéanti: une mauvaise interprétation peut, par exemple, faire facilement dégénérer le jeu en combat ».

³³ Sobre a noción de *ixiptla*, véanse Hvidtfeldt (1958), Bassett (2015) y Dehouve (2016a, 2016 b, 2020).

³⁴ « Ce tlatatl cuitlachtli ipan quiza, ipan mixehua, itoca cuitlachhuehue ».

³⁵ « Inin ipan mixehuaya in opochtli ».

³⁶ « Ce moquetzaya, ce quixiptlahyotiaya in chonchayotl ». Chonchayotl era una imagen viva de Huitzilopochtli que aparecía bajo rasgos aterradores o burlescos.

³⁷ « In ihcuac ce tlatatl mochihihuaya quimixiptlatiaya totec commaquiaya in iehuayo malli ».

³⁸ « ... ihqui itoch, ihqui itonal, ihqui ic ipan mixehua in totochtin ».

³⁹ « Le *faire comme* des humains, dans ces danses et ces luttes, transforme celles-ci en cadre fictionnel ».

⁴⁰ « ... dans le monde des invisibles, ce que ferait dans la réalité l'animal dont il prend l'apparence, c'est-à-dire qu'il se batte contre ceux qui sont ses rivaux, qu'il parade pour plaire à celle qui doit être sa partenaire en amour ».

⁴¹ « La simulation construit le registre rituel comme cadre fictionnel, comme play, en donnant une forme d'existence à des êtres immatériels. Ce cadre fictionnel encadre non des jeux réglés, mais d'autres actes de simulation, c'est-à-dire d'autres play, auxquels il confère un statut d'action vérifiable (vraiment réalisée) dans ce registre ».

⁴² « ... à la *différence des formes d'imitation évoquées qui se font à plusieurs, le chamane mime* seul, et surtout il doit le faire d'une façon parfaitement singulière ».