

Dossiê

El sacrificio de un cuchillo de sacrificio¹

Johannes Neurath²

MNA, INAH, México

RESUMEN: Este trabajo combina el estudio de los ritos sacrificiales y las reflexiones sobre el poder expresivo y la agentividad de ciertas imágenes del arte prehispánico de Mesoamérica. Se propone un enfoque que parte del estudio etnográfico de la complejidad relacional de los rituales. Se estudian casos donde se observa un “desdoblamiento de la representación” en el sentido de Boas y Lévi-Strauss: la estatua conocida como la Coatlicue de la Sala Mexica del Museo Nacional de Antropología y la página 32 del código Borgia. En ambos casos el desdoblamiento de la representación aparece en contextos de decapitación ritual; aparece una nueva cabeza *en face* formada por dos serpientes de sangre o por dos cuchillos de sacrificio personificados en perfil. La ambigüedad de estas figuraciones expresa el estatus ontológico problemático de los seres creados en el sacrificio.

PALABRAS CLAVE: sacrificio, ritual, figuración, códigos, escultura, Mesoamérica, Posclásico.

En este ensayo se analizan imágenes mesoamericanas de rituales sacrificiales. Constatamos una fuerza expresiva que es asombrosa. La sofisticación artística corresponde, como suponemos, a una complejidad en nivel de las relaciones rituales que quisiéramos conocer más. Observamos varios aspectos formales que son de gran interés: fractalización o recursividad auto-similar, transformación rizomática, desdoblamiento de la representación.

El tema se presta para reflexionar sobre la agentividad o el poder de las imágenes, tema que es de gran importancia tanto en historia del arte (Freedberg, 1992; Belting, 1994; Mitchell, 2005) como en antropología (Gell, 1998; Severi, 2007). Siguiendo sobre todo a Severi, nos interesa problematizar la dicotomía entre imágenes representativas y aquellas con poder propio. Como lo hemos hecho en un libro reciente sobre el arte huichol (Neurath, 2013a), nos interesa la complejidad ontológica de las imágenes rituales que se relaciona con su carácter reflexivo, y se expresa en ambigüedades de la figuración. El ejemplo principal es, aquí, una página de un manuscrito pintado del Posclásico mesoamericano, Códice Borgia 32, donde se destaca la escena de una persona-cuchillo de que es sacrificada.

La autonomía de los utensilios

En el arte prehispánico mesoamericano abundan los ejemplos de utensilios antropomorfizados y, como suponemos, animados, porque hablan, cantan, o llevan a cabo algún tipo de acción ritual y, de cierta manera, interactúan con otros participantes rituales. Ollas y metates, cuchillos y flechas, braseros y sahumeros, instrumentos musicales, equipamiento del juego de pelota, piezas de vestimenta, sillas, casas y templos no son simplemente accesorios, sino protagonistas del ritual. Por otra parte, muchos de los personajes que, comúnmente, se conocen como “dioses” son artefactos personificados. *Tlaloc es una gran olla llena de agua, Xiuhtecuhtli es el brasero, Tezcatlipoca es el espejo, Chicomecoatl es la casa habitación, Itztli es el cuchillo.* Todos estos instrumentos no son parte de la parafernalia o atributos de los dioses, sino *son* los dioses. A diferencia de los que conocemos de las iconografías grecolatinas y cristianas, donde los personajes sostienen “atributos” que sirven principalmente para identificarlos y para recordar algún episodio de sus leyendas, en Mesoamérica los seres poderosos son sus propios instrumentos. Como tales, pueden amenazar, atacar, devorar y enfermar, o, más bien, proteger y defender a los seres humanos.³

Retomando la discusión iniciada por Santos-Granero y sus coautores (2009) sobre Amazonia, queremos indagar sobre la importancia de los artefactos animados en Mesoamérica, contrarrestando también el énfasis muy fuerte en los animales antropomorfizados, que, en el contexto del denominado “perspectivismo” o

“multinaturalismo”⁴, se ha dado en la antropología amerindia de las últimas décadas. A diferencia de lo que sucede en las Tierras Bajas Sudamericanas, el tema de los artefactos con agentividad propia que atacan a los humanos es algo muy conocido entre los mesoamericanistas. Se expresa claramente en el *Popol Vuh* (Tedlock, 1985), una fuente colonial maya quiché que es de las más usadas por los especialistas de los mayas y del México Antiguo. Pero la famosa “revuelta de los artefactos” es un tema que existe en la mitología de muchos grupos amerindios (Salomon y Urioste, 1991; Quilter, 1990; Allen, 1998; Lévi-Strauss, 1976: 385; Brotherston, 1992: 222; Santos Granero, 2009: 3).

En nuestra área de especialización ya hay otro antecedente importante donde se ha argumentado que los instrumentos rituales sean seres poderosos con voluntades propias. Konrad Theodor Preuss documentó este tipo de creencias y prácticas en su Expedición al Nayarit de los años 1905-7 entre coras, huicholes y mexicaneros (Preuss, 1912, 1998). En los textos rituales registrados por Preuss en las lenguas indígenas originales, objetos como varas y flechas hablan y actúan como personas, al mismo nivel que otras deidades zoo o antropomorfas (Preuss, 1998: 268, 393-395). Según la mitología, las flechas, jícaras y las otras cosas que se ofrecen en los rituales eran originalmente propiedad de los dioses, que las trajeron cuando emergieron del inframundo u océano original en el poniente. La tarea de los hombres consiste en renovarlas (Preuss, 1998: 183). “Los dioses necesitan estos objetos para mantener funcionando el mundo” (Preuss, 1998: 183). De esta manera, en el Gran Nayar, la tarea del hombre es renovar a las herramientas de los dioses y, así, se renuevan los dioses mismos (Preuss, 1998: 107; cfr. Neurath, 2007). A base de estas experiencias, y en diálogo con las ideas del entonces influyente filólogo clásico Hermann Usener (1896), Preuss elaboró una teoría sobre el origen y la evolución de las religiones (1914), donde ciertos dioses de un fase relativamente “temprana” se caracterizan como *Tätigkeitgötter*, “dioses de las actividades”, deidades que son herramientas con personalidad propia, como ollas, machetes, hachas, azadones y martillos (Preuss, 1914: 49). Aquí no se trata de revivir las teorías “victorianas” (o más bien “guillerminas”) sobre el origen de la religión. Lo que importa es que Preuss ya documentó bastante bien que la subjetividad o agentividad de los objetos-dioses implica que actúan como seres hasta cierto punto independientes de sus creadores.

Retomando las discusiones iniciadas por Santos-Granero, pensamos que estudiar a los instrumentos con subjetividad propia no debe verse como algo que esté en conflicto con

el estudio de los animales en relación con el hombre. En toda la América indígena, artefactos, animales y personas son a veces muy cercanos, y pueden transformarse el uno al otro. Els Lagrou explica, por ejemplo, que el *tipiti* es un artefacto para exprimir la mandioca que comparte con la boa esta capacidad de compresión y, precisamente, es eso lo que se quiere que el objeto haga con la pasta de mandioca. Sin embargo, el *tipiti* no tiene cabeza ni cola. Es necesario que el artefacto sea incompleto para no correr el riesgo de su posible transformación en boa (Lagrou, en prensa). En otros casos, se realizan rituales que transforman espíritus animales peligrosos (*apapaatai*) en artefactos más inofensivos o mejor controlables (Barcelos Neto, 2009). Artefactos animados, finalmente, también pueden entenderse como expresiones y personificaciones de relaciones entre humanos y/o agentes de toda índole, tema que se ha estudiado, sobre todo, en Melanesia (Strathern, 1988; Battaglia, 1990; ver también Taylor, 2003).

Por otra parte, como aclara Santos-Granero (2009: 9), no siempre todos los artefactos son agentes. También en las ontologías multinaturalistas hay objetos que son simples instrumentos. Es sobre todo en contextos rituales específicos que artefactos determinados tienen agentividad (Santos-Granero, 2009: 10). Muchas veces, el estatus ontológico de los objetos es incierto. En este punto, conviene retomar lo que hemos planteado en relación con el tema de la ontología de las imágenes del arte huichol (Neurath, 2013a). Algunas imágenes sí son representaciones, otras son presencias no mediadas de seres poderosos. Tendencialmente, la vitalidad de las imágenes oscila entre insuficiente y excesiva. Sea como sea, siempre hay problemas con los artefactos animados. Conviene cuestionar no solamente la semiótica y la iconografía, sino también al denominado *iconic turn* (Moxey, 2013).

Mi trabajo sobre el poder de artefactos e imágenes se inserta, además, en un debate sobre las nociones de vida que, recientemente, ha comenzado entre algunos mesoamericanistas (Pitrou, Valverde y Neurath, 2011; Pitrou, 2015). Se ha insistido, entre otras cosas, en la importancia de estudiar las etnoteorías indígenas sobre la vida, los seres vivos y los procesos vitales, la fabricación y domesticación de lo vivo, así como la imbricación entre procesos técnicos y vitales (Pitrou, Coupaye y Provost, 2016). Asimismo, se ha criticado a los estudiosos del animismo y de la agentividad por no tomar en cuenta la diversidad de las nociones de vida y la complejidad que adquieren estos temas cuando se estudian más a fondo y desde el punto de vista indígena.

La iconografía del arte prehispánico mesoamericano muestra que son muchos los artefactos que, aparentemente, están dotados de agentividad. Observamos cuchillos que muerden, puertas que devoran, ollas que muestran sus colmillos, trípodes con garras de jaguar. Lamentablemente, en un estudio arqueológico no se puede aplicar el mismo rigor conceptual que se exige en etnografía. Por ejemplo, no siempre vamos a poder diferenciar claramente entre animicidad, vida, poder, agentividad y existencia de una subjetividad propia. Lo más probable es que existía toda una gama de posibilidades. Entre los mayas clásicos es donde mejor se pueden estudiar temas como la vida de artefactos como estelas, de las unidades de tiempo y de los textos jeroglíficos mismos. Grube (1998) explica que en la lógica maya las estelas y cerámicas efectivamente hablaban, por eso se utilizaron ciertas partículas gramaticales claramente identificables en los textos jeroglíficos. Él concluye: “Las estelas fueron entendidas como seres animados, conteniendo una esencia vital que hace posible que las piedras hablen” (ver Zamora, 2015: 44). Stuart (2012) ha publicado sobre la animicidad de las unidades calendáricas y demuestra que con el paso del tiempo disminuía la vitalidad de las unidades mayas del tiempo. En un libro reciente, Houston (2014) presenta un estudio exhaustivo sobre la vida, la agencia y la personalidad propia que tienen lo que supondríamos serían los “medios” del arte y de la escritura mayas, las diferentes materias primas para elaborar piezas de toda índole, así como los signos de la escritura. También en el centro de México, se puede argumentar que los medios de escritura (códices) eran seres animados (ver Neurath, 2013b; Ana Díaz, ms. en preparación).

Por la naturaleza de los materiales arqueológicos y de las fuentes escritas, en muchas culturas prehispánicas no contamos con información detallada sobre estos temas. Muchas veces nos tenemos que limitar a especular a partir de lo que conocemos de la etnografía. Aunque en ningún momento queremos negar las diferencias abismales que puede haber en relación con las sociedades mesoamericanas de hoy, creemos que vale la pena reflexionar sobre aspectos de las culturas prehispánicas, sobre las relaciones entre seres vivos y artefactos, y la imbricación de procesos técnicos, rituales y vitales, a partir de conceptos establecidos por la antropología de pueblos amerindios.

Aunque desconozcamos muchos detalles de las nociones prehispánicas, es bastante claro que abundan los objetos rituales animados o dotados con poder y/o agentividad. En lo siguiente, analizaremos una lámina de un código prehispánico del Altiplano Central de México, Código Borgia 32, en cuyo centro se destaca una figura antropomorfa con

iconografía del dios cuchillo Iztlí. Al ser esta persona decapitada, nace otro ser, que se compone de dos cuchillos, también antropomorfizados, pero en un grado mucho menor, y que conforman una cara algo irreal o fantasmagórica *en face*.



Figura 1: Códice Borgia 32

La persona-objeto de esta lámina no parece ser simplemente un artefacto animado más. Hay un proceso ritual de generación de vida. De hecho, la imagen en cuestión nos lleva a una reflexión sobre la relación entre seres con grados distintos de antropomorfización, entre agentes humanos que personifican instrumentos e instrumentos antropomorfizados, entre víctimas y seres que nacen como resultado de la acción sacrificial. El sacrificio que propicia la producción de vida es un tema clásico de la etnografía mesoamericana (Monaghan, 1990; Galinier, 2004; Déhouve, 2007; Neurath, 2008; Pitrou, 2011) y, sin duda, hay algo de esto en la lámina que estudiamos del Códice Borgia. Se ve claramente que la víctima no se muere simplemente al ser sacrificada, pero ¿qué es lo que pasa con ella?

El sacrificio de un cuchillo de sacrificio

Seler dice en su comentario al Códice Borgia (Seler, 1904b: 10), que la página 32 de este manuscrito pictórico no simplemente expresa “el cortar, el descuartizar, el arrancar pies,

el cortar cabezas”, sino que todos los detalles tienen su significado particular. Pero tal vez no sería tan equivocado hacer esta afirmación, solamente habría que enfocarse más en la complejidad relacional implícita de estas acciones aparentemente sencillas mencionadas por Seler.

Dentro de un recinto rectangular de color rojo sangre, formado por paredes negras llenas de cuchillos, observamos una figura, en un principio antropomorfa, decapitada, y con cuchillos de piedra colocados en diferentes partes de su cuerpo. Según Eduard Seler, el personaje se puede identificar como Iztli, el “dios del Cuchillo” (Seler, 1904: lám. 32). El mesoamericanista alemán aclara, además, que se trata de una mujer en posición de parturienta (Seler, 1904: 10). La atribución de género no parece ser tan inequívoca, porque el personaje carece de senos, falda y otros rasgos que, en los códices mesoamericanos, indican el sexo femenino. De cierta manera, hay una ambigüedad de género, pero sí una clara referencia al acto de dar a luz. El personaje está sentado dentro de un recipiente, tal vez un *cuauhxicalli*, hecho de hueso, que puede considerarse otro elemento relacionado con la (re)generación de vida (Olivier, 2015: 348).

El par de cuchillos colocados en el cuello indica la decapitación, pero aquellos que se ubican sobre las articulaciones y en el pecho no lastiman al personaje, más bien muerden o cortan a una serie de figuras antropomorfas diminutas que parecen emerger de las bocas de estos mismos cuchillos. En resumen, se trata de un cuchillo de sacrificio que es o fue sacrificado. No se ve quien es el sacrificador. Todo sucede dentro de un recinto cerrado con paredes llenas de cuchillos. Este espacio está rodeado por otros ocho cuartos más.

En el Posclásico, la personificación antropomorfizada del cuchillo de pedernal (*tecpatl*) no es nada rara. Ejemplos se ven no solamente en los códices, también en materiales arqueológicos, como los cuchillos que se encontraron en las cajas de ofrenda del Templo Mayor. Muchos de estos cuchillos tienen caras del dios Tlaloc (Broda, 1987: 245), como se ve también en algunas de las figuras laterales del Borgia 32. Recientemente se han encontrado cuchillos vestidos y ataviados con conchas y huesos de oro (Chávez, Aguirre, Miramontes y Robles, 2010). En términos del animismo planteado por Descola (2005), es viable afirmar que estos cuchillos efectivamente sean seres animados, cuando muestran su interioridad humana. Muchas veces el “alma” o la interioridad humana del cuchillo se asoma por la boca del instrumento personificado (ver, por ejemplo, Codex Telleriano-Remensis, 23v). La persona-cuchillo del Borgia 32 es muy elaborada y, hasta cierto punto,

atípica. Se puede decir que es “más antropomorfa” que otras personas-cuchillos que aparecen en los códices o en las ofrendas. Además, se trata de una figura humana que tiene la pintura corporal rayada correspondiente a las víctimas del sacrificio.

El personaje central se multiplica. De sus articulaciones (de ambas garras, ambos brazos, ambas piernas, del pecho o corazón y del cuello), surgen o “nacen” pequeños dioses, ocho en total, la mayoría con rasgos de Tezcatlipoca, es decir sin un pie. Dos de ellos tienen dos pies, pero no tienen cabeza, mientras que la figura que nace del cuchillo del pecho o corazón se identifica como Quetzalcoatl o Venus, como Estrella de la Mañana (Seler, 1904: 10; Boone, 2007: 185), y vuelve a aparecer en la salida del recinto. En los ocho cuartos pequeños, también se observan ocho personajes, todavía un poco más diferenciados: cuatro Tezcatlipocas que, según Seler (1904:12), corresponden “naturalmente” a los cuatro rumbos, así como dos dioses-cuchillo con cara de Tlaloc y dos figuras de Tlaloc vestidas como guerreros águilas.

Posiblemente, lo que vemos es el proceso de producir un gran número de cuchillos o navajas a partir de un núcleo de piedra. La decapitación, probablemente, indica que este proceso es vivido como un sacrificio. El proceso técnico está imbricado con un ritual sacrificial que genera diversidad y vida.

Tal vez esta interpretación es demasiado obvia y vale la pena que recordemos brevemente lo que se ha dicho sobre esta lámina. Según Seler (1904), esta página es parte de un capítulo que comprende las páginas 29-46 y trata un viaje de una deidad astral (Venus) a través de recintos subterráneos, es decir, del inframundo. Un argumento a favor de la hipótesis de Seler la ofrece el *Popol Vuh* (Tedlock, 1985: 43). Durante sus aventuras en Xibalba, los héroes tienen que permanecer una noche en un cuarto con paredes llenas de cuchillos insaciables. A diferencia de otras interpretaciones de Seler, esta no es muy aceptada por el gremio de los mesoamericanistas. Nowotny, sobre todo, es muy explícito en su crítica del “entusiasmo mitológico-natural” de principios del siglo XX que no pudo darse cuenta que estas láminas tratan de una serie de rituales de templo (Nowotny, 1961: 248).⁵ Anders, Jansen y Reyes García (1993) continúan sobre esta línea de investigación, mientras que Boone (2007: 173-174, 185) propone una lectura en términos de la mitología cosmogónica mexicana: la diosa que parió un pedernal (Mendieta, 1997: 181) y los dioses Tezcatlipoca y Quetzalcoatl, que en este caso no nacen de la pareja original – como lo narra la *Historia de los Mexicanos por sus pinturas* (Garibay, 1985: 23) –, sino de este pedernal.

Milbrath (2007, 2013) ofrece una discusión de todas las interpretaciones hasta ahora presentadas sobre Borgia 29-46 y propone una nueva teoría astral, basada en diversos simbolismos planetarios y en la identificación de la página 40 del códice como la representación de un eclipse solar ocurrido en 1496. Sea como sea, en lugar de forzar las interpretaciones y diferenciar tajantemente entre contenidos míticos y rituales, más bien, debemos partir de la imagen ritual, tal como se presenta, y enfocarnos a entender las complejidades y polisemias que pueden estar en juego.

Según K. A. Nowotny (1961: 249), se trata de “algún misticismo relacionado con la decapitación de víctimas” (*irgendein Mystizismus, der sich auf geköpfte Opfer bezieht*). Notablemente, la decapitación también se representa en las figuras menores de los ocho recintos que rodean el principal. Estos personajes de iconografía variada (cuatro Tlalocs, dos con cabezas de cuchillo, dos emergiendo de cabezas de águila, así como cuatro Tezcatlipocas), cargan cabezas humanas cortadas. Las cabezas pertenecen, posiblemente, a los dos pequeños personajes con dos pies, pero sin cabeza, que emergen de las garras del personaje principal. La deidad del Cuchillo es sacrificada, pero también recibe cabezas humanas como ofrendas.

En general, en Mesoamérica, la decapitación se considera un ritual asociado a diosas femeninas-telúricas y a la propiciación de fertilidad (Seler, 1904; Graulich, 1982; cfr. Moser, 1973: 49). Las cabezas cortadas se identifican con calabazas, mazorcas u otros frutos. Olivier señala en su más reciente libro que entre los sacrificadores o cazadores mesoamericanos y las cabezas de las víctimas decapitadas se producían relaciones complejas y multiplicaciones de la persona (Olivier, 2015: 647), comparables con lo que se ha documentado en Norteamérica (Bahr *et al.*, 1979) y Amazonia (Descola, 1996; Taylor, 2000, 2006). Pero aquí se decapita un cuchillo, una escena que, dentro del corpus de imágenes mesoamericanas, no es común.

La imagen muestra que, en Mesoamérica, transformación y multiplicación de la persona pueden suceder simultáneamente. Las figuras se transforman, sobre todo, en sí mismo, como en el ritual umeda estudiado por Gell (Strathern, 2004: 82), o bien, en figuras ligeramente distintas. Se producen configuraciones auto-similares, que podemos analizar con Roy Wagner (1991), quien en sus estudios sobre Melanesia describe que “la persona y la colectividad melanesios se desenvuelven y perciben a sí mismos a la manera de fenómenos fractales, en cuanto que representan entidades interdependientes que se

manifiestan de manera singular y múltiple, *indistintamente de las diferentes escalas de percepción y acción en las que operan*” (Mondragón 2009: 5 [cursivas del autor]). Como se entiende a partir de los trabajos de los oceanistas Wagner (1991), Marilyn Strathern (2004), Alfred Gell (1998) Mark Mosko (2010) y Carlos Mondragón (2009), fractalizaciones de este tipo, cuando se observan en el arte, tienen que ver con la distribución de la agentividad entre los protagonistas de los rituales y, por ende, también con el poder de los artefactos e imágenes involucrados, que expresan y materializan las relaciones entre las partes fractalizadas de las personas. Se producen imágenes que crean imágenes (Strathern, 2004: 81), y se producen personas que “ni son singulares, ni plurales” (Wagner, 1991: 162).

También se puede apreciar que la metamorfosis es mutua, rizomática en el sentido de Deleuze y Guattari (2006), en ambas direcciones: *a* se transforma en *b* y *b* se transforma en *a* (cfr. Luna, 2013). Un cuchillo de sacrificio personificado y decapitado se transforma en una multitud de pequeños Tezcatlipocas. Al mismo tiempo, el pie de uno de los Tezcatlipocas se transforma en un cuchillo.

En los códices del Posclásico mesoamericano es común que los cuchillos personificados muerdan los pies de figuras humanas. Por ejemplo, en la página 2 del Códice Féjerváry-Meyer observamos como un cuchillo con cara humana muerde el pie de un presunto Tezcatlipoca. En este caso, no se trata de un cuchillo de pedernal, sino de uno de obsidiana, *iztli*, en su función del segundo en la serie de los nueve señores de la noche. Notablemente, en la iconografía ritual prehispánica de Mesoamérica puede observarse una ambivalencia entre dos tipos de cuchillo, *iztli* y *tecpatl*. Según Graulich (1983), Miller y Taube (1993: 88, 185) y Olivier (2003: 108-110), el cuchillo de obsidiana, *iztli*, es un instrumento filoso apropiado para sangrarse (practicar el autosacrificio) y, posiblemente, para decapitaciones rituales. *Tecpatl*, el pedernal, es para hacer fuego y, como es más duro, sirve también para realizar las cardioectomías (sacrificios de corazón).

En Borgia 14, el cuchillo no muerde – *es* el pie de Tezcatlipoca. Nowotny (1961: 26) opina que el dios *emerge* de un cuchillo. Lo que vemos en Borgia 32 es la combinación de todas estas iconografías: una figura humana que tiene una cabeza de cuchillos *tecpatl* y una personificación del cuchillo *iztli* de la cual emerge Tezcatlipoca. La figura rayada es una transformación del pie del pequeño dios que emerge del círculo que indica la decapitación. La cabeza partida compuesta por dos cuchillos es el lugar de nacimiento de Tezcatlipoca.

Todo el personaje es quimérico en el sentido de Severi (2007), obsidiana y pedernal al mismo tiempo, además que se condensan todos los roles y funciones rituales contradictorios. Se trata de un instrumento de sacrificio que es sacrificado y, a su vez, se transforma en una deidad que requiere y recibe nuevos sacrificios.

La persona cuchillo muerde y corta, pero es decapitada. El lugar del corte, que es un espejo, vincula un cuerpo sin cabeza con un cuerpo sin pie del dios Tezcatlipoca. ¿Se refleja el pie como cuerpo o se refleja la cabeza como pie? Al personaje complejo de Borgia 32 o le falta el pie o la cabeza y, presumiblemente, en cada lado del espejo obtiene poderes diferentes. Podemos retomar a Galinier, quien plantea que, en el sacrificio, existe una paradoja entre falta y poder (*manque et puissance*). Falta es poder y poder es falta (Galinier, 2004: 219–220). Con todo esto, el personaje central de la lámina 32 expresa, sin duda, toda la complejidad relacional presente en determinado rito de sacrificio.

En Ocotelulco, uno de los barrios de la Antigua Tlaxcala, se encontró en un recinto ceremonial del Posclásico Tardío, un altar adornado con una pintura mural que es muy similar a la página 32 del Códice Borgia. Desde luego, este hallazgo ha proporcionado un buen argumento para las discusiones sobre la proveniencia del códice (Milbrath, 2007). Los parecidos son más bien iconográficos, no tanto estilísticos. En Ocotelulco, el recinto pintado está flanqueado por dos serpientes nocturnal-telúricas (Peperstraete, 2006). Las banquetas del recinto llevan murales con motivos sacrificiales como cráneos, manos y corazones. La pintura mural de Ocotelulco trata, aparentemente, de un recinto pintado dentro de un recinto arquitectónico.



Figura 2:
Fragmento
de mural de
Ocotelulco,
Tlaxcala

En los centro de ambas pinturas vemos una vasija sacrificial del tipo *cuaubxicalli*. En el códice, la personificación de *tecpatl* está sentado en la vasija y su cuello está amarrado con un elemento que supuestamente es una soga de sacrificios (Seler, 1904: 9). En Ocotelulco, el “dios-cuchillo” no es personificado por una figura humana, sino por un cuchillo de pedernal de cuya boca se asoma una cara humana con pintura facial de Tezcatlipoca. La asociación con esta deidad parece evidente. Como señala Peperstraete (2006, fig. 4), en el Códice Magliabecchiano 33r se encuentra una escena con un Tezcatlipoca sentado sobre un altar muy similar al de Ocotelulco. Toda esta información refuerza la identificación iconográfica del personaje central de Borgia 32 como dios o diosa del Cuchillo, así como su asociación con Tezcatlipoca.

Seler relaciona la escena del Códice Borgia 32 con la decapitación ritual tal como se practicaba en la fiesta Ochpaniztli. También se refiere al mito de Coyolxauhqui, la diosa de la Luna que fue decapitada (1904: 10). Existe la hipótesis, por cierto muy polémica, y rechazada por Ana Díaz (com. pers.), que las láminas 29-46 del Códice Borgia efectivamente se refieran a los ritos de las 18 veintenas del calendario solar (Brotherston, 2005: 57-60; Milbrath 2007, 2013). Nowotny considera esta posibilidad, pero se abstiene de hacer afirmaciones; comenta que probablemente se trata de los rituales de un templo muy específico de la región Cholula-Tlaxcala; observa, además, que se trata de escenas que nos llevan a los interiores de los templos, por eso las diferencias tan grandes con lo que describen los informantes de Sahagún que se enfocan en la “pompa exterior” (Nowotny, 1961: 246-247). Si se trata de las fiestas de las veintenas, entonces, según la reconstrucción de Brotherston, no sería Ochpaniztli, sino la fiesta anterior. Pero, como el códice no proviene de Tenochtitlán, ni siquiera del Imperio Mexica, no podemos esperar coincidencias demasiado grandes con la veintenas según fuentes del Valle de México, como el Códice Borbónico, o con las descripciones de las fiestas en Sahagún (1951-1982) y Durán (1984). Se trataría, entonces, de una fiesta de la veintena Xocotl huetzi, en su versión de Cholula o Tlaxcala. Igual que Ochpaniztli, se trata de una fiesta de finales de la temporada de las lluvias. En muchos sistemas rituales mesoamericanos, y muy probablemente también entre los mexicas (Carrasco, 1979), se suponía que durante la temporada de las lluvias, el sol viajaba por el inframundo. Las lluvias son una noche del año. Entre los huicholes, la temporada de las lluvias se llama *t+karipa*, “cuando es *medianoche*” (Neurath, 2002).

La página que estudiamos es la última del viaje o recorrido por el interior de recintos que, posiblemente, pueden entenderse como espacios subterráneos o nocturnos con cielos estrellados. En la siguiente página, ahora sí posiblemente Ochpaniztli o una fiesta equivalente, salimos al exterior y lo que vemos son casas verticales, ya no *top shots* o planos (Brotherston, 2005: 59). En la página 32, estamos, por lo tanto, de vuelta a la luz del día o, tal vez, a la superficie de la tierra. La salida de la persona-cuchillo, ya transformada, con rasgos de Quetzalcoatl-Estrella de la Mañana, por la apertura del recinto oscuro, tiene que ver con este cambio en la dinámica ritual. El dios emergente pasa por una diosa alargada – ¿de la muerte? (Seler 1904: 13) – con garras de ave de rapiña, cráneo humano y cuchillos en la espalda.

Posiblemente, la escena se relaciona con el brote de las plantas del maíz y su salida a la tierra, con el fin de la temporada de las lluvias identificada con la noche y el inicio de las secas entendido como un nuevo amanecer. En la fiesta Ochpaniztli de Tenochtitlán se mataban diferentes personificadoras de diosas femeninas. Una personificadora de Toci – figura legendaria, hija de enemigos, que se volvió esposa de Huitzilopochtli – fue decapitada y desollada. Un sacerdote que se ponía la piel (con el vestido que ella misma había tejido) y se convirtió en la novia del dios solar y madre del maíz (Preuss, 1904: 140; Brown, 1984; Graulich, 1999: 91; DiCesare, 2009). El hijo es Cinteotl, un dios del Maíz y de la Estrella de la Mañana, también conocido como Itzacoliuhqui, “cuchillo de obsidiana curva” (Olivier, 2003: 117). Ahora bien, es importante recordar que todo esto no se puede ver en Borgia 32, así que vincular el nacimiento de Itzacoliuhqui con el sacrificio de la persona-cuchillo en Códice Borgia 32 sería, sin duda, muy forzado.

Hablando de este tipo de interpretaciones, lo que debemos evitar es una *copy theory* naturalista, es decir, pensar el ritual como un simple reflejo de los ciclos naturales. Tal vez no sorprende que Seler y otros autores de la Escuela Mitológica-Natural hayan tenido estas ideas a finales del siglo XIX, pero aún las tienen muchos arqueoastrónomos (Milbrath, 2007, 2013) y estudiosos de las cosmovisiones. Más bien, la creación del cosmos es un acontecimiento que sucede en el ritual. Este argumento ya fue usado por Preuss (1912, 1914) y Cassirer (1925) en sus críticas de las interpretaciones naturalistas de rituales no occidentales. El ritual implica, además, la complejización de las identidades de todos los involucrados, así como de las relaciones entre ellos (Severi, 2007). Igual que la acción ritual,

que siempre es llena de contradicciones y paradojas, las imágenes creadas en el ritual nunca van a ser fáciles de interpretar.

El desdoblamiento de la persona

Retomando el análisis de las imágenes que se observan en la página 32 del Códice Borgia, veremos ahora más aspectos donde se puede ver la complejización de relaciones e identidades. La figura sacrificada central no es simplemente antropomorfa, también parece ser una quimera. En lugar de manos y pies tiene garras de una ave de rapiña, probablemente de un águila.

Otro detalle muy significativo es, desde luego, el uso del recurso estético que se conoce comúnmente como *split representation* ⁶. Observamos que el detalle de la cabeza ausente, de la cual emerge un dios de color negro, se repite en la salida del recinto, es decir, en la parte de la página que es la transición a la siguiente lámina y, posiblemente, a la sección dedicada a los ritos de la temporada de las secas. Aquí, la pequeña deidad (con rasgos de Quetzalcoatl) ya ha emergido con ambos pies y las bocas de los cuchillos en perfil forman una nueva boca *en face*. Algo similar sucede en la figura en el centro del recinto, pero está más claro en el caso de la figura de la salida. La nueva persona *en face* ve a Tezcatlipoca. Lo tiene en frente de sí y lo contempla con unos ojos bien abiertos...

La *split representation* es un tipo de composición que se conoce mejor de otras regiones del mundo, notablemente Oceanía, China y La Costa del Pacífico del Noroeste norteamericano (Lévi-Strauss, 1987). En Mesoamérica, un caso famoso es la estatua mexicana conocida como la Coatlicue, que se encuentra en el Museo Nacional de Antropología. Las figuras de Borgia 32 y la Coatlicue son comparables. Un personaje es decapitado y descuartizado y en lugar de la cabeza surge una nueva cara que, notablemente, es tan solo insinuada. No se representa de la misma manera que otras figuras. Probablemente debemos considerar que este detalle sea ontológicamente relevante y refiere a la complejidad del proceso de generación de seres vivos a partir de artefactos.



Figura 3: Estatua de una diosa mexicana conocida como Coatlicue, Sala Mexica, Museo Nacional de Antropología

¿Que tanto aplican las teorías antropológicas clásicas que se han formulado sobre el tema? Lévi-Strauss (1987) rechaza la teoría funcionalista de Boas (1927), para quien la *split representation* surgió como una solución práctica cuando métodos de representación tridimensional se tenían que trasponer a superficies bidimensionales (cfr. Wiseman, 2007, 2008)⁷. Son factores sociales que impiden la disociación entre imágenes bi y tridimensionales. En sociedades con jerarquías sociales pronunciadas, pero inestables y constantemente desafiadas, las rivalidades entre grupos de prestigio implican una competencia permanente sobre privilegios económicos y sociales y, por ende, hay una necesidad permanente de plasmar emblemas gráficos como blasones o símbolos heráldicos sobre objetos y superficies de toda índole. En el contexto de este argumento, Lévi-Strauss desarrolla, un planteamiento *ontológico* muy interesante sobre el carácter no-representativo de los blasones que son tan importantes en estas sociedades. Los baúles de la Costa Oeste no solamente son contenedores adornados con pinturas o relieves de animales, sino que *son* los animales. Los utensilios de la vida cotidiana son también seres animados vivos. “Cosa y al mismo tiempo animal, caja que al mismo tiempo habla” (Lévi-Strauss, 1987: 282). Esta forma tan peculiar de combinar perfiles y representaciones *en face* surge, entonces, cuando una “decoración” no puede disociarse del cuerpo tridimensional donde la “decoración” es aplicada (ver Gell, 1998: 194).

Pellizzi (2002: 220) señala que uno de los aspectos más sorprendentes del texto de Lévi-Strauss es el postulado de que el desdoblamiento de la representación sea una función del desdoblamiento de la personalidad (*dédoublement de la personnalité*)⁸. La *split representation* es una manera de relacionar el individuo biológico tridimensional y la *persona* social bidimensional.

Con este enfoque, Lévi-Strauss analizó casos de Oceanía (Nueva Zelanda), América (Costa del Noroeste Pacífico), China (bronces Shang) y fenómenos comparables como las pinturas faciales de los caduveo y guaicurú. Como sucede casi siempre en sus obras, no incluyó a Mesoamérica, región donde el desdoblamiento de la representación también existe y aparece, de hecho, en contextos muy prominentes. Nos preguntamos ahora si, en este caso, incluir a Mesoamérica hubiera modificado su teoría.

Otro aspecto, que debemos tomar en cuenta, es que la *split representation* es también un caso especial del *figure-ground reversal*, tan típico para las tradiciones artísticas amerindias. Llama la atención que las interpretaciones que se han hecho sobre este fenómeno apuntan en una dirección muy distinta. No se trata de insistir en la posesión de poderes y privilegios, sino se enfatiza el carácter procesual y transformativo de los rituales de adquisición de poder. Como ha comentado Cristiana Barreto en sus estudios sobre cerámica Marajoara, y Els Lagrou para los grafismos del arte amazónico en general, las figuraciones ambiguas indican la presencia de un espíritu, pero se evita una representación inequívoca de estos seres (Barreto, 2009, 2010). Se insinúa o se evoca la presencia de seres, así como la posibilidad de transformarse en uno de ellos (Lagrou, 2011). Hay una afinidad entre un “estilo de ver” y un “estilo de pensar”: el arte del grafismo amazónico es un arte de la percepción que, pese a no revelar la transformación, sí muestra el camino para su aprehensión (Lagrou, en prensa). Estos estudios retoman, entonces, lo que los barok de Nueva Irlanda dicen, según Roy Wagner, sobre *pire-wuo*, el concepto local que se puede traducir como “figure-ground reversal”: *pire-wuo* “is the way in which power is put into art”, for it elicits a change of perspective within the viewer – an image of transformation formed by the transformation of an image” (Wagner, 2012: 542).

Hay muchas otras formas de figuración ambigua que se podrían mencionar: las “máscaras de cuatro ojos”, que se encuentran en muchas tradiciones indígenas mesoamericanas y que, recientemente, han sido estudiados por Questa Rebolledo (2013). Estos objetos muestran una “condensación de miradas”. Danzante y máscara miran con

ojos distintos. Nosotros estudiamos la figuración ambigua en nuestros estudios sobre una tabla de estambre del artista huichol José Benítez Sánchez, *La visión de Tatutsi Xuweri Timaiweme* (Neurath 2009, 2010, 2013a, 2015). Hay una tensión importante entre dos tipos de figuración, una más figurativa o narrativa y otra similar a los que se conoce del arte moderno abstracto. Hay caras que emergen y miran al espectador. Otras figuras y formas, el espectador puede “descubrir” en su propia experiencia visionaria estimulada por la estética tan particular de la pintura, pero estas son mucho menos estables que las figuras que forman parte del discurso narrativo explícito. El cambio de un estilo al otro tiene que ver con tipos diferentes de conocimiento que son importantes en diferentes fases del proceso iniciático. La visión chamánica es mucho menos estable que el conocimiento analogista de los aprendices y legos.

Lo que vemos en Borgia 32 puede interpretarse, entonces, como una figuración ambigua en el sentido como lo plantean los amazonistas: la cara bidimensional creada en el sacrificio, compuesta por dos cuchillos (objetos planos) en perfil, solamente está insinuada. Se evita expresar una presencia más contundente de este ser. El tema de la relación entre bi y tridimensionalidad adquiere una importancia diferente. No se cuestiona la existencia del pequeño Tezcatlipoca sin pie, que nace de la herida, pero la cara de la *persona* que lo contempla está pinatada de una manera que pueda parecer fantasmática o, por lo menos, intencionalmente rara.

El contexto donde aparece la *split representation*, tanto en Borgia 32 como en la Coatlicue, es uno donde se busca expresar algo sobre la relación entre seres rituales con estatus ontológico diferenciado. En el caso de la Coatlicue, la *split representation* muestra que dos chorros de sangre que emanan del cuello forman una nueva cara que consiste al mismo tiempo de dos cabezas de serpiente en perfil y de una cabeza de aspecto monstruoso de frente.

Esta nueva cabeza parece extraña por una razón más: la nueva cabeza de la Coatlicue formada de serpientes no tiene verso y reverso. Es igual en ambos lados. La Coatlicue se parece, entonces, a las estatuas planas (“tortoisshell crowns”) de las islas Marquesas, documentadas por Karl von den Steinen y reanalizadas por Gell (1998: 192), que se caracterizan por su *backlessness*. Según Gell, “Janus-faced images are to plastic art what split representation is to graphic art, that is, the means of securing that no part of an image departs from the ‘canonical’ (ritually potent) view” (1998: 195).



Figura 4: Reverso de la estatua mexicana conocida como Coatlicue

Los seres que son protagonistas de los sacrificios mesoamericanos son, como diría Wagner, “ni singular, ni plural”; “ni parte, ni suma” (Wagner, 1991). A esto añadimos que no podemos decir, con toda seguridad, que las deidades protagonistas de estos ritos jamás estén presentes, pero tampoco podemos afirmar que estén ausentes. Las figuraciones que se producen no son realmente seres vivos, pero podemos estar seguros que tampoco son simples imágenes representativas. Pero el contraste entre los estatus ontológicos sí es importante.

A diferencia de las víctimas, que son cuerpos tridimensionales, los seres que nacen en la acción sacrificial son imágenes bidimensionales, que indican que los resultados de los procesos rituales son siempre, o hasta cierto punto, inciertos. En ambos casos constatamos la importancia de la *split representation*, caso especial de *figure-ground reversal*, en un contexto de complejidad transformativa e incertidumbre ritual. Una vez más queda claro que el arte ritual no necesariamente es para reforzar creencias. Más bien estimula la reflexividad. A final de cuentas, las (re)presentaciones rituales de los dioses sí son algo como “simulacros” o “imágenes” en el sentido convencional de la palabra: seres ontológicamente

diferenciados, de carácter fantasmático, similares, pero no iguales, a los seres reales e, incluso, más peligrosos.

La etnografía mesoamericana documenta casos de seres poderosos que son, más bien, imágenes y que están en conflicto con seres s decir, easosatu, por eso las d, del dios Tlalocudiarrata de las que nos llevan a los interiores de los templos, por eso las dcorpóreos. Leopoldo Trejo y sus coautores reportan que, en el Sur de la Huasteca (región de nahuas, otomíes y tepehuas), “se sufre una escasez de cuerpos vitales frente a un exceso de existentes”. Por eso se “vive una apabullante lucha o competencia por hacerse de un cuerpo vital” (Trejo *et al.*, 2015: 149). El trabajo de los curanderos consiste en gran medida de suministrar cuerpos de papel recortado para apaciguar a los diferentes entes que son peligrosos porque tienen hambre y desean tomar los cuerpos de los humanos. Darles sangre sacrificial y otras ofrendas hace que los muñecos de papel no ataquen a los humanos. Pero lo mejor que se puede lograr es una tregua y controlar a los espíritus ofreciéndoles un sustituto para el cuerpo que desean.

La etnografía sobre los yanomami *La chute du ciel*, de Davi Kopenawa y Bruce Albert (2010) – retomada en el ensayo *A floresta de cristal* de Viveiros de Castro (2007) –, apunta en la misma dirección: una ontología donde los espíritus (normalmente depredadores) son imágenes o formas carentes un cuerpo tridimensional. El espíritu es “dueño de las imágenes fluidas”, y difícilmente se deja capturar (Lagrou, en prensa). En algunos casos que se han estudiado en las etnografías del arte ritual mesoamericano, los imágenes se dan cuenta que les falta realidad y corporalidad; desean vivir, tienen hambre, quieren sangre. Por eso atacan a las personas tridimensionales y les provocan enfermedades (Trejo *et al.*, 2015). Las imágenes creadas por los artistas huicholes, más bien, desean interactuar con los hombres, les hablan a sus creadores en los sueños y les reclaman atenciones rituales – una experiencia que normalmente se vive como perturbadora y que ha provocado que algunos artistas dejaran de producir arte (Neurath, 2013a).

Con la página 32 del Códice Borgia y la Coatlicue como evidencia, podemos formular la hipótesis que no solamente existía una asociación entre *split representation* y decapitación ritual. Se buscaba, además, expresar algo sobre la relación entre las víctimas de la decapitación y los seres fantasmáticos, que nacían como consecuencia de estos rituales, y sobre las imágenes poderosas y complejas, pero de ontología incierta, que se plasmaron en códices y escultura.

Notas

¹ Aquí retomo un trabajo que comencé a elaborar en ocasión de una serie de coloquios franco-mexicanos sobre “Quimeras, imágenes polarizadas y rituales de transformación” (Musée du Quai Branly, 2009 e Instituto de Investigaciones Históricas UNAM, 2010) que organicé en colaboración con Guilhem Oliver. Una conferencia en la USP y una presentación en el Seminario Interdisciplinario e Interinstitucional sobre Arte Indígena y Cultura Material, coordinado por Isabel Martínez y Regina Lira, fue lo que me motivó finalmente terminarlo. Agradezco las revisiones cuidadosas de Ana G. Díaz, Perig Pitrou y Anahí Luna, quienes me ayudaron reformular porciones importantes del texto, así como los comentarios puntuales de Federico Navarrete, Isabel Martínez, Regina Lira, Carlos Mondragón, Renato Sztutman y del dictaminador anónimo de la *Revista de Antropología* de la USP.

² Johannes Neurath es Investigador del INAH, adscrito a la Subdirección de Etnografía del Museo Nacional de Antropología; miembro del Sistema Nacional de Investigadores; y profesor de asignatura en el Posgrado de Estudios Mesoamericanos de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. Ha realizado trabajo etnográfico entre huicholes y coras desde 1992. Es el autor de los libros *Las fiestas de la Casa Grande: procesos rituales, cosmovisión y estructura social en una comunidad huichola* (Universidad de Guadalajara, Instituto Nacional de Antropología e Historia, México, 2002.) y *La vida de las imágenes: arte huichol* (Conaculta, Artes de México, 2013).

³ Seres que parecen amenazantes no necesariamente son peligrosos. En Cancuc (Chiapas) Pitarch ha documentado la creencia en una clase de espíritus o “almas” (*lab*) que son culebras inofensivas de agua dulce con cabezas de instrumentos de metal: la serpiente-machete, la serpiente-hacha, la serpiente-sartén, etc. (Pitarch, 2010: 43).

⁴ Me refiero a la corriente de los estudios amerindios iniciada por Viveiros de Castro (1998), que se enfocan en las relaciones entre humanos y animales y, de manera especial, en la “humanidad compartida” de las diferentes especies.

⁵ También Nicholson (1973: 359) señala que Selser, en sus últimas décadas, se inclinaba cada vez más hacia las especulaciones astromitológicas entonces en boga en Alemania (ver también Díaz, 2014: 96, nota 7).

⁶ Parece que de todos los autores que han escrito sobre la Coatlicue, la única que se dio cuenta de que se trata de una *split representation* es la historiadora del arte Iliana Godoy (2005: 49).

⁷ Ambos autores comparten la intención de refutar las teorías difusionistas que se habían elaborado sobre el fenómeno que existe en muchas partes del mundo y, notablemente, en toda la cuenca del Pacífico.

⁸ Esta formulación hace pensar que, antes de elaborar su estructuralismo, Lévi-Strauss ya era algo como un posestructuralista (ver Viveiros de Castro, 2010).

Referências bibliográficas

ALLEN, Catherine J.

1998 “When Utensils Revolt: Mind, Matter, and Modes of Being in the Pre-Columbian Andes”. *Res. Anthropology and Aesthetics*, 33: 18–27.

ANDERS, Ferdinand; JANSEN, Maartin; y REYES GARCÍA, Luis

1993 *Los templos del cielo y de la oscuridad: Oráculos y liturgia, libro explicativo del llamado Códice Borgia*. México, Fondo de Cultura Económica.

BAHR, Donald; GIFF, Joseph; y HAVIER, Manuel

1979 “Piman Songs on Hunting”. *Ethnomusicology*, 23: 245-296.

BARCELOS NETO, Aristoteles

2009 “The (De)Animalization of Objects: Food Offerings and the Subjectivization of Masks and Flutes among the Wauja of Southern Amazonia”. In SANTOS-GRANERO, Fernando (org.), *The Occult Life of Things: Native Amazonian Theories of Materiality and Personhood*, Tucson, University of Arizona Press, pp. 128-15.

BARRETO, Cristiana

2009 *Meios místicos de reprodução social: arte e estilo na cerâmica funerária da Amazônia Antiga*. São Paulo, tese, USP.

2010 “Cerâmica e complexidade social na Amazônia antiga: uma perspectiva a partir de Marajó”. In PEREIRA, Edithe y GUAPINDAIA, Vera (orgs.), *Arqueologia Amazônica*, Belém, Museu Paraense Emílio Goeldi, v. 1, pp. 193-212.

BATTAGLIA, Debora

1990 *On the Bones of the Serpent: Person, Memory, and Mortality in Sabarl Island Society*. Chicago, Chicago University Press.

BELTING, Hans

1994 *Likeness and Presence: A History of the Image before the Era of Art*. Chicago, Chicago University Press.

BOAS, Franz

1927 *Primitive Art*. Oslo.

BOONE, Elizabeth Hill

2007 *Cycles of Time and Meaning in the Mexican Divinatory Codices*. Austin, University of Austin Press.

BRODA, Johanna

1987 "The Provenience of the Offerings: Tribute and Cosmovision". In BOONE, Elizabeth H. (org.), *The Aztec Templo Mayor*, Washington, Dumbarton Oaks Research Library and Collections, pp. 211-256.

BROTHERSTON, J. Gordon

1992 *Book of the Fourth World: Reading the Native Americas through their Literature*. Cambridge, Cambridge University Press.

2005 *Feather Crown: The Eighteen Feasts of the Mexica Year*. Londres, The British Museum.

BROWN, Betty Ann

1984 "Ochpaniztli in Historical Perspective". In BOONE, Elizabeth H. (org.), *Sacrifice in Mesoamerica*, Washington, D.C., Dumbarton Oaks Research Library and Collections, pp.195-209.

CARRASCO, Pedro

1979 "Las fiestas de los meses mexicas". In DAHLGREN, Barbro (org.) *Mesoamérica: Homenaje a Paul Kirchhoff*, México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, pp. 52-60.

CASSIRER, Ernst

1925 *Philosophie der symbolischen Formen: Das mythische Denken*. Berlín, Bruno Cassirer Verlag.

CHÁVEZ, Ximena; AGUIRRE, Alejandra; MIRAMONTES, Ana; y ROBLES, Erika

2010 "Los cuchillos ataviados de la ofrenda 125, Templo Mayor de Tenochtitlan". *Arqueología mexicana*, 103: 70-75.

Codex Borbonicus (Bibliothèque de l'Assemblée Nationale, Paris), edición facsimilar, Akademische Druck- und Verlagsanstalt, Graz. Disponible en: http://www.famsi.org/research/graz/borbonicus/thumbs_0.html.

Codex Borgia (Cod. Borg. Messicano 1), edición facsimilar, Akademische Druck- und Verlagsanstalt, Graz. Disponible en: http://www.famsi.org/research/graz/borgia/thumbs_0.html.

Codex Féjerváry-Mayer (Museum of the City of Liverpool), edición facsimilar, Akademische Druck- und Verlagsanstalt, Graz. Disponible en: http://www.famsi.org/research/graz/fejervary_mayer/thumbs_0.html.

Codex Magliabecchiano, edición facsimilar de 1904. Disponible en: <http://www.famsi.org/research/loubat/Magliabecchiano/thumbs4.html>.

Codex Telleriano-Remensis, edición facsimilar Universidad de Rostock. Disponible en: <http://www.famsi.org/research/loubat/Telleriano-Remensis/thumbs0.html>,

DEHOUE, Danièle

2007 *La ofrenda sacrificial entre los Tlapanecos de Guerrero*. México, Cemca, Plaza y Valdés.

DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix

2006 *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*, Valencia, Pre-Textos.

DESCOLA, Philippe

1996 *The Spears of Twilight: Life and Death in the Amazon Jungle* (traduzido por Janet Lloyd). Nova York, New Press.

2005 *Par-delà nature et culture*. Paris, Éditions Gallimard.

DÍAZ, Ana G.

2014 "Venus más allá de las tablas astronómicas: Una relectura de las láminas 53-54 del *Códice Borgia*". *Estudios de cultura náhuatl*, 48: 89-128.

(ms. en preparación) *El maíz se sienta para platicar: códices y formas de conocimiento nahua, más allá del mundo de los libros*.

DICESARE, Catherine

2009 *Sweeping the Way: Divine Transformation in the Aztec Festival of Ochpaniztli*. Boulder, University Press of Colorado.

DURÁN, Fray Diego

1984 *Historia de las Indias de Nueva España e Islas de la Tierra Firme, 2 volúmenes*. México, Porrúa.

FREEDBERG, David

1992 [1989] *El poder de las imágenes: Estudio sobre la historia y la teoría de la respuesta*. Madrid, Cátedra.

GALINIER, Jacques

2004 [1997] *The World Below: Body and Cosmos in Otomí Indian Ritual*. Boulder, University Press of Colorado.

GARIBAY K., Ángel María

1985 *Teogonía e historia de los mexicanos: Tres opúsculos del siglo XVI*. México, Editorial Porrúa.

GELL, Alfred

1998 *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford, Clarendon Press.

GODOY, Ilana

2005 "En manos de Coatlicue". *Arqueología mexicana*, 12 (71): 48-51.

GRAULICH, Michel

1982 "Les Mises à mort doubles dans les rites sacrificiels des anciens Mexicains". *Journal de la Société des Américanistes*, 68: 49-58.

1983 "Myths of Paradise Lost in Pre-Hispanic Central Mexico". *Current Anthropology* 25 (5): 575-588.

1999 *Ritos aztecas: Las fiestas de las veintenas*. México, INI.

GRUBE, Nikolai

1998 "Speaking Through Stones: A Quotative Particle in Maya Hieroglyphic Writing". In: DEDENBACH-SALAZAR SÁENZ, Sabine; ARELLANO HOFFMANN, Carmen; KÖNIG, Eva; y PRÜMERS, Heiko (orgs.), *50 Years of Americanist Studies at the University of Bonn: New Contributions to the Archaeology, Ethnohistory, Ethno-Linguistics and Ethnography of the Americas*, Schwaben, Verlag Anton Saurwein, pp. 543-558.

HOUSTON, Stephen D.

2014 *The Life Within: Classic Maya and the Matter of Permanence*. New Haven, Yale University Press.

KOPENAWA, Davi y ALBERT, Bruce

2010 *The Falling Sky: Words of a Yanomami Shaman*. Harvard, Cambridge.

LAGROU, Els

2011 “Le Graphisme sur les corps amérindiens: Des Chimères abstraites?”. In SEVERI, Carlo (org.), *Gradhiva 13: Pièges à voir, pièges à penser*, París, Musée du Quai Branly, pp. 69-93.

(en prensa) “El grafismo indígena como técnica de alteración de la mirada: la quimera abstracta”. In NEURATH, Johannes y OLIVIER, Guilhem (orgs.), *Mostrar y ocultar en el arte y en los rituales: perspectivas comparativas*, México, IIH-UNAM.

LÉVI-STRAUSS, Claude

2008 [1942] “Indian Cosmetics”. In IMBERT, Claude, *Lévi-Strauss, le passage du Nord-Ouest*, París, L’Herne, pp. 13-39.

1955 *Tristes tropiques*, París, Plon.

1976 [1964] *Mythologica 1. Das Rohe und das Gekochte*, Suhrkamp, Francfort/Meno.

1987 [1958; 1944] “El desdoblamiento de la representación en el arte de Asia y América”. *Antropología estructural*, Barcelona, Paidós, pp. 263-296.

LUNA, Anahí

2013 “El hombre-cacao de Xochicalco”. *Artes de México*, 110: 20-23.

MENDIETA, Fray Gerónimo de

1997 *Historia Eclesiástica Indiana*. Cien de México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

MILBRATH, Susan

2007 "Astronomical Cycles in the Imagery of Codex Borgia 29–46". In RUGGLES, Clive y URTON, Gary (orgs.), *Cultural Astronomy in New World Cosmologies*, Boulder, University Press of Colorado, pp. 157-207.

2013 *Heaven and Earth in Ancient Mexico: Astronomy and Seasonal Cycles in the Codex Borgia*. Austin, University of Texas Press.

MILLER, Mary y TAUBE, Karl

1993 *The Gods and Symbols of Ancient Mexico and the Maya*. Londres, Thames and Hudson.

MITCHELL, William J. Thomas

2005 *What Pictures Want: The Lives and Loves of Images*. Chicago, Chicago University Press.

MONAGHAN, John

1990 "Sacrifice, Death, and the Origins of Agriculture in the Codex Vienna". *American Antiquity*, 55: 559-569.

MONDRAGÓN, Carlos

2009 *Personas partibles, sociedades fractales: reflexiones en torno a escala y complejidad en Vanuatu*. México, Colegio de México.

MOSER, Christopher L.

1973 *Human Decapitation in Ancient Mesoamerica*. Washington, D.C., Dumbarton Oaks.

MOSKO, Mark S.

2010 "Partible Penitents: Dividual Personhood and Christian Practice in Melanesia and the West". *Journal of the Royal Anthropological Institute*, v. 16: 215-240.

MOXEY, Keith

2013 *Visual Time: The Image in History*. Durham, Duke University Press.

NEURATH, Johannes

2002 *Las fiestas de la Casa Grande: procesos rituales, cosmovisión y estructura social en una comunidad huichola*. México, Universidad de Guadalajara, Instituto Nacional de Antropología e Historia.

(org.) 2007 *Arte antiguo cora y huichol: La colección de Konrad T. Preuss. Artes de México* 85. México.

2008 "Cacería y sacrificios rituales huicholes: entre depredación y alianza, intercambio e identificación". *Jornal de la Société des Américanistes*, 94 (1): 251-283.

2009 "Reflexividad ritual y visiones múltiples en un cuadro de José Benítez Sánchez". In VALDOVINOS, Margarita (org.), *Indiana* 26, dossier *Ritual y reflexividad en las prácticas indígenas. Algunos ejemplos mexicanos*, Berlín, Iberoamerikanisches Institut-SPK, pp. 29-45.

2010 "Simultanéité de visions: Le Nierika dans les rituels et l'art des Huichols". In DESCOLA, Philippe (org.), *La Fabrique des images*, Paris, Musée du Quai Branly, Somogy Editions d'art.

2013a *La vida de las imágenes: arte huichol*. México, Artes de México, Conaculta.

2013b "Los libros de piel de venado". *Artes de México*, 109. *Códices prehipánicos*, pp. 50-53.

2015 “Shifting Ontologies in Huichol Ritual and Art”. *Anthropology and Humanism*, 40 (1): 58–70.

NICHOLSON, Henry B.

1973 “Eduard Georg Seler (1849-1922)”. In WAUCHOPE, Robert (org.), *Guide to Ethnohistorical Sources*, Part Two of the *Handbook of Middle American Indians*, v. XIII, Austin, University of Texas Press, pp. 348-369.

NOWOTNY, Karl A.

1961 *Tlacuilolli: Die mexikanischen Bilderhandschriften*, Berlim, Monumenta Americana III, Ibero-Amerikanische Bibliothek, Gebr. Mann Verlag.

OLIVIER, Guilhem

2003 *Mockeries and Metamorphoses of an Aztec God. Tezcatlipoca, “Lord of the Smoking Mirror”*. Boulder, University Press of Colorado.

2015 *Cacería, sacrificio y poder en Mesoamérica: Tras las huellas de Mixcóatl, “Serpiente de Nube”*. México, Fondo de Cultura Económica, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas.

PELLIZZI, Francesco

2002 “Structure and Quantum Leaps: Claude Lévi-Strauss’s Early Study of the Traditional Arts”. *Arte y Ciencia*. XXIV Coloquio Internacional de Historia del Arte, UNAM, México, pp. 215-228.

PEPERSTRAETE, Sylvie

2006 “Los murales de Ocotelulco y el problema de la procedencia del Códice Borgia”. *Estudios de Cultura Náhuatl*, 37: 15-32.

PITARCH, Pedro

2010 *The Jaguar and the Priest: An Ethnography of Tzeltal Souls*. Austin, University of Texas Press.

PITROU, Perig

2011 “El papel de ‘aquel que hace vivir’ en las prácticas sacrificiales en de la Sierra Mixe de Oaxaca”. In PITROU, Perig; VALVERDE, María del Carmen; y NEURATH, Johannes (orgs.), *La noción de vida en Mesoamérica*, México, Centro de Estudios Mayas, Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos, pp. 119-154.

2015 “Life as a Process of Making in the Mixe Highlands (Oaxaca, Mexico): Towards a ‘General Pragmatics’ of Life”. *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 21(1): 86–105.

PITROU, Perig; VALVERDE, María del Carmen; y NEURATH, Johannes (orgs.)

2011 *La Noción de vida en Mesoamérica*, México, Centro de Estudios Mayas, Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos

PITROU, Perig; COUPAYE, Ludovic; y PROVOST, Fabien (orgs.)

2016 *Actes du colloque des êtres vivants et des artefacts, musée du quai Branly 2013*.
Disponível em: <https://actesbranly.revues.org/647>.

PREUSS, Konrad Theodor

1904 “Phallische Fruchtbarkeits-Damonen als Träger des altmexikanischen Dramas: Ein Beitrag zur Geschichte des mimischen Welt Dramas”. *Archiv für Anthropologie*, Neue Folge, 1: 129-188.

1912 *Die Nayarit-Expedition: Textaufnahmen und Beobachtungen unter mexikanischen Indianern 1. Die Religion der Cora-Indianer in Texten nebst Wörterbuch Cora-Deutsch*, Leipzig, B. G. Teubner.

1914 *Die geistige Kultur der Naturvölker* (Aus Natur und Geisteswelt, Sammlung wissenschaftlich-gemeinverständlicher Darstellungen, 452), Leipzig, B. G. Teubner.

1998 *Fiesta, literatura y magia en el Nayarit: Ensayos sobre coras, huicholes y mexicanos de [...]* (editado por Jesús Jáuregui y Johannes Neurath), México, Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos, Instituto Nacional Indigenista.

QUESTA REBOLLEDO, Alessandro

2013 “Visible Dancers and Invisible Hunters. Divination, Dancing and Masking among the highland Nawa of Eastern Mexico”. Ponencia presentada en el coloquio *The Invention of Culture in America*, 20-24 de mayo 2013, Trujillo.

QUILTER, Jeffrey

1990 “The Moche Revolt of the Objects”. *Latin American Antiquity*, 1: 42–65.

SAHAGÚN, Fray Bernardino de

1951-1982 *Florentine Codex: General History of the Things of New Spain*, 12 vols., The School of American Research y University of Utah Press (traduzido de náhuatl para inglés por Arthur J. O. Anderson y Charles Dibble).

SALOMON, Frank y URIOSTE, George L. (orgs.)

1991 *The Huarochiri Manuscript*. Austin, University of Texas Press.

SANTOS-GRANERO, Fernando

2009 “Introduction”. In SANTOS-GRANERO, Fernando (org.), *The Occult Life of Things: Native Amazonian Theories of Materiality and Personhood*, Tucson, The University of Arizona Press.

SELER, Eduard

1904 *Codex Borgia: Eine altemexikanische Bilderschrift der Congregatio de Propaganda Fide*, Band 2, Berlin, Tafel 29-76.

SEVERI, Carlo

2007 *Le Principe de la chimère: Une Anthropologie de la mémoire*. Paris, éditions Rue d'Ulm-Musée du Quai Branly, col. "Aesthetica".

STRATHERN, Marilyn

1988 *The Gender of the Gift: Problems with Women and Problems with Society in Melanesia*. Berkeley University of California Press.

2004 *Partial Connections*. Walnut Creek, Altamira Press.

STUART, David

2012 *The Order of Days: the Maya World and the Truth about 2012*. Nova York, Harmony Books.

TAYLOR, Anne-Christine

2000 "Le Sexe de la proie: Représentations jivaro du lien de parenté". *L'Homme*, 145-155: 309-334.

2003 "Les Masques de la mémoire: Essai sur la fonction des peintures corporelles jivaro". *L'Homme*, 165: 223-248.

2006 "Devenir jivaro: Le Statut de l'homicide guerrier en Amazonie". *Cahiers d'anthropologie sociale*, 2.

TEDLOCK, Dennis (org. e tradutor)

1985 *Popol Vuh: The Mayan Book of the Dawn of Life*. Nova York, Touchstone Book, Simon and Schuster.

TREJO, Leopoldo; GÓMEZ MARTÍNEZ, Arturo; GONZÁLEZ, Mauricio; GUERRERO ROBLEDÓ, Claudia; LAZCARRO SALGADO, Israel; y SOSA FUENTES, Sylvia Maribel

2015 *Sonata ritual: Cuerpo, cosmos y envidia en la Huasteca meridional*. Colección Etnografía de los pueblos indígenas de México, México, inah.

USENER, Hermann

1896 *Götternamen: Versuch einer Lehre von der religiösen Begriffsbildung*. Bonn, Verlag von Friedrich Cohen.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo

1998 "Cosmological Deixis and Amerindian Perspectivism". *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 4: 469-488.

2007 [2006] "The Crystal Forest: Notes on the Ontology of Amazonian Spirits". *Inner Asia*, 9: 153-172.

2010 "Claude Lévi-Strauss, fundador del pos-estructuralismo". In OLAVARÍA, María Eugenia; BONFIGLIOLI, Carlo; y MILLÁN, Saúl (orgs.), *Lévi-Strauss: un siglo de reflexión*, Juan Pablos, México, Universidad Autónoma Metropolitana.

WAGNER, Roy

2012 [1987] "Figure-Ground Reversal Among the Barok". *Hau*, 2 (1): 535-542.

1991 "The Fractal Person". In GODELIER, Maurice y STRATHERN, Marilyn (orgs.), *Big Men and Great Men: Personification of Power in Melanesia*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 159-173.

WISEMAN, Boris

2007 *Lévi-Strauss, Anthropology and Aesthetics*. Cambridge, Cambridge University Press.

2008 “Lévi-Strauss, Caduveo Body Painting and the Readymade: Thinking Borderlines”. *Insights*, 1 (1): 1-20.

ZAMORA, Alonso

2015 *La antropología del tiempo ritual en la ritualidad maya clásica y contemporánea*, México, dissertação, UNAM.

The Sacrifice of a Sacrificial Knife

ABSTRACT: This article puts together studies on sacrificial rites and reflections upon the expressive power and agency of certain images of pre-Hispanic art in Mesoamerica. Our focus rises from an ethnographic perspective of the relational complexity of the rituals. The article explores two specific cases in which one can observe a “split representation” in the sense of Boas’ and Lévi-Strauss’ approaches: the sculpture known as *la Coatlicue* of the Sala Mexica in the Museo Nacional de Antropología and the 32nd page of Borgia Codex. In both cases the split representation presents itself in contexts of ritual beheading; a new head emerges with two blood snake faces or two sacrificial knives seen by side. The ambiguity of these figurations expresses the problematic ontological status of beings created from sacrifice.

KEYWORDS: Sacrifice, Ritual, Figuration, Codex, Sculpture, Mesoamerica, Postclassical.