

Patrick Johansson K. "Zazanil". *La palabra-enigma. Acertijos y adivinanzas de los antiguos nahuas*. México: Mc Graw Hill, 2004; 90 pp.

Con este volumen Patrick Johansson nos regala, además de una obra de valioso contenido, un libro entretenido y magníficamente editado, con textos e ilustraciones cuidadosamente seleccionados.

El libro está dividido en dos grandes apartados: el que se ocupa de la parte teórica y de análisis y el abocado a la antología de los textos. En el primero el autor revisa los conceptos de juego y enigma, como hilos conductores de su estudio, a partir de lo que significó el juego en general para los nahuas. De los diversos juegos que describe elige el juego verbal, y dentro de este, el enigma o *nenahualtotoquiliztli* y las adivinanzas o *zazanilli*. Según Johansson,

Los acertijos y las adivinanzas son para el hombre contemporáneo un pasatiempo, una actividad lúdica que se realiza generalmente fuera de los ámbitos de trabajo en un ambiente de diversión y relajamiento. Su tenor competitivo y el reto intelectual que implican para los contendientes, remiten esencialmente al juego tal y como se concibe hoy en día (1).

Sin embargo, considera que es necesario comprender el sentido lúdico como se da en las culturas mesoamericanas antes de la llegada de los españoles, ya que para ellas las adivinanzas, al igual que otros juegos, tenían además una función de iniciación y revelación relacionada con el destino del individuo o de la comunidad, con lo que se trascendía el mero principio de divertimento o distracción. Este podía estar presente, pero no era lo esencial.

El *tlahtoani*, según menciona el autor, "canta, aprende los cantos, eleva cantos, le cuentan historias, le dicen adivinanzas", pero estas constituyen

para él un “relato (enigmático) de la palabra de conocimiento”, lo cual remite a su sentido críptico o esotérico (3), porque:

El acertar y adivinar tuvo, en tiempos prehispánicos, el carácter “jocoso” que tiene para nosotros, pero además del placer visceral o intelectual que suscitaba, tuvo también una función iniciática y adivinatoria más estrechamente ligada a la verdad del mundo (4).

Para ofrecer una mejor comprensión de lo anterior el autor nos describe los principales juegos de los nahuas y el sentido de cada uno de ellos. Así vemos cómo el juego o *áhuil* podía denotar placer carnal, *ahuilnemilizti*; alegría, *ahuilchihua*; broma, *ahullahtolli*; burla, *teahuiltía*; diversión, *mahuiltía*; deshonra, *ahuilquixtiliztli*; ocio, *ahuilcemilhuitía*; o seducción, *ahuipahua*, además de tener una “importancia ‘cósmica’ en los dominios rituales de la vida indígena” (8).

El primero de los juegos que describe es el *patolli*, *áhuil* de dados o juego de azar que ayudaba a pronosticar futuros sucesos en el destino de los jugadores. El juego de pelota, *tlachtli*, común a toda Mesoamérica, tenía asimismo un sentido ritual cosmogónico relacionado con el bienestar de la comunidad. El de los cuatro “voladores”, por su parte, constituía una representación del movimiento espacio-temporal con las trece vueltas que resultan en la suma de los 52 años del ciclo indígena. Entre los juegos de carácter bélico están las “escaramuzas”, el “sacrificio gladiatorio” y, por supuesto, las “guerras floridas”. Por último están los juegos que se relacionan con la adivinación lúdica, en los que “el destino se leía en la disposición que tomaban unos granos de maíz o de frijoles lanzados por un sacerdote sobre un petate o el suelo” (19). Este destino concernía a las siembras y cosechas, a la cura de enfermedades, es decir, a la suerte del individuo o de la colectividad.

En este último rubro se inscriben los juegos verbales de las adivinanzas, los cuales, además de divertir, “tendían a redimir males o propiciar fenómenos inherentes a la vida” (21). Estos juegos verbales podían contener un doble sentido con carácter sexual, de *albur*, asociado en rituales de fertilidad a la fecundidad femenina o de la tierra, o incluso estar asociados a danzas en las que “el pavor, el sexo, la risa y la muerte se fundían en [...] escaramuzas lúdicas que buscaban propiciar la fertilidad” (29).

Johansson afirma que para ello el náhuatl es un vehículo más que propicio, puesto que permite, “más que construir un sentido a partir de sus unidades lingüísticas [...], disponer hilos frásticos sobre el telar de la lengua y esperar que un sentido surja de esa urdimbre” (22). Nada mejor para el propósito de la adivinanza: retar intelectualmente a los contendientes en forma críptica, para lo cual sólo el iniciado está capacitado: lenguaje y poder indisolublemente unidos en todas las culturas. Entre los nahuas esta capacidad es el dominio del gobernante, *tlahtoani*, del médico, *tícitl*, de los sabios, *tlamatinime*, y de los lectores de destinos, *tonalpouhqui*. Entre los mayas el lenguaje esotérico de Zuyuá “permitía a los sacerdotes que lo conocían comunicarse con lo sagrado” (37), según nos informa el autor.

Para él en el enigma maya lo que importa es saber si el receptor es o no un iniciado; lo ejemplifica con algunos textos:

– Hijo, ¿has visto las piedras verdosas que son dos y en medio de las cuales hay una cruz alzada? Los ojos del hombre.

– Hijos, traedme al que tiene lazos anudados y al que tiene los dientes salidos. El venado y el topo.

– Hijos, hacéd llegar aquí veinte piedras “cargadoras”, labradas, y dos casados. Codornices y tórtolas.

Johansson afirma que “la estructura del enigma maya se asemeja a los acertijos nahuas *zazanilli* aun cuando ninguna fórmula introductoria los defina como tales” (39).

En su definición de *zazanilli* resalta el hecho de que estos acertijos pertenecen al género narrativo y de que usan sistemáticamente la repetición, el paralelismo, efectos de homonimia o paronimia, asonancias, aliteraciones, metonimias y metáforas, todo ello con el propósito de crear un laberinto que debe conducir a la respuesta. Importa, pues, que el interlocutor sea lo suficientemente hábil para “procesar los elementos significativos” que lo lleven a encontrar la respuesta correcta. En este sentido el *zazanilli* sigue las mismas reglas que la adivinanza. Lo propio de aquel estriba en el uso sistemático de la fórmula de inicio *zazan ... ¿tlein on?*, que significa ‘cosa sin importancia’ más ‘¿qué es?’, y que Sahagún, en su recopilación de estos textos nahuas, tradujo con una de las

fórmulas iniciales antiguas de las adivinanzas, “¿Qué cosa y cosa?”. Esa fórmula de inicio podía además ir acompañada de un reto como *aca quittaz tozazaniltzin tla canenca*, o “para el que vea nuestra adivinanza, no puede ser más que...” (45). Aunada a estas dos fórmulas aparece la adivinanza propiamente dicha, con todo lo cual se provoca la respuesta:

Zazan tleino, matlacin tepatlactli quimamamatimani. Aca quittaz tozazaniltzin, tla canenca tozti.

¿Qué cosa y cosa? Van cargando cinco losas. Para quien vea nuestra adivinanza, no puede ser más que: la uña (47).

Zazan tleino, aztactetzintli quetzalli conmantica. Xonácatl

¿Qué cosa y cosa? Una piedrita blanca con plumas de quetzal: la cebolla (48).

Zazan tleino, huipiltíich. Tómatl.

¿Qué cosa y cosa? Tiene el huipil muy apretado: el tomate (49).

Según afirma el autor, en los *zazanilli* lo que importa es encontrar el sujeto de uno o varios predicados verbales yuxtapuestos o identificar el complemento de objeto por asociación, más que por otra cosa. Sin embargo, existen algunos ejemplos en los que el proceso es más elaborado, pues se da a través del uso de tropos como metáforas o metonimias:

Zazan tleino, xoxouhqui xicaltzintli, mumúchitl ontemi: Aca quittaz tozazaniltzin, tla canenca ilhuícatl.

¿Qué cosa y cosa? Una jícara azul llena de maíz tostado. Para quien vea nuestra adivinanza, no puede ser más que: el cielo (53).

De igual manera pueden aparecer ejemplos en los que el recurso sea la inverosimilitud, la oposición, la paradoja, la prosopopeya, entre otros. Esto lo muestra el autor del libro a través de una antología de cuarenta y seis textos, de los recopilados en el siglo XVI por fray Bernardino de Sahagún y sus ayudantes indígenas, en el área de Tepepulco o en Tlatelolco. Las adivinanzas aparecen en el libro VI de la *Historia general de las cosas de la Nueva España*, también conocida como *Códice florentino*.

De estos textos nos presenta Johansson tres versiones: la nahua, la traducción literal hecha por él y la versión de Sahagún, con ortografía modernizada para una mejor comprensión y un mejor acercamiento y disfrute de lo que han sido estos *áhuil*, juegos verbales maravillosos, para nuestra tradición y nuestra cultura.

MARÍA TERESA MIAJA
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS, UNAM