

# Mitos en el valle de Mexicali: una cartografía de lo intangible<sup>1</sup>

Judith Ley García<sup>2</sup>, Luz María Ortega Villa<sup>3</sup>, Norma Alicia Fimbres Durazo<sup>4</sup> y Guadalupe de los Ángeles Ortega Villa<sup>5</sup>

## RESUMEN

Como parte de una investigación más amplia sobre el paisaje cultural evolutivo del valle de Mexicali, Baja California, México, a partir de una encuesta se identificaron los principales mitos que están vigentes en esa zona rural, los temas que abordan y la localización de los hechos que narran. Mediante el uso de sistemas de información geográfica (SIG), la información se procesó para elaborar una cartografía temática de tales mitos, que hace posible visualizar las zonas de mayor densidad (donde hay más concentración de mitos). Los principales hallazgos refieren la ausencia de mitos relacionados con el grupo indígena que habitaba originalmente el valle, la preeminencia de mitos acerca de "aparecidos" (fantasmas), así como el predominio de mitos sociológicos con función pedagógica, que orientan las prácticas espaciales de los habitantes del valle.

**Palabras clave:** Mitos, cartografía, paisajes culturales, frontera norte de México.

## ABSTRACT

As part of a wider research about evolutive cultural landscape in the Mexicali Valley (Baja California, Mexico), a survey was conducted by means of identifying the main myths in that rural area, the topics they deal with, as well as the location of the events they narrate. Information collected was processed through the use of geographical information systems (GIS) in order to obtain a thematic cartography of those myths which allows the visualization of areas of greater density (where there is a greater concentration of myths).

The principal findings refer the absence of indigenous myths, the dominance of myths about ghosts, as well as the strong presence of sociological myths with pedagogical function, which guide spatial practices of the valley inhabitants.

**Key words:** Myths, cartography, cultural landscapes, Mexican Northern border.

---

<sup>1</sup> Artículo recibido el 29 de marzo de 2011, aceptado el 14 de enero de 2012 y corregido el 2 de febrero de 2012.

<sup>2</sup> Instituto de Investigaciones Sociales de la Universidad Autónoma de Baja California (México). E-mail: jley@uabc.edu.mx

<sup>3</sup> Universidad Autónoma de Baja California (México). E-mail: lucyov9@hotmail.com

---

<sup>4</sup> Instituto de Investigaciones Sociales de la Universidad Autónoma de Baja California (México). E-mail: nfimbresd@yahoo.com.mx

<sup>5</sup> Instituto de Investigaciones Sociales de la Universidad Autónoma de Baja California (México). E-mail: guadalupeortegamxl@yahoo.com.mx

No hay sociedad, veámoslo o no, sin mito, ya que el *constructo* mítico ofrece una respuesta al *por qué* y al *para qué* ineludiblemente presentes en todo cuerpo social, oferta un solidificado *sentido* a un mundo de por sí intrínsecamente contingente (Carretero, 2006: 108)

El proyecto de investigación que da base a este artículo se origina al encontrar que, si bien para fines de protección de lugares con valor excepcional, la UNESCO incorpora la categoría de paisajes culturales, son escasos los esfuerzos que abordan los paisajes construidos en lo cotidiano por las comunidades jóvenes que los habitan, cuyo valor se manifiesta principalmente en la escala local. Tal es el caso del paisaje rural del valle de Mexicali, ubicado en la frontera noroeste de México –estado de Baja California– colindante con el valle de Imperial, California, en los Estados Unidos de América.

Este valle de origen reciente (principios del siglo XX) es resultado de la transformación productiva de una porción de la región denominada desierto de Sonora, hecho que lo convierte en un paisaje cultural contemporáneo, cuya evolución es impulsada por fuerzas económicas y políticas que accionan desde diversas escalas, alterando el territorio y la cultura desplegada en este.

Al considerar al valle de Mexicali como un paisaje cultural evolutivo, el proyecto de investigación –desarrollado por un grupo de académicos de la Universidad Autónoma de Baja California– aborda el paisaje desde tres perspectivas convergentes: la evolutiva, la estética y la simbólica, y a esta última corresponde el enfoque utilizado para explorar lo que los habitantes del valle de Mexicali reportan como mitos del lugar, algunos de cuyos resultados se presentan en este artículo.

El término paisaje cultural ha sido utilizado para referirse al paisaje resultante de las transformaciones que el hombre realiza al paisaje “natural” (Sauer, 1925), por ello ilustra la evolución de la sociedad humana y sus asentamientos a lo largo del tiempo (UNESCO-ICOMOS, 2005). Sin embargo, en el proceso de transformar la naturaleza por medio del trabajo, el hombre no solo crea formas físicas sobre la superficie terrestre,

sino que, a su vez, establece una relación simbólica con estas, “las cubre simbólicamente” (Lefebvre, 2005), lo que resulta tanto en un conjunto articulado de objetos geográficos como en el despliegue de un cúmulo de significados sobre estos objetos para convertirlos en lugares.

Cada grupo humano se relaciona con el paisaje de una manera particular creando una constelación de lugares propios que inscriben acontecimientos personales, familiares y comunitarios, dejando, en este proceso, una serie de marcas tangibles e intangibles en el paisaje, *landmarks* que proveen coordenadas espaciales y temporales para el recuerdo (Osborne, 2001), marcas de vida en el lugar que constituyen puntos de referencia comunes y estructuran el paisaje en una geografía simbólica. En este caso nos centraremos en una forma particular de marcar el paisaje, los mitos, a fin de responder las siguientes preguntas: ¿Cuáles son los mitos vigentes en el valle de Mexicali? ¿Qué tipo de mitos son? ¿Cómo esos mitos han marcado al valle? ¿Es posible elaborar una cartografía de los mitos del valle de Mexicali?

Así, en un primer apartado se expone el modo en que para los fines del trabajo se entiende por mito, y posteriormente se reflexiona acerca de las funciones que cumple en una sociedad; un tercer acápite aborda la relación entre mito y paisaje, para dar paso a la sección en que se expone brevemente el método utilizado. Los principales resultados sobre los mitos identificados en el valle de Mexicali, los temas que abordan y su localización se presentan en el quinto apartado. Finalmente, se presentan las conclusiones que se derivan de los hallazgos, relacionándolas con las aportaciones teóricas de los tres apartados iniciales.

## Sobre qué es un mito

En la vida cotidiana se entiende al mito como una historia ficticia que encierra una verdad o una lección; o bien, como una narración de algo no comprobado que se tiene por ocurrido; y desde mediados del siglo pasado, en el ámbito de la cultura de masas, se ha venido identificando como míticos a algunos personajes del mundo del espectáculo

o a hombres y mujeres de diversos ámbitos en los que son reconocidos como “celebridades”.

El diccionario *Merriam Webster's* recoge estas nociones al incluir, como primera acepción del término «mito» la de que es “una historia usualmente tradicional de eventos históricos que sirve para expresar parte de la visión del mundo de un pueblo o explicar una práctica”; en segundo lugar se anota la definición que alude a que es una parábola o alegoría; y en tercer término, “una creencia o tradición popular que se ha formado alrededor de algo o alguien; especialmente cuando encarna los ideales e instituciones de una sociedad o segmento de ella”.

En un sentido antiguo, “el término mito deriva del griego *muthos*, que al significar discurso alude a la palabra de los dioses, a la expresión divina, al conocimiento divino y, por tanto, a una verdad quintaesencial, no a una falacia” (Sayers, 2004: 272). Es este el sentido en que lo entiende Mircea Eliade (1999), para quien el mito cuenta una historia sagrada, relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, cuando gracias a las hazañas de seres sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia: una realidad total, como el cosmos, o un fragmento de ella, como una región particular del mundo, una especie vegetal o animal, un accidente geográfico, etc. Pero esa historia no narra lo que *realmente* ha ocurrido, sino que lo hace mediante recursos simbólicos de variada complejidad. Por ello, desde la antigua Grecia, en el pensamiento occidental existe una contraposición entre mito y razón, ya que la misión de esta última ha sido siempre precisamente la de oponerse al mito; de ahí que a este se le entienda como ficción, como algo que no es verdad (Vives, 1966).

Explica Cáceres (2006) que el paso del mito al *logos* se reconoce como el momento en que surge la razón occidental, la sociedad occidental racional, con lo que el mito fue relegado al terreno de la fantasía y lo irracional, al ámbito de lo no comprobable, que se oponía a la verdad científica que fue el centro de la Ilustración. Las diferencias entre mito y razón se observan en que “el mito explica las cosas históricamente, como una cadena de acontecimientos, un devenir,

dependiente de la voluntad más o menos caprichosa de un agente antropomorfo; la ciencia, en cambio, quiere explicar las cosas estáticamente. Su misión quiere ser precisamente controlar el devenir... ella busca leyes universales, constantes, inmutables del devenir... *abstrae* las constantes universales fuera del tiempo y del espacio” (Vives, 1966: 306).

Entre el mito y la razón –pero más cercana al primero– podría ubicarse la leyenda, que para Kimberly Ann Holle (2005) es una historia sagrada o secular acerca de seres humanos, historia que se sitúa en el mundo tal como es conocido y en un pasado reciente. Todas las leyendas –dice esta autora– parten de la presencia de una experiencia basada en hechos, sobre los cuales se puso en marcha el proceso de construcción de la leyenda. Así, una leyenda puede ser tenida por cierta, aunque no necesariamente esta consideración sea compartida por todo el grupo social (Holle, 2005).

Al señalar la distinción entre los conceptos *mito* y *leyenda*, Holle (2005) expresa que el primero alude a lo sagrado, en tanto que la segunda es del ámbito secular. Con base en la definición que dan los estudios de folclore, Holle recuerda que el mito alude a una historia sagrada acerca de los protohumanos, que se cree verdadera y se sitúa en otro mundo en tiempos muy remotos o al inicio de los tiempos. Para ella, “los mitos son narrativas que comprenden complejos sistemas de creencias”, análogos a un paradigma (Holle, 2005: 511).

En cambio, para Joseph Campbell los mitos son “pistas respecto de las potencialidades espirituales de la vida humana” (Campbell, 1991: 5), y distingue dos sistemas de mitos: los que relacionan al individuo con su propia naturaleza y con el mundo natural del que es parte, y que por tanto se orientan hacia la trascendencia; y los que son estrictamente sociológicos, y que lo vinculan con una sociedad específica, que lo integran al grupo social. Como se puede observar, las definiciones de «mito» y «leyenda» de Holle (2005) corresponden a los dos sistemas de mitos señalados por Joseph Campbell. En ambos casos, los mitos suelen acompañarse de rituales, pues estos son la puesta en escena del mito; y al participar del ritual, los

seres humanos participan del mito. A decir de Mary Douglas y Baron Isherwood (1979: 80), la función de los rituales es “contener el curso de los significados”; es decir, los rituales sirven para fijar los significados y evitar que se transformen o que, si lo hacen, sea a un ritmo más lento que el del resto de los significados que forman parte de una cultura.

Kirk (2006) no está de acuerdo en que todos los mitos traten de dioses o deriven de rituales, como tampoco concuerda en la afirmación de que los mitos pueden diferenciarse claramente de los cuentos populares. Para este autor, es también errónea la asociación que se hace entre mitos y creencias, sentimientos o prácticas religiosas. Aun más, dice Kirk que las leyendas y los cuentos populares son tipos de mitos; y los mitos “poseen, al parecer, propiedades esenciales, como su fantasía, su libertad en el desarrollo y su compleja estructura, que no reproduce el ritual, y sugieren que sus orígenes y motivaciones son, en ciertos aspectos, importantes, bien diversos” (Kirk, 2006: 44).

José Manuel Valenzuela reúne en una sola definición los dos sistemas de mitos de Campbell, al decir que “los mitos son palabras, discursos, narraciones de contenidos éticos, morales, o religiosos o tradicionales que participan en la producción de la continuidad cultural y conforman ámbitos de adscripción del individuo al grupo” (2004: 14). De entre ellos, “los mitos fundadores contribuyen a la conformación de los elementos de identidad común, la creencias compartidas, el orden significativo y los referentes culturales colectivos” (Valenzuela, 2004: 17).

A decir de Valenzuela, la vigencia de los mitos a través del tiempo tiene que ver con el hecho de que la opacidad en su construcción discursiva les permite ser reinterpretados sin cesar. Sin embargo, sostenemos que más que opacidad, el discurso del mito, al valerse de la analogía como recurso fundamental, indica lo que no es o todavía no es directamente conceptualizable (Vives, 1966).

En opinión de Vives, si el sentido introducido por el mito no corresponde con el racionalismo, es porque se encuentra vinculado a una estructura significativa más amplia, de donde recoge sus explicaciones para introdu-

cir un mínimo de sentido, porque, como dice este autor, “Aun en nuestra época, en que se han hecho tantos avances en el control de las causas naturales de los acontecimientos, es todavía inmenso el campo de lo que permanece incontrolable, incomprensible y aun, desde nuestro punto de vista, irracional y absurdo” (Vives, 1966: 312).

No obstante, en la actualidad el término «mito» se usa tanto en el sentido de “ficción” o “fantasía”, que de “tradición sagrada” (a la manera de Mircea Eliade) y “se reconoce que el mito contiene una verdad o como dice Eduardo Galeano el mito es una forma poética de narrarnos una verdad” (Cáceres, 2006: 138). En este sentido, Cáceres coincide con Oyaneder (2003), al expresar que los mitos ponen de manifiesto aquello que es significativo para una cultura, y hacen posible entender y reconstruir los valores que la conforman.

Como productos históricos, los mitos pueden sufrir una pérdida de sentido y dejar de ser significativos, cambiar algunos de sus elementos por otros, o ser sustituidos por mitos de nuevo cuño, como son los de la moda o la vida de una estrella hollywoodense, en la sociedad contemporánea.

Pero los mitos no pertenecen solo al ámbito de lo superestructural como significados que existen en una dimensión intangible, sino que precisamente por ser significativos y valiosos, producen –con mayor o menor amplitud– efectos materiales a través de los actos de quienes se adscriben a esos mitos. De ahí que Clarac denomine *mitos totales* a aquellos que tienen repercusiones sobre su contexto sociocultural total, tanto del pasado como del presente, pues al observar el proceso etnohistórico que los vio nacer y desarrollarse hasta la actualidad, permiten reconstruir históricamente las categorías de representación de una comunidad. Esos mitos totales hacen posible acercarse a “una representación cósmico-espacial generadora de consecuencias geofísicas y organizativas sociales” (Clarac, 2005: 68).

Al exponer el caso de los indígenas venezolanos, Clarac explica que el contexto ampliado de los mitos totales incluye épocas remotas, el pasado primordial que es narrado

por los mitos de los orígenes, “cuando los héroes míticos y/o dioses ayudaron a los humanos a elaborar su cultura, les enseñaron la agricultura, las técnicas agrícolas en montaña y las de riego, la medicina, la cerámica” (Clarac, 2005: 69), y que a partir de esos mitos se han organizado la vida, los intercambios, el cuidado del medio ambiente y los rituales asociados al mito, entre otros aspectos. Los mitos totales –que podrían considerarse también como sistemas de mitos– lo son precisamente porque involucran un cúmulo de saberes que se aplican en la organización de la sociedad y del espacio; saberes que a lo largo del tiempo han sido adaptados a condiciones históricas (como la conquista o la expansión urbana), y que es necesario tomar en cuenta, sobre todo si se trata de intervenir en una sociedad con acciones que se orientan a transformar ya sea el medio ambiente o las prácticas que en él se realizan.

Para Vives, el precio que paga la ciencia –y por lo tanto la sociedad contemporánea– por pretender explicar la realidad en función de principios abstractos es el del ahistoricismo, “la remoción de la realidad concreta en su fluyente existencialidad histórica” (Vives, 1966: 307). El mito, en cambio, capta el hecho de que toda existencia se manifiesta como una actuación, un acto, una acción; el *existir* implica dejar la nada, para entrar al tiempo y al espacio.

Este carácter histórico, dinámico, activo de la existencia difícilmente se capta a partir de los conceptos estáticos y atemporales de la razón abstracta. Solo el mito capta directamente la existencia en su historicidad dinámica: y seguramente no es casualidad que en nuestro tiempo se hayan revalorizado a la vez lo existencial y lo mitológico (Vives, 1966: 308).

Dice Vives (1966) que una cultura que ha avanzado demasiado en la senda del racionalismo “no tiene otra posibilidad de fecundidad que por el recurso a los esquemas míticos”. Y algo muy parecido plantea Guiraud (1983), al explicar cómo la semiología comprende dos grandes modos de expresión, que corresponden, por una parte, a los signos y códigos lógicos (donde ubica a la ciencia); y por otra, a los signos y códigos estéticos (que incluye las mitologías), los cuales a su vez se relacionan con dos modos de experiencia

humana: la objetiva-intelectiva y la subjetiva-afectiva. A decir de Guiraud, en la sociedad contemporánea, que ha desarrollado notablemente el saber científico, el desarrollo de códigos estéticos se ha ido abandonando, de modo que el hombre moderno, integrado cada vez más en el plano del saber, se encuentra desorientado en el del deseo, por lo que busca formas de compensarlo a través de actividades lúdicas (Guiraud, 1983: 26-30). Podríamos agregar, con Vives, que el desarrollo casi unilateral de códigos de conocimiento científico lleva entonces a la sociedad a buscar el equilibrio del conocimiento “no racional” en nuevos mitos y mitologías, que en la sociedad contemporánea bien podrían identificarse con aquellas analizadas por Barthes (1981).

Con base en estos autores, se puede resumir hasta aquí una concepción del mito como una organización de significados –construcción simbólica– compartidos por una comunidad o grupo, que no necesariamente corresponden a un orden lógico-racionalista; organización que se presenta en una forma narrativa (oral o escrita) y que explica parcial o totalmente un aspecto de la realidad mediante analogías o metáforas por las cuales se expresan valores que se traducen en prácticas sociales que transforman esa realidad.

## El mito: mediador de sentido

De acuerdo con Campbell (1991), los mitos tienen cuatro funciones: la mística, la cosmológica, la sociológica y la pedagógica. A través de la primera función, los mitos llevan al individuo a experimentar el sobrecogimiento ante el gran misterio y maravilla del universo y del propio ser; mediante la segunda, que a decir de Campbell es similar a la función de la ciencia, el mito explica cómo es el universo, pero –nuevamente– de modo tal que el misterio se deja ver nuevamente; en la tercera función los mitos contribuyen al sostenimiento y legitimación de un orden social, y por ello pueden variar enormemente según el tiempo y lugar; y por medio de la cuarta función, la pedagógica, los mitos enseñan al individuo a vivir una vida humana.

Sayers (2004: 273) expresa que la antropología acuñó el término “historias sa-

gradas" para aludir a los mitos, que "tienen por función articular la relación entre la vida cotidiana y aquella dimensión del ser que es percibida como que habita y a la vez trasciende lo mundano, y que constituye una verdad absoluta". Para él, este concepto tiene la utilidad de que permite secularizar el concepto, ampliando la manera en que se le ha concebido, al posibilitar que narrativas históricas, políticas, artísticas, y hasta mediáticas, sean consideradas como portadoras de "lo sagrado".

Si bien los mitos contienen elementos de ficción, son al mismo tiempo componentes básicos de las realidades *construidas* a través de las cuales las sociedades manejan las realidades *presentes*, incluyendo lo desconocido. Son como metáforas en las que se establece una mediación entre lo local-familiar y lo remoto y desconocido; o a veces, lo local-familiar se configura como mito para explicar lo remoto y desconocido.

En un primer momento, el esfuerzo humano por dar sentido para comprender el mundo y al ser humano se expresa a través de respuestas de tipo religioso o mágico-religioso, de manera que los mitos narran el origen de la realidad como producto de seres superiores. Con el advenimiento del racionalismo, se negó la veracidad de los mitos religiosos, pero al paso del tiempo estos se cristianizaron y luego se laicizaron (Oyaneder, 2003).

Reid (2007), al analizar la cultura contemporánea y los medios masivos de comunicación, considera a los mitos como expresiones del orden social en que se presentan, que tienen por función justificar ese orden social, volverlo incuestionable. No tendrían pues, nada de sagrado, aun cuando se presenten como historias sagradas: "Lo que los lectores individuales de los medios masivos decodifican como 'verdades' son de hecho representaciones mitificadas que parecen creíbles porque existe un acuerdo cultural respecto de sus significados" (Reid, 2007:82).

De manera similar, Sheperd y Buckley proveen de una conceptualización que hace del mito una *performance*, pues lo definen como "un *set* de procesos que involucra discurso (incluyo el escrito o impreso), música, drama e imágenes; y, en el mundo moderno,

la capacidad de la comunicación electrónica y de los medios masivos, a través de los cuales las sociedades, grupos y culturas le encuentran sentido al mundo" (Sheperd & Buckley, 2003: 284),

Para ellos, en resumen, un mito es "una historia por la cual una cultura explica o entiende algún aspecto de la realidad o la naturaleza" (Sheperd & Buckley, 2003: 284).

Encontramos de nuevo, dos vertientes de conceptualización respecto del mito: por una parte, la que lo considera equivalente de una «historia sagrada», una narración "dicha para inculcar un sentido de significado y propósito de la vida" (Badertschehr, 2010); ya sea que aluda a tiempos remotos y originarios, o que haciendo referencia a situaciones contemporáneas, las vincula con lo trascendente; y por otra parte, la perspectiva que siguiendo a Barthes (1981), concibe a los mitos como «modos de significación», discursos o historias cuya función es justificar el orden de dominación existente a través de la naturalización del mensaje contenido en el mito.

Se puede entender el argumento de Barthes respecto de que el mito justifica un orden dominante de dominación, al recurrir a Piquer, quien dice:

"En toda referencia al mito está contenido un acto de fe, aun cuando no se trate de alguna realidad personal. Al volvernos hacia el mito como una instancia respecto de la cual la experiencia se hace comprensible, le prestamos nuestra confianza; pero no vemos la fuente de esta confianza en nosotros, sino en aquello a lo cual se dirige. Así pues, el movimiento hacia el mito no es un saber sino un acto de total y confiada aceptación que no experimenta necesidad de justificarse. Los mitos configuradores de valores implican una renuncia a la libertad en la medida en que imponen modelos acabados y una renuncia a la absoluta inicialidad del ser humano en la medida en que lo inserta (e inserta también a su sociedad histórica) en una situación no histórica radicalmente originaria, vinculándose comprensivamente con un orden atemporal" (Piquer, 1985: 92-93).

No obstante, ya sea como explicación del origen del mundo o del mundo mismo, en ambos casos se tiene un discurso, una historia oral, escrita, visual o multimedia, que contribuye a entender “el mundo como es”; en tal sentido, al explicar por qué “las cosas son como son”, contribuye a su aceptación.

Al abordar la sociología del mito, Bermejo plantea como hipótesis que entre mito y religión no existe una diferencia de naturaleza tajante, pues tienen la misma función, que es la cohesión social. Frente a autores que dicen que la diferencia entre mito y religión es que la religión posee otros elementos, como los rituales, además de una ética que sus seguidores están obligados a seguir y una serie de posturas políticas relacionadas con la sociedad en que se inscribe, Bermejo afirma que “la diferencia existente entre mito y religión es fundamentalmente de carácter social. Mito y religión cumplen una misma función social, pero en sociedades de diferente tipo” (Bermejo, 1994: 72).

En consonancia con lo anterior, Vives (1966) dice que el mito, como expresión primigenia del conocimiento propiamente racional y humano, permite establecer lazos causales entre las cosas y entre estas y el universo, si bien en un sistema de causas míticas.

De ahí que la distinción entre ritos religiosos y míticos carezca de sentido, como tampoco lo tiene el distinguir entre una ética derivada de un código religioso y otra derivada de un mito, pues ambas sirven a las necesidades de los grupos que las crean (Bermejo, 1994). Según Bermejo (1994: 73), “el mito y la religión poseen la misma naturaleza, cumplen la misma función social y pueden ser analizados con un mismo método, sobre todo desde un punto de vista estructural”.

Entre mito y ciencia, dice Bermejo (1994) que no se puede establecer diferencia de valor lógico, sino que lo que marca la diferencia son –siguiendo a Foucault– las reglas del discurso que en un momento histórico determinado rigen la producción de uno u otro; esto es, las reglas para la producción de verdad.

De modo similar, al explicar que tanto la razón como el mito pretenden interpretar

la realidad, y que, por tanto, el mito puede tener “a su manera *su* verdad”, Vives señala que al menos la oposición entre mito y razón no puede fundarse en una diversidad de función o esencia intencional, sino a lo más en una diversidad de métodos y formas, que puede traducirse, evidentemente, en una diversidad de respuestas al *por qué* de las cosas (Vives, 1966: 304).

Si bien no todos los mitos podrían considerarse “etiológicos”, es decir, orientados a explicar la causa de un fenómeno natural o social, dice Vives que se puede admitir que todo mito tiene, al menos, la función de dar sentido a las cosas: “el mito viene a proporcionar al hombre una imagen del mundo que pueda ser en sí suficientemente comprensible, totalizada unificada y, hasta cierto punto, ordenada” (Vives, 1966: 304). Coincide pues, con otros autores (Piquer, 1985; Oyaneder, 2003; Cáceres, 2006) en esta característica básica del mito, que es la de otorgar sentido al mundo a fin de que el ser humano pueda comprenderlo.

Esa imagen del mundo, el mito la presenta de manera muy semejante a como se hace cuando se utiliza la analogía, que es en parte verdadera y en parte falsa, ya que mientras presenta una semejanza, hay una diferencia en los términos que se usan para establecerla. No obstante, dice Vives (1966: 310), “su función primaria es la de ser una verdadera semejanza o imagen de la realidad, aunque tal semejanza no pueda extenderse a todos los elementos de que el mito consta”.

Para Oyaneder (2003), los grandes mitos no son únicamente producto de un afán de dominio, aunque resulten dominantes en un momento dado, sino que logran permanencia porque otorgan fundamento a la vida del individuo. Sin embargo, este autor se pregunta qué es lo que concita la adhesión a un mito, y responde que no es solo la historia que cuenta o el contenido simbólico que encierra, sino el hecho de que “permite ser vivido, dando sentido a ese vivir” (Oyaneder, 2003: 97). Es decir, el mito hace participar al ser humano que a él se adhiere, en una *constelación de creencias*, que da al individuo puntos de referencia que dan sentido a la vida y le permiten ubicarse en relación con ellos.

Por su parte, Piquer reseña algunas ideas del filósofo polaco Leszek Kolakowski, con quien comparte la consideración de que en la(s) cultura(s) está siempre presente una organización mítica del mundo; esto es, una serie de reglas que permiten comprender las realidades empíricas como dotadas de sentido (Piquer, 1985: 91). Para él, los mitos no son solo construcciones religiosas, sino que se presentan en todas las formas de comunicación humana que no son susceptibles de convertirse en ciencia, e identifica como áreas en las que hay mitos: las actividades intelectuales, la creación artística, el lenguaje, la vida comunitaria sustentada en valores éticos, la praxis tecnológica y la vida sexual. Este autor cita a Kolakowski para decir que la palabra "mito" no solo abarca los mitos religiosos, sino que

"se extiende más allá de estos, a determinadas construcciones presentes (oculta o explícitamente) en nuestra vida intelectual o afectiva, en particular las que permiten armonizar en un todo –teleológicamente– los componentes condicionados y mudables de la experiencia para referirlos a realidades incondicionales (como "ser", "verdad", "valor")" (Kolakowski, 1975, en Piquer, 1985: 91).

Para Piquer, la conciencia mítica arraiga en el "afán de vivir en un orden axiológico experimentado carismáticamente" (Piquer, 1985: 92).

El aspecto ritual de algunos mitos, su *performatividad* que se ejecuta mediante objetos simbólicos, tendría entonces la finalidad de dar permanencia (o al menos una vigencia prolongada) a los significados contenidos en el mito, contribuyendo así a la constitución de la memoria de un grupo social en torno a un sentido que es valorado y se considera digno de conservarse.

Por otra parte, el carácter político de los mitos reside en su constitución como *centro simbólico* de una colectividad: imágenes, creencias y valores centrales que gobiernan la totalidad de las actividades de una colectividad (Carretero, 2006), precisamente porque le confieren sentido. Por ello, con el advenimiento del racionalismo moderno, los grandes mitos religiosos fueron sustituidos por

mitos nacionalistas o científicos, que otorgan sentido al explicar la vida moderna y hacer posible –o creer que es posible– su control.

Para Oyaneder, "el relato mítico se caracteriza por ser aceptado como verdadero por quien participa del mismo. Por cierto, este aceptar como verdadero lo relatado no es un asentimiento a un discurso que aparezca como formalmente válido desde el punto de vista lógico, sino es una aceptación de una 'verdad' *sentida* como tal –como hacen notar los estudiosos contemporáneos– y que por ello permite orientar el propio existir" (Oyaneder, 2003: 94).

Vemos pues que el mito, en tanto texto/narración estructurado a partir del uso de formas simbólicas, comparte con otros productos de la cultura la característica funcional de otorgar sentido al mundo que rodea al ser humano a fin de hacerlo inteligible y reducir con ello la incertidumbre. En palabras de otro autor: "El mito posee un carácter protector, ofrece seguridad en una latente inseguridad ontológica de fondo, mantiene una firme interpretación significativa del mundo que legitima el lugar del hombre en el cosmos" (Carretero, 2006: 109), y al hacerlo, la incertidumbre se torna accesible, manejable.

## Mito y paisaje

La forma narrativa de un mito, expresada de manera oral o escrita, transmite significados que formando parte de la vida de un grupo social se asumen como creencias o valores, los cuales, a su vez, pueden servir de base a conductas individuales que afectan tanto las interacciones de los seres humanos –el modo en que se organiza una sociedad– como a las relaciones entre estos y el entorno natural –y los objetos geográficos que lo integran–, al cual transforman con su obrar, con lo que se crean los paisajes culturales, que son

"propiedades culturales que representan la obra combinada del hombre y la naturaleza... [que] son ilustrativos de la evolución de la sociedad y los asentamientos humanos en el transcurso del tiempo, bajo la influencia de las restricciones físicas y/o las oportunidades presentadas

por su ambiente natural y de las sucesivas fuerzas sociales, económicas y culturales, tanto internas como externas" (UNESCO, 2008: 14).

En este sentido, dice Gilberto Giménez (2007) que no hay grupo humano que no se represente simbólicamente el lugar que habita, y coincide con algunos de los autores expuestos (Clarac, 2005; Campbell, 1991; Reid, 2007, Piquer, 1985) en cuanto a que esas representaciones tienen consecuencias materiales, pues se constituyen en guías potenciales de las prácticas y de las decisiones que se realizan respecto del entorno, lo que lleva a la transformación del paisaje.

En el caso de mitos totales, estos pueden llegar a normar –como en el caso de los indígenas venezolanos– no solo las épocas de siembra y los tipos de cultivo, sino los lugares (el valle o la montaña) para cultivar cada tipo de planta, la forma de hacerlo (por terrazas o por riego) y a partir de ello establecer las formas de intercambio entre los pueblos que siembran unas y otras en cada región, con lo que el mito incide también en la organización de la economía de dichos pueblos; pero, además, al indicar los tipos de alimento que se intercambian, involucra elementos que atañen a la salud. Aun más, al explicar el mito cómo ese entorno natural fue creado por dioses, establece que no es propiedad de los seres humanos, de modo que implica, para quienes se han asentado en un territorio, la conservación del medio ambiente (Clarac, 2005).

La observancia de las normas que el mito propone y transmite requiere que el grupo social que por ellas se guía cuente con un repertorio de formas simbólicas (acciones, objetos y expresiones significativas) asociadas al paisaje que es escenario y a la vez actor de las prácticas, con lo que el mito se puede entender como una "marca" simbólica en ese paisaje, marca que goza de diversos grados de tangibilidad. Así, en una dinámica dialéctica, la impronta simbólica –la profundidad y durabilidad de la marca–, al formar parte de la cultura, se halla en estrecha relación con la mayor o menor intensidad con que el grupo social sostiene aquellas normas, las enuncia, las obedece, las reproduce; esto es, con la intensidad con la que el grupo mantenga

vivo el mito mismo. Por eso se entiende que, con el advenimiento del racionalismo, las grandes cosmogonías fueron paulatinamente sustituidas o debilitadas por el conocimiento científico dejando a su paso mitos de menor alcance, o bien fueron limitadas al ámbito de lo religioso.

Tratándose de mitos de menor alcance, los valores y creencias que estos hacen circular en un grupo social pueden involucrar prácticas en ámbitos más restringidos, tanto espacial como socialmente: identificar lugares o personajes asociados al mito, apreciar ciertas especies vegetales o animales, ritualizar acciones en determinadas situaciones o con personas específicas, etc. Todas estas prácticas resultan también en marcas en el paisaje, conocidas y compartidas –como los mitos a que corresponden– por el grupo que lo habita.

Tuan (2008) nos muestra la relación entre mito y paisaje a través del espacio, pues para este autor los grupos humanos asignan significado al espacio a fin de hacerlo habitable, con lo que a decir de él se lleva a cabo la construcción de espacios míticos. No obstante la diferencia conceptual, se trata también, para este autor, de un espacio "cargado" de significado.

En términos de Tuan (2008), existen dos tipos de espacios míticos: por una parte, el espacio que es una extensión conceptual de lo familiar y cotidiano, y que es construido por nuestra imaginación; es una geografía mítica que tiene poca o ninguna relación con la realidad; por ejemplo, el espacio imaginado de un país que sólo se conoce por fotografías, o la imagen de un lugar del que solo hemos escuchado descripciones verbales. En este caso, "Los pequeños mundos de la experiencia directa están bordeados por campos mucho más amplios, que son conocidos indirectamente por medios simbólicos" (Tuan, 2008: 88). En términos de Berger y Luckmann (1968) podría decirse que este primer tipo de espacio mítico es el mundo que está más allá del *mundo por excelencia* del sujeto, de ese mundo que es el de su vida diaria.

El segundo tipo de espacio mítico funciona como componente de una visión del mundo en una cosmología; es un espacio

mucho más articulado y más conscientemente elaborado que el primero, pues una visión del mundo implica un esfuerzo más o menos sistemático por otorgar sentido al medio ambiente. El espacio mítico de este segundo tipo comparte la característica común a todo mito, que es dar sentido al mundo, ya que, para ser habitable, “la naturaleza y la sociedad deben mostrar orden y exhibir una relación armoniosa” (Tuan, 2008: 88). De este modo, el paisaje cotidiano (el que se vive en escala local) sería un espacio mítico de ese segundo tipo, pues se encuentra investido de significados que permiten, a quien lo vive, entender su lugar en ese mundo del diario vivir, es el *mundo por excelencia* de Berger y Luckmann (1968).

La constitución de ese segundo tipo de espacio mítico se realiza mediante significaciones «asociadas» al entorno natural, que operan como coordenadas simbólicas que hacen posible al ser humano ubicarse en él, y a partir de ello, permiten orientar las prácticas que realiza en dicho paisaje, transformándolo así en un paisaje cultural, en un doble sentido: como paisaje simbolizado (es decir, como representación) y como paisaje transformado por el ser humano (pues lo representado orienta las prácticas que modifican el entorno).

Como paisaje simbolizado “el paisaje, como cada una de las fases de la existencia humana, toma vida por medio de las sugerencias simbólicas” (Campbell, 1959: 46); es decir, el paisaje se carga de significados vividos y revividos por la comunidad que experimenta dicho paisaje, podría decirse que se convierte en un “significante” al que se asocia con episodios históricos, anecdóticos, heroicos o vergonzosos que han de ser evocados, ya sea para explicar la razón de su existencia, para propiciar la aceptación del hecho de ser como es, o para dar una lección de vida. De ahí que puede entenderse, parafraseando a Vitry (2002), que el paisaje es un constructo sociocultural.

En tanto paisaje transformado, es un resultado de los procesos naturales y sociales ocurridos en un tiempo histórico determinado y plasmados en la materialidad del terreno, como un producto de la cultura (Vitry, 2002), sistema simbólico; en él se objetivan los procesos que le dan forma y sentido, pero es al

mismo tiempo entorno de nuevos procesos, por lo que participa también en la constitución de futuras prácticas transformadoras.

Así, en los paisajes culturales –ya que lo sean por ser simbolizados o por ser paisajes naturales transformados– los significados atribuidos al paisaje están codificados y es necesario descifrarlos a partir de los objetos (significantes) o rescatarlos de los sujetos (quienes significan o significaron el paisaje) para “dar lectura” al paisaje cultural.

De ahí que el objetivo del presente trabajo es presentar una primera aproximación –descriptiva en esta fase– a la relación entre algunos mitos locales y el paisaje, por medio del análisis de los objetos geográficos involucrados, la distribución espacial y los territorios marcados por los mitos que fueron reportados por los residentes del valle de Mexicali.

## Un paisaje cultural joven

El valle de Mexicali tiene una superficie aproximada de 3.709 km<sup>2</sup>; se localiza en el extremo noroeste de México y colinda al norte con el valle Imperial, en California, EUA, con el cual forma una amplia zona agrícola que se formó como resultado de las obras de irrigación emprendidas a inicios del siglo XX, que desviaron el agua del río Colorado a fin de inundar la amplia planicie y distribuir el agua mediante una extensa red de canales, por lo que es un paisaje cultural relativamente joven. Si bien en él se encuentra la tenue huella de la comunidad indígena cucapá que habita en el desierto, fue hasta hace poco más de un siglo que se llevó a cabo la más profunda transformación del paisaje “natural” para convertirlo en un extenso, productivo y altamente tecnificado valle algodonero, con rastros legibles del capital estadounidense invertido en el algodón y de las inversiones gubernamentales para la organización productiva del territorio (Figura N° 1).

Esta área corresponde a la parte noroeste de la región denominada desierto de Sonora y cuenta con escasos elementos que, al destacar, se constituyen en puntos de referencia para los pobladores: al noroeste, ubicado sobre la línea fronteriza que separa a México y EUA, el cerro El Centinela es un ícono de

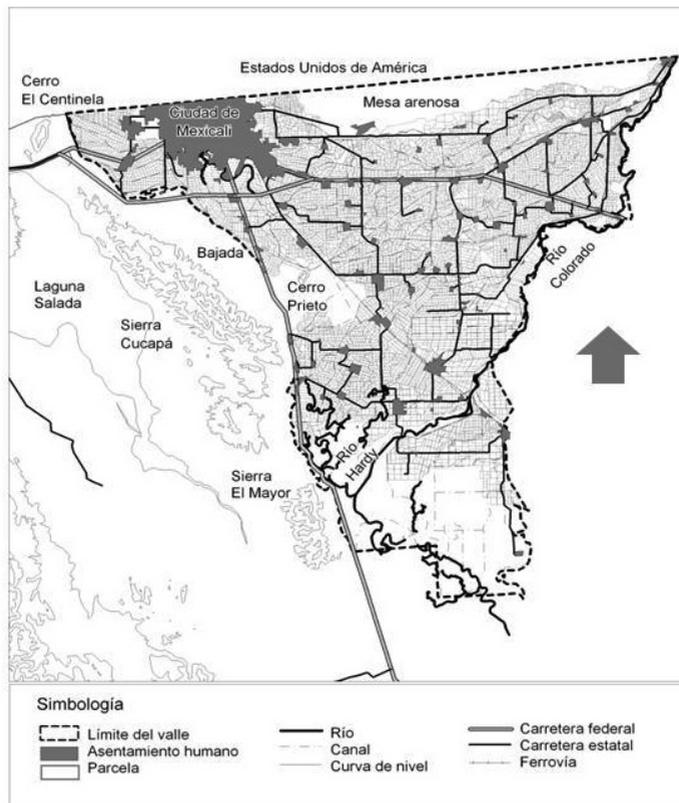
la ciudad de Mexicali, que forma parte de la cultura local y se ha immortalizado en canciones, pinturas, historias e innumerables fotografías. En el norte y noreste, la mesa arenosa (mesa de Andrade) que también comparten EUA y México es un área identificable por los pobladores que habitan cerca, formada por dunas sin vegetación. Al oeste, las sierras Cucapá y El Mayor dominan la visual, con su presencia pedregosa y ausente de vegetación. Casi al centro del valle, un pequeño volcán inactivo, tipo domo, que por su color oscuro ha sido denominado cerro Prieto, es otro punto de referencia, que de mediados del siglo XX a la fecha se identifica con la planta geotérmica instalada a sus faldas. Finalmente, corriendo de este a oeste y de norte a sur, el río Colorado es más un recuerdo que una presencia tangible, pues la reducción de su caudal hace casi imposible observarlo a la distancia. No obstante, el valle mismo, su

agricultura, son evidencia de que las aguas que se reciben –de acuerdo con el tratado establecido con EUA<sup>6</sup> en 1944– provienen de él y hacen posibles las actividades productivas en el valle y la existencia de la ciudad de Mexicali.

Como elementos construidos por el ser humano, la ferrovía que atraviesa el valle de noroeste a sureste, aunque actualmente se usa solo para carga y ya no transporta pasajeros, sigue siendo una referencia para los

<sup>6</sup> El río Colorado se origina en territorio estadounidense y es controlado a través un sistema de presas por ambos países, por lo que mediante el Tratado de Aguas de 1944 se prevé la entrega de una cuota de agua para México, la cual puede variar en temporada de sequía o cuando existen excedentes de agua, siendo en este último caso, cuando el agua del Colorado vuelve a fluir por su antiguo cauce.

Figura N° 1  
El valle de Mexicali, Baja California, México



Fuente: Elaboración propia.

pobladores; junto con ella, las dos carreteras federales (Figura N° 1) son los principales accesos a la zona, y sirven de elementos de orientación para los habitantes.

La organización económica en el valle de Mexicali es resultante del reparto agrario que se llevó a cabo a partir del año 1937 durante la presidencia de Lázaro Cárdenas, por lo que un buen número de las localidades se identifican como *ejidos*, donde la tierra es de propiedad comunal. Sin embargo, las reformas constitucionales que permitieron la venta de las tierras ejidales favorecieron el crecimiento de la propiedad privada. De ese modo, en la Figura N° 1 se denomina *parcela* a una porción de la superficie del valle que puede estar destinada a actividades primarias (uso pecuario, agrícola, forestal, etc.) independientemente de su régimen de propiedad, que puede ser comunal o privado. A partir del reparto agrario, el valle de Mexicali vio surgir poblados y asentamientos humanos dispersos de diverso tamaño, que fueron luego interconectados mediante una red de carreteras estatales (Figura N° 1).

## Método

Para la elaboración de la cartografía de mitos del valle de Mexicali se utilizó la información obtenida en la encuesta sobre paisajes culturales del valle de Mexicali, aplicada a una muestra aleatoria de 512 personas, habitantes de las localidades de cien a más habitantes. De esa muestra, 42% son hombres y 58% mujeres; menos de la mitad (40.4%) son nativos del valle, aunque un buen porcentaje de los encuestados (57%) tienen entre 30 y 60 años de residir en la zona, y 41.5% se dedican a labores relacionadas con la agricultura.

La información se construyó de la siguiente manera:

1. Con apoyo de la cartografía (censo 2005 por localidades, conjunto de datos vectoriales) del Instituto Nacional de Estadística y Geografía, de una imagen de satélite de alta resolución espacial (*QuickBird*) y de cartografía adicional generada en el

Cuadro N° 1  
Mitos por tema, protagonista y sexo del protagonista

Tema	F	%	Protagonista	Sexo		
				S (%)	F (%)	N (%)
AN	23	6	Chupacabras, perro, monstruo, otros (gato, caballo, lechuga, pájaro, ballena).	**	**	100
AP	308	74	7% seres sobrenaturales (brujos, La Virgen, duende, diablo). 29% personajes (La Llorona, Joaquín Murrieta, Pancho Prieto, Chucho el Roto, Pirata, Jinete sin cabeza). 64% personas del valle (mujeres, gente, hombres, niños).	69	21	11
HE	6	1	Hechos naturales /sobrenaturales	**	**	100
OB	29	7	Carretas, barcos, luces, ovnis, cosas, mar, meteorito, pueblo fantasma, subterráneo.	**	**	100
SO	8	2	Ruidos, voces, chiflidos, caballos, carros, timbre.	**	**	100
TE	38	9	Tesoros de Joaquín Murrieta, de los chinos, dinero enterrado, barcos y carretas con tesoros.	**	63	37
VE	6	1	Álamo santo, árbol del ahorcado, árbol en llamas, pino de ritual.	**	**	100
Total	418	100				

Fuente: Elaboración propia.

laboratorio de geomática del Instituto de Investigaciones Sociales de la Universidad Autónoma de Baja California, se llevó a cabo la asignación de coordenadas geográficas a los mitos reportados por los habitantes del valle de Mexicali.

2. Los registros contienen una serie de atributos como el tema del mito, el protagonista, el sexo del protagonista, el lugar donde se manifiesta, entre otras variables, que permiten un acercamiento estadístico básico.
3. Los mitos fueron representados como puntos localizados en el sitio donde se manifiestan, lo que permitió generar una cartografía temática de los mitos reportados.
4. Los datos espaciales resultantes fueron procesados por el método de interpolación IDW<sup>7</sup>, que permitió mostrar espacialmente la densidad o concentración de mitos en el valle.

## Los lugares de concentración de los mitos en el valle de Mexicali

De la encuesta se obtuvieron 418 registros sobre mitos del valle de Mexicali, los cuales fueron clasificados en siete temas, pues se encontró que algunos mitos revelan la presencia de animales (AN) asombrosos; otros cuentan la aparición (AP) de seres sobrenaturales, personajes o personas muertas; algunos más aluden a hechos (HE) sorprendentes, a objetos (OB) o sonidos (SO) extraños; en tanto que otros narran la existencia de tesoros escondidos (TE) y de vegetación (VE) donde ocurren fenómenos extraordinarios.

El Cuadro N° 1 muestra el resultado de esta clasificación, y en ella puede observarse

que, en los mitos del valle de Mexicali, predomina el tema de los aparecidos (74%) y se trata principalmente de mujeres que vivieron y murieron en el valle. El tema de los tesoros que fueron escondidos en el valle por personajes masculinos ocupa el segundo lugar en las frecuencias observadas, pero constituye un porcentaje bajo (9%) con respecto al tema anterior, como sucede también con el resto de los tópicos identificados. Entre esos personajes destaca Joaquín Murrieta, de quien se dice que era un bandolero idealista cuyos tesoros, producto del despojo a los ricos, fue repartido a los pobres quedando una parte de estos tesoros escondida en el valle de Mexicali. Sus innumerables hazañas hacen de este personaje un héroe local cuya historia cobra fuerza a partir de los años cincuenta. Su vida se desarrolla de inicios a mediados de 1800, ubicándose sus hazañas durante la fiebre del oro, particularmente cuando México pierde una parte de su territorio (Tratado de Guadalupe Hidalgo, 1848).

Existen diversos objetos geográficos involucrados o referidos en los mitos como lugares donde se manifiestan los sucesos extraordinarios: la ciudad de Mexicali, los cuerpos de agua (canales, drenes, laguna y río), las edificaciones (escuela, casas, construcciones abandonadas), un poblado o ejido en particular, las vías del ferrocarril, el panteón, la parcela, la topografía (sierra, cerro, morro), todo el valle, la vegetación y las vialidades (carreteras y caminos).

La clasificación de las respuestas –a partir de las categorías señaladas en el párrafo anterior– se muestra en la primera columna del Cuadro N° 2, donde puede observarse que los ejidos o poblados (35%) son los objetos geográficos involucrados con mayor frecuencia, seguidos de las vialidades (24%), los cuerpos de agua (13%) y las edificaciones (11%). Debido a que el tema de los aparecidos representa casi tres cuartas partes de los registros y, por lo tanto, involucra igual fracción de objetos geográficos, resultó conveniente observar el peso de los lugares en cada tema mediante el cruce de información tema-lugar.

La relación tema-lugar permite abordar, entre otras cosas, tres aspectos del mito: 1) la diversidad de objetos geográficos involucra-

<sup>7</sup> Por sus siglas en inglés *Inverse Distance Weighting* (ponderación de distancia inversa), es un método determinístico de interpolación espacial que permite proyectar superficies continuas a partir de datos discretos. Este método se utiliza generalmente cuando se cuenta con bases de datos pequeñas, cuando la distancia de muestreo es muy grande y/o cuando los valores de datos adyacentes no guardan ninguna relación ni influyen en estos (para más detalles consultar Kravchenko, 2003).

dos; 2) el objeto o lugar predominante; y 3) la cobertura geográfica o territorio abarcado por el protagonista del mito. A continuación se realiza una breve descripción de estos aspectos para cada uno de los temas.

AP: los aparecidos se manifiestan en casi todos los objetos geográficos identificados –excepto el panteón y la ciudad–; de ellos, predominan las apariciones en carreteras y ejidos o poblados específicos, situación que resulta evidente, pues, de acuerdo con los mitos, gran porcentaje de las personas que se aparecen lo hacen en el lugar de su muerte –cuando esta es trágica– o en los lugares de su vida. Así, los aparecidos de carreteras se presentan en las curvas o en los cruces con poblados, en el lugar en que se dio el accidente y el fallecimiento del personaje.

Las mencionadas apariciones ocurren en sitios específicos, aunque también se presentan casos de personajes que deambulan en algunas zonas o en torno a algún objeto geográfico (por ejemplo, La Llorona en los cuerpos de agua), delimitando un territorio particular en la extensión del valle. Las historias de aparecidos en carreteras se relacio-

nan con los peligros de viajar de noche (ya que los *aparecidos* provocan accidentes), y aluden sobre todo a la carretera a San Felipe (hacia el sureste). En esta categoría, la mujer de La Posada ocupa el 62% de las menciones de aparecidos en carreteras y se trata –según se narra– de una mujer que, en vida, fue raptada, para luego ser violada y asesinada en ese lugar, y que “se sube” a los autos de los hombres que conducen a deshoras.

TE: los tesoros, al igual que los aparecidos, involucran nueve objetos geográficos, entre los que sobresalen algunos ejidos del valle, seguidos de los elementos topográficos y los cuerpos de agua. Los ejidos señalados en este tema han sido aquellos donde supuestamente se han encontrado vestigios (monedas, cofres), o bien, han sido revelados por sucesos extraños o por quienes enterraron los tesoros antes de morir. Por su parte, los elementos topográficos (cerro El Centinela, sierra Cucapá, mesa arenosa de Andrade) y los cuerpos de agua (drenes y canales) participan como contenedores de los tesoros de ciertos personajes (p. ej. Joaquín Murrieta). Los tesoros, a diferencia de los aparecidos, no son ubicados en puntos concretos, sino en gran-

Cuadro N° 2  
Lugar donde se manifiestan los mitos, por tema.

Total (%)	Objeto geográfico o lugar	AN (%)	AP (%)	HE (%)	OB (%)	SO (%)	TE (%)	VE (%)
0	Ciudad	9	***	***	***	***	***	***
13	Cuerpo de agua	13	14	***	10	13	8	***
11	Edificación	9	13	17	3	38	3	***
35	Ejido, poblado	43	30	67	45	38	58	17
2	Ferrocarril	4	2	***	3	***	3	***
0	Panteón	***	***	***	***	***	3	***
4	Parcela	***	3	***	14	13	3	50
3	Topografía	***	2	17	***	***	11	***
4	Todo el valle	17	3	***	***	***	8	***
4	Vegetación	***	4	***	***	***	***	33
24	Vialidad	4	30	***	24	***	5	***
100	Total	100	100	100	100	100	100	100

Fuente: Elaboración propia.

des superficies del valle, y su localización es difusa o imprecisa porque la gente no sabe exactamente dónde están los mencionados tesoros, solo dicen saber que están por ahí cerca. Cabe mencionar que sierras, dunas y morros son lugares donde antiguamente algunas personas acostumbraban enterrar tesoros.

AN: los animales se relacionan con siete objetos geográficos, definidos por las posibilidades de desplazamiento del protagonista. Algunos animales, como el chupacabras, vuelan y alcanzan a cubrir todo el valle, incluyendo a la ciudad; en cambio, otros animales, como la ballena y el monstruo de la laguna, solo se desplazan en los cuerpos de agua; mientras que los gatos y perros se manifiestan tanto en sitios concretos como en las edificaciones. Por lo anterior, este tema conforma un territorio constituido tanto por puntos concretos como por superficies (pequeñas y grandes).

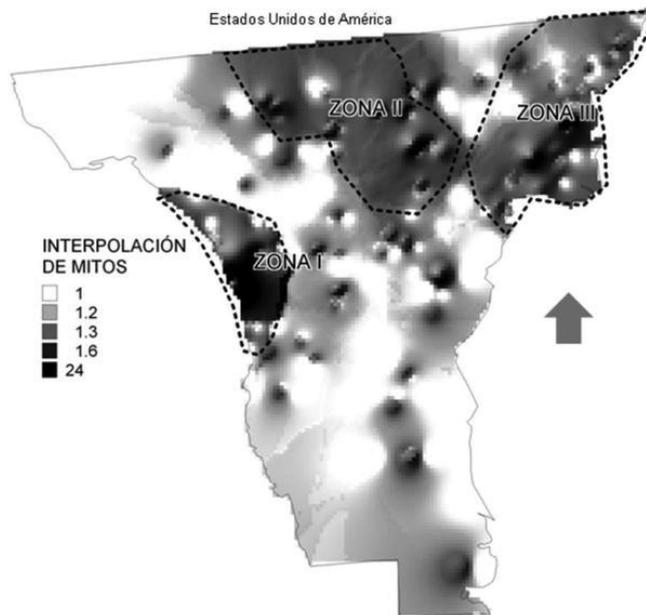
OB y VE: los objetos extraños se relacionan con seis lugares, entre los que destacan

los ejidos y las vialidades donde supuestamente pasan carretas, se ven luces y ovnis, se escuchan cadenas e incluso se han encontrado barcos; sin embargo, la localización de estos sucesos es imprecisa y sus ocurrencias constituyen territorios indefinidos. La vegetación involucra el menor número de lugares, pues, a diferencia de los OB, está asociada a las parcelas y a los alrededores de los poblados, con una localización precisa.

SO y HE: los sonidos y hechos sorprendentes se relacionan con menos de la mitad de los objetos geográficos –sobre todo los ejidos, poblados y edificaciones– como los lugares donde se escuchan los ruidos y quejidos, y donde se presentan hechos sobrenaturales (cosas que se mueven solas) y naturales (hundimientos, agua que brota, ranuras en la tierra) en sitios concretos.

En general, puede señalarse que si bien los mitos se distribuyen por todo el valle de Mexicali, estos se concentran en tres zonas (véase Figura N° 2).

Figura N° 2  
Concentración de mitos en el valle de Mexicali



La zona I, localizada al suroeste, corresponde a la parte en que se encuentran la sierra Cucapá y la sierra El Mayor, a cuyas faldas transita una de las carreteras federales, sobre la que se localiza un hotel abandonado (La Posada) donde se dice que aparece la mujer que distrae a los conductores y los hace chocar o volcarse. En esta zona se tiene el traslape con el territorio (la sierra y la bajada) del personaje regional Joaquín Murrieta.

Por su parte, la zona II, ubicada al norte, involucra una porción de la mesa arenosa y buena parte de la zona de ejidos, y en ella se observa el traslape del territorio de personajes de mitos nacionales (La Llorona, que en la versión local es una mujer que ahogó a sus hijos y deambula por los cuerpos de agua llorando por ellos) con personajes regionales como Joaquín Murrieta y seres sobrenaturales (La Virgen), a la vez que con protagonistas locales (La Enfermera, mujer que se dice fue asesinada cerca de la curva de la carretera donde se aparece) y manifestaciones locales diversas, propias de las localidades y ejidos.

La zona III se presenta como producto de la agrupación de la mayor diversidad de mitos, y en ella se encuentra el cauce del río Colorado, que todavía a fines del siglo XIX y principios del XX recibía cerca de su desembocadura a embarcaciones que navegaban por el golfo de California. Se entiende, pues, que en esta zona se tengan los territorios de barcos y ballenas, que se traslapan con los de personajes regionales y nacionales, seres sobrenaturales y diversos sucesos extraordinarios.

## Conclusiones

En las declaraciones de los entrevistados no se identificó un mito que pudiera considerarse total, es decir, que permita dar cuenta de una representación cósmico-espacial (Clarac, 2005) que abarque diversos ámbitos, desde el geográfico hasta el de interacción social<sup>8</sup>. No obstante que más de la tercera

parte (40,4%) de los entrevistados declararon ser nativos del valle de Mexicali, no se registró en sus respuestas mención alguna a mitos ancestrales, aun cuando entre ellos había descendientes de los indígenas cucapá, habitantes originales de este valle.

Los mitos reportados por los habitantes del valle de Mexicali, más que explicar el origen de los objetos geográficos, utilizan el paisaje como escenario de historias extraordinarias, las cuales continúan circulando de una persona a otra, de una generación a otra y de un lugar a otro, para constituirse en legados culturales vivos que orientan ciertas prácticas espaciales, como son, por ejemplo: el consejo para los hombres de no circular de noche y sin compañía por la carretera donde se dice que se aparece una mujer; para los niños, no acercarse a los cuerpos de agua en los que se cuenta que aparece La Llorona (y evitar así morir ahogados); ubicar señales (cruces, altares) en los sitios donde ha muerto alguien, etc. En este sentido, se constató la existencia y abundancia de mitos sociológicos con función pedagógica.

Es importante destacar que el poblamiento del valle de Mexicali fue realizado a fines del siglo XIX e inicios del siglo XX, sobre todo mediante una colonización promovida por el gobierno federal, que provocó oleadas de inmigrantes de otros estados de la república que trajeron consigo sus costumbres, creencias y valores, de modo que la presencia en esta región de mitos similares a los del centro del país (como el de La Llorona) es explicable, como también lo es el desconocimiento de los mitos ancestrales. No obstante, otros mitos pueden considerarse de la región noroeste, como el relativo a los tesoros de Joaquín Murrieta, un personaje del vecino estado de Sonora, cuyas andanzas por Baja California fueron mitificadas con el paso de los años.

Por otra parte, al entender a los mitos como “marcas” intangibles inscritas en el paisaje, encontramos que gran parte del valle de Mexicali ha sido marcado por sus habitantes,

<sup>8</sup> En el caso del valle de Mexicali existe el registro histórico de mitos originarios, cercanos a los “mitos totales” de Clarac (2005), que fueron transmitidos oralmente entre los indígenas cucapá, pobladores

nativos de la región. Sin embargo, los entrevistados no hicieron alusión a ellos.

pero estas mito-marcas son heterogéneas, ya que algunas de ellas son más intensas, más diversas y más extensas que otras, y al ser decodificables solo para quienes viven y significan el paisaje en lo cotidiano, algunas de ellas resultan frágiles o delebles, a menos que estén acompañadas por ritos vigentes (persignarse al cruzar por un paraje, narrar o recordar la historia del lugar por donde se pasa) u objetos materiales que les sirvan de soporte.

Con base en la literatura revisada, es posible afirmar que los elementos geográficos no solo están ahí, desplegados en el territorio, sino que son objeto de operaciones simbólicas que los transforman en lugares y que convierten un paisaje indistinto en un paisaje cultural particular; pero junto con ello cabe preguntar si las fuerzas económicas y políticas que orientan la transformación del valle de Mexicali no solo son capaces de modificar el espacio físico, sino de alterar las marcas culturales en el paisaje.

Finalmente, en el ejercicio de asignar coordenadas geográficas a los mitos, constatamos que no solo es posible cartografiar elementos intangibles de la cultura, sino que resulta conveniente analizarlos espacialmente, a fin de explorar algunos aspectos de la relación simbólica que los grupos sociales establecen con el paisaje.

## Referencias bibliográficas

BADERTSCHER, J. On Creation Myths. *Implicit Religion*, 2010, Vol. 13, N° 2, p. 195-209.

BARTHES, R. *Mitologías*. México: Siglo XXI, 1981.

BERGER, P. L. y LUCKMANN, T. *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu, 1968.

BERMEJO, J.C. *Introducción a la sociología del mito griego*. Madrid: Akal, 1994. Disponible en Internet: <http://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=TXqep-Yjba4C&oi=fnd&pg=PA7&dq=%22funcion+del+mito%22&ots=FRxt3bqYvF&sig=uHJLZmNyqBRzRQKLEPrwv3QhCJE#v=onepage&q&f=false>

CÁCERES, G. La escritura y el discurso del mito en la cultura. *Devenires*, 2006, N° 14, p. 130-153.

CAMPBELL, J. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: FCE, 1959.

CAMPBELL, J. *The Power of Myth*. Nueva York: Anchor Books, 1991.

CARRETERO, Á. E. La persistencia del mito y de lo imaginario en la cultura contemporánea. *Política y Sociedad*, 2006, Vol. 43, N° 2, p. 107-126.

CLARAC, J. El "mito total": razones de su vigencia entre los indígenas campesinos de Mérida, Venezuela. *Boletín Antropológico*, 2005, N° 23, p. 67-74.

DOUGLAS, M. e ISHERWOOD, B. *El mundo de los bienes. Una antropología del consumo*. México: Conaculta, 1979.

ELIADE, M. *Mito y religión*. Barcelona: Kairós, 1999.

GIMÉNEZ, G. El desierto como territorio, paisaje y referente de identidad. *Culturales*, 2007, Vol. III, N° 5, p. 7-42.

GUIRAUD, P. *La semiología*. México: Siglo XXI, 1983.

HOLLE, K.A. Myth and legend in family therapy: maintaining the distinction between the sacred and secular in family process. *Contemporary Family Therapy*, 2005, Vol. 27, N° 4, p. 507-519.

KIRK, G. S. *El mito. Su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*. Barcelona: Paidós, 2006.

LEFEBVRE, H. *The production of space*. Oxford: Blackwell Publishing, 2005.

KRAVCHENKO, A.N. Influence of spatial structure on accuracy of interpolation methods. *Soil Science Society of American Journal*, 2003, N° 67, p. 1564-1571.

OSBORNE, B. S. *Landscapes, memory, monuments, and commemoration: putting identity in its place*. 2001. Halifax: Depart-

ment of Canadian Heritage for the Ethno-cultural, Racial, Religious, and Linguistic Diversity and Identity Seminar. Disponible en Internet: <http://canada.metropolis.net/events/ethnocultural/publications/putinden.pdf>

OYANEDER, P. Aproximación al mito. *Atenea*, 2003, N° 487, p. 93-101.

PIQUER, J. M. Una hipótesis sobre el papel del mito como fundamento de la cultura. *Revista de Filosofía*, 1965, N° 3, p. 91-96.

REID, J. Mythological representation in popular culture today. *Communicatio*, 2007, Vol. 33, N° 2, p. 80-98.

SAUER, C. O. The morphology of landscape. *University of California Publications in Geography*, 1925, N° 2, p. 19-54.

SAYERS, S. Irish Myth and National Consciousness. *Irish Studies Review*, 2004, Vol. 12, N° 3, p. 271-281.

SHEPERD, J. & BUCKLEY, D. Myth. In: SHEPERD, J.; HORN, D.L.; OLIVER, P. & WICKE, P. *Continuum Encyclopedia of Popular Music of the World*. Londres:

Continuum International Publishing Group, 2003, p. 284-288.

TUAN, Y. *Space and place. The perspective of experience*. Minneapolis: University of Minnesota, 2008.

UNESCO. *Operational Guidelines for the Implementation of the World Heritage Convention*. Disponible en Internet: <http://whc.unesco.org/archive/opguide08-en.pdf#annex3>

UNESCO-ICOMOS. *Directrices Prácticas para la aplicación de la Convención del Patrimonio Mundial*. Madrid: Centro de Patrimonio Mundial de la UNESCO, 2005.

VALENZUELA, J.M. *Entre la magia y la historia. Tradiciones, mitos y leyendas de la frontera*. México: El Colef-Plaza y Valdés, 2004.

VITRY, C. (2002). Apachetas y mojones, marcadores espaciales del paisaje prehispánico. *Revista Escuela de Historia*, N° 1, p. 179-191.

VIVES, J. Mito y razón. *Convivium*, 1966, N° 21, p. 300-315.