

GUERRAS Y CRISIS

Claude-François Baudez
CNRS

Considerando mi posición de iconólogo un tanto ajena a la disciplina arqueológica, en vez de discutir las sesiones o los trabajos presentados en este coloquio, quisiera presentar una reflexión sobre las guerras de los mayas y su incidencia sobre las crisis de esta civilización. Sostengo que la guerra de los mayas clásicos, salvo excepciones, era una guerra de captura y que la guerra de conquista se sustituyó a ella para resolver los conflictos graves y numerosos del Clásico Terminal. Opino que la guerra de conquista no resolvió nada, sino que agravó las crisis, provocando destrucciones, hambres, despoblados y migraciones; por otra parte, contribuyó a transformar radicalmente la sociedad maya del Postclásico, a partir del siglo décimo.

Guerra de captura y guerra de conquista

Según Fray Diego Durán, fue Tlacaélel, medio hermano y primer consejero del emperador mexica Moctezuma I (1440-1469), quien inventó la “guerra florida” (*xochiyaolotl*). Esta guerra ritual, arreglada entre las partes, era una guerra de captura. Su propósito no era exterminar al adversario, sino capturarlo para luego sacrificarlo en los altares de los templos. El combate obviamente producía muertos, pero estos eran más bien considerados como daños colaterales. La guerra era la mayor productora de víctimas sacrificables. Aparecía como un ritual religioso: se bailaba y se tocaba música antes, durante y después de la acción.

Tlacaélel compara los campos de las batallas floridas a un mercado donde Huitzilopochtli viene a abastecerse en víctimas y recomienda al emperador

“que se ponga en Tlaxcala y en Huexotzinco y en Cholula y en Atlixco y en Tlilihquitepec y en Tecoaac. Porque si lo ponemos más lejos, como en Yopitzinco o en Mechoacan, o en la Huasteca o junto a estas costas, que ya nos son todas sujetas, son provincias muy remotas y no lo podrán sufrir nuestros ejércitos.”

No se trata solamente de problemas de logística. Continúa Tlacaélel:

“es de advertir que (a) nuestro dios no le son gratas las carnes de esas gentes bárbaras, tiénelas en lugar de pan bazo y duro y como pan desabrido y sin sazón, porque, como digo, son de extraña lengua y bárbaros” (Durán 1967, II: 232, §47).

Si es preciso que el adversario sea exterior, debe ser próximo. El buen enemigo es él con el cual uno puede identificarse. Para que haya intercambio —y lo hay porque el adversario también va a tratar de capturar a los nuestros— se necesita a un enemigo que conozca y respete las reglas del combate.

La guerra de conquista azteca contrasta con la guerra florida. Se emprende por motivos políticos, territoriales, económicos; como para aumentar un territorio, controlar la producción y la distribución de materias primas, obtener tributos, y aun para vengar una ofensa (Hassig 1988). Los ejércitos, que a veces comprenden decenas de miles de hombres incluyen sacerdotes, guerreros nobles, gente común, aliados, y hasta gente de provincias sometidas. Cuando se desplaza, el ejército puede extenderse sobre una docena de kilómetros por el camino; es disciplinado e interiormente organizado por *calpulli*, los cuales se identifican por estandartes; la gente plebeya, poca vestida, pelea con armas arrojadas (arcos y hondas) mientras que los nobles, bien vestidos y protegidos, combaten cuerpo a cuerpo. Los muertos y los heridos son numerosos, mucho más que los prisioneros; los heridos son evacuados y curados; los muertos recogidos. Los combates aparecen como el medio de presión de los mexicas para llegar a sus fines; como disponen generalmente de una superioridad numérica y tecnológica, pelean hasta que el enemigo se someta a sus exigencias. Entre tanto la guerra es total, se extermina el enemigo, se apodera de sus bienes o los destruye, se queman los pueblos y los campos de cultivo, hasta que el adversario pida piedad.

Anterioridad de la guerra de captura

A pesar de lo que escribe Durán, creo que la guerra de captura no fue inventada por Tlacaélel, ni creada en el siglo XV, sino que antecedió la guerra de conquista. Si creo eso es porque la ideología guerrera mexica, tal como aparece a través de los discursos tanto de los jefes como de las parteras, me parece corresponder mucho más a una guerra de captura que a una guerra de conquista. En efecto afirma que el destino de un guerrero es acabar su vida sobre el altar de sacrificios, si no en el campo de batalla. En este contexto, morir vale más que vencer, y capturar vale más que matar. El ascenso en los grados militares no toma en cuenta el valor militar, ni la cantidad de enemigos matados, sino el número de adversarios capturados por uno, que el guerrero lo haya hecho solo o ayudado por sus compañeros. En la fiesta *tlacaxipehualiztli* (“desolladura de hombres”; Sahagún 1956, 1: 142-149; 1950-1982, 1: 47-60), un conjunto de prácticas son destinadas a identificarse al Otro: el captor llama hijo a su cautivo, y éste llama padre a su captor; captores y cautivos participan en las mismas veladas y danzas, ostentan las mismas pinturas corporales, y revisten el mismo atuendo de Xipe Totec. Antes del sacrificio, ambos grupos se cubren el cuerpo con tierra blanca, y pegan bolas de plumón sobre sus miembros y su cabeza. Al llamarse al captor “sol, tierra blanca, pluma,” se está poniendo énfasis en su aspecto, idéntico al de su cautivo. En el momento de su muerte, la víctima ya no es cautivo, tampoco enemigo, se vuelve hombre águila, como el guerrero águila de la élite guerrera mexicana. Su corazón, ofrecido al sol, es llamado “preciosa tuna del águila.” Una vez sacrificada, la víctima se vuelve totalmente idéntica a un guerrero mexica caído en el campo de batalla o sacrificado en el altar. Prosigue la asimilación al desollar al enemigo, ponerse su piel y comer su cuerpo.

Es muy probable que la guerra de captura haya sido la forma bélica más difundida en todo el continente americano antes de la conquista. Está practicada todavía en las Tierras Bajas de América del Sur (sociedades amazónicas) y era común entre los pueblos del Este y de las Llanuras de Norteamérica. En términos muy generales, en este tipo de guerra, el enemigo debe ser próximo, no tan geográficamente que culturalmente; por ejemplo debe hablar el mismo idioma. Es frecuente la selección de un enemigo favorito con el cual uno guerrea por preferencia. Son pocos los participantes, los desplazamientos son reducidos y la táctica es el asalto. La actitud hacia el cautivo varía entre dos extremos: alternan episodios de agresividad y maltrato, y tentativas para acercarse a él y aun

confundirse con él; el cautivo puede ser adoptado o casado con la hermana de su captor o considerado como otro aliado. En ciertas comunidades, después de matar o sacrificar, el vencedor o sacrificador se siente muerto durante días, cree vomitar la sangre de su víctima como si la hubiera comido. El canibalismo frecuentemente sigue la muerte del enemigo. Otra técnica de asimilación al otro es la toma y la manipulación de trofeos: cabezas, escalpes, mandíbulas, maxilares, dientes, huesos, etc. La guerra de captura se concibe como una forma de intercambio: se intercambian golpes y muertes, como se intercambian mujeres y bienes, y la venganza es una forma de reciprocidad. Para los antropólogos, “el enemigo es la figura necesaria a la constitución de una identidad colectiva” (Menget 1985).

En Mesoamérica, las guerras de conquista emprendidas por los reyes mexicas y sus aliados se volvían más y más importantes y frecuentes, mientras que la guerra de captura tendía a desaparecer, salvo en la ideología. La guerra de conquista producía mucho más muertos que cautivos, cuando la religión exigía más y más víctimas para sacrificar. En efecto, Hassig (1988) observa que en el cuerpo a cuerpo era muy difícil capturar a su adversario, excepto cuando era herido; en este caso como no era posible llevarlo a Tenochtitlan, se lo sacrificaba *in situ*. Después de tirar sus proyectiles, los *macehuales* desarmados proporcionaban la mayoría de los cautivos. Así la intervención de Tlacaélel pudo ser una estrategia destinada a remediar la escasez de víctimas.

El *temalácatl*, una expresión monumental de la coexistencia de las dos guerras

Un pasaje de la *Historia de los mexicanos por sus pinturas*, escrito en 1543-1544, nos dice que en el año 136 (o sea 1458 d.C.) “[...] Moteçuma el Viejo hizo una rodela de piedra, la cual sacó R. Gómez a la puerta de su casa.” Se trata de la piedra descubierta en 1988 y que se conoce desde entonces como piedra del Antiguo Arzobispado. Más adelante el texto indica en detalle que esta piedra servía para el sacrificio gladiatorio (*tlauauanaliztli*, la rayadura), tanto para la danza como para el sacrificio que venía después. Sigue la crónica: “[...] y después los señores que fueron de México hicieron otras dos piedras, y las pusieron cada señor la suya una sobre otra, y la una habían sacado y está hoy día debajo de la pila de bautizar [se trata seguramente de la piedra de Tizoc] y la otra se quemó y quebró cuanto estuvieron los españoles [...]” (Baudez 2013).

Así la *Historia* nos revela la existencia de tres piedras ordenadas por tres soberanos mexicas, lo que sugiere que cada *tlatoani* tenía un *temalácatl* (traducido como piedra redonda) asociado a su reino. La importancia de este tipo de monumentos reside en su función: expresar a la vez la oposición y la complementariedad de las dos guerras, la de captura y la de conquista.

En los dos discos reales que han sobrevivido hasta nuestros días, la Piedra de Tizoc (265 cm de diámetro y 94 cm de espesor) y la piedra del Antiguo Arzobispado (224 cm de diámetro y de 68 a 76 cm de espesor), se distinguen dos zonas esculpidas.

La cara superior es la forma “genérica” del sol representado como un conjunto de anillos concéntricos de anchura y contenido variables, dispuestos alrededor de un círculo central, interrumpidos a intervalos regulares por elementos radiantes, lancetas autosacrificiales y rayos solares, en alternancia, por lo que su estructura es a la vez concéntrica y radiante. Sobre la piedra tenía lugar el sacrificio gladiatorio (*tlauauanaliztli*, la rayadura) en donde una víctima, sin protección y tan sólo dotada de armas ridículas, se enfrentaba a guerreros mexicas bien armados. Estos últimos danzaban alrededor de la piedra, tratando de rayar (o arañar) a la víctima, cuyos movimientos estaban limitados por una cuerda (*tonacamécatl*) que unía su cintura o su pie al centro del *temalácatl*. Una vez rayada, la víctima era sacrificada por extracción del corazón, luego desollada, y su piel llevada por un guerrero mexica. El propósito del rito, una ilustración de la guerra ritual, era asimilar el capturado a su captor, el vencido a su vencedor, con el fin de equiparar el sacrificio del otro al sacrificio de sí mismo.

La decoración del canto de las piedras es distinta en los dos monumentos, y representa conquistas. En la piedra de Tizoc aparece como el vencedor el *tlatoani* Tizoc, nombrado una vez con su glifo, que consiste en una pierna con cicatrices causadas por el autosacrificio. Es opinión general que las quince ciudades, representadas por los guerreros vencidos, no fueron todas conquistadas por Tizoc. En la piedra del antiguo arzobispado ningún *tlatoani* aparece mencionado; en cambio reconocemos once

(en vez de quince) ciudades, de éstas mismas designadas como conquistas de Tizoc en la piedra de este nombre. Lo que, a primera vista, podría aparecer como “errores” de escultores: quince conquistas atribuidas a Tizoc; el *tlatoani* que detiene el peor “record” de la historia militar mexica; la mayor parte de las mismas conquistas no atribuidas en la piedra del arzobispado. Así que el canto de las piedras no tiene valor histórico y eso a propósito. Es un disfraz de monumento histórico que subraya la oposición, la complementariedad, la simbiosis de dos conceptos, la guerra de captura y la guerra de conquista.

Guerra de captura entre los mayas

En cuanto a los mayas clásicos, no eran expansionistas como lo indica la notable estabilidad de sus fronteras exteriores, la oriental (Copán) como la occidental (Comalcalco, Tortuguero, Palenque). Antes del Clásico Terminal pocos sitios eran fortificados u ocupaban una situación estratégica que aprovechaba la topografía. La arqueología casi no ha descubierto osarios u otras evidencias de masacres. También son escasas las destrucciones de edificios, los incendios y la profanación de los monumentos, salvo a partir del siglo VIII o del siglo IX según las regiones, poco antes del abandono de las ciudades. En 711 el rey de Palenque K'an Joy Chitam fue capturado por el soberano de Toniná, y esta captura no provocó ni interrupción de la dinastía, ni daños materiales visibles en Palenque. La epigrafía ha documentado para el año 738 la captura y el sacrificio del decimotercero rey de Copán por el soberano de Quiriguá. Sin embargo no hubo notables destrucciones ni martilleos de estelas; en la gran plaza de Copán, todas las estelas del rey copaneco quedaron de pie y la secuencia dinástica continuó aparentemente sin mayor problema.

En la mayoría de las grandes ciudades, la estabilidad dinástica fue notable, cosa que no se podría esperar en un contexto de guerra endémica de conquista. En el Clásico, el rey maya es a la vez gran sacerdote y jefe de guerra, y como tal se representa con una lanza en una mano y una bolsa de incienso en la otra. Está a menudo acompañado por la reina o por un asistente y frecuentemente cautivos se hallan a sus pies. Puede estar parado o sentado sobre ellos, o dominar a un enemigo muerto, acostado bajo tierra. En Tikal, hay altares que representan a un cautivo boca abajo y atado.

En las escasas escenas de batalla que han venido hasta nosotros, se prefiere la captura a la matanza; así lo ilustra el arte de Bonampak, tanto en las pinturas murales como en sus dinteles. En éstos, el enemigo que el rey sujeta por la cabellera, por anticipación lleva el atuendo del cautivo. No sólo el rey captura sino que a veces tortura, armado con el tridente que representa las garras del jaguar (Dintel 2 del Templo 3 de Tikal). La importancia de la captura para el rey maya se refleja en sus títulos: no se vanagloria de ganar una batalla o de conquistar una ciudad; se glorifica como captor de Fulano o como captor de un cierto número de cautivos (como lo hacían los guerreros mexicas). El *ajaw* maya, tanto como el *tlatoani* mexica, tenía por obligación conseguir prisioneros antes de ascender al trono.

La asimilación del adversario a sí mismo, que es un componente de la guerra ritual, está indicada en la iconografía real. A veces el rey vencedor lleva atributos normalmente reservados a cautivos: ausencia de tocado y cabellera desatada, fajas de papel sustituidas a orejeras de jade, cuerdas amarradas en el cuerpo (Estela 15 de Yaxchilán). Además el rey que se sacrifica lleva señas de cautiverio (tableros del “Orador” y del “Escribano” en Palenque).

Aun si hay cierto parecido entre el modelo amazónico y el modelo maya de guerra de captura, hay una diferencia fundamental: no hay *k'uhul ajaw* en las sociedades amazónicas. Además de la venganza, del intercambio, de la búsqueda de identidad, los mayas estaban empeñados en una competencia feroz para conservar o aumentar el estatuto de su *ajaw*. Los mayas humillaban y rebajaban a sus cautivos, a veces los torturaban antes de sacrificarlos. Los gobernantes cautivos no son sencillamente ejecutados, son sacrificados y contribuyen al pago de la deuda que los seres humanos deben solventar. El aspecto religioso de la guerra de captura no debe menospreciarse.

Las estelas, y otros monumentos comparables, han desempeñado un papel considerable en relación al poder del *k'uhul ajaw*; la escritura glífica situaba al gobernante en la historia; la iconografía lo situaba en el cosmos. En Chichen Itzá, desde los principios del siglo IX, cuando disminuye drásticamente el

poder del rey, desaparecen las estelas y las inscripciones.

Guerras y crisis del Clásico Terminal (800-1000 d.C.)

Ahora nos toca explicar cómo se pasó de la guerra de captura a la guerra de conquista. Estoy completamente de acuerdo con Demarest: las sociedades mayas del Clásico Terminal fueron las víctimas de sus éxitos. Lo confirma el hecho de que las crisis siempre ocurren después de un florecimiento. Mejores técnicas agrícolas, la extensión de las superficies cultivables, la creación de redes estables de comercio, contribuyeron a un crecimiento demográfico sin precedente que no pudieron satisfacer, a fines del Clásico, los recursos económicos disponibles, agravados por la degradación del entorno. La competencia entre ciudades fue ruinosa. Las tensiones se volvieron conflictos y los conflictos se volvieron guerras de conquista en las cuales se trataba de apoderarse de tierras y de bienes, como de destruir al enemigo. Se observan entonces destrucciones sistemáticas de monumentos de poder, de inscripciones e imágenes reales, y la construcción de fortificaciones (como en Dos Pilas, Aguateca o Punta de Chimino). Lejos de resolver los problemas económicos y otros, esas guerras agravaron la situación, generando hambres, esclavitud, movimientos de población, caída demográfica.

Las guerras de conquista y de destrucción también cambiaron la sociedad maya, tal como la conocemos en Chichen Itzá. El soberano sigue siendo un ser mítico equiparado al sol, pero su poder efectivo aparece muy disminuido. Figura principal sino exclusiva de las sociedades mayas del Clásico, en el periodo siguiente tiene que compartir su poder con sacerdotes, con una élite político-militar cuyos miembros se reconocen, en las imágenes, por la serpiente emplumada que los acompaña, y el cuerpo colectivo de guerreros. Formas arquitectónicas nuevas aparecen para acoger grandes reuniones de guerreros así como rituales colectivos de los cuales los sacrificios masivos (*tzompantli*) y los desfiles de guerreros penitentes son característicos.

Uno de los rasgos más a menudo citados al definir el Clásico Terminal y el Postclásico es una actividad bélica sin precedente y el progreso del militarismo. No es tanto que hubo entonces más guerras, sino que la guerra cambió de naturaleza. Se ha pasado de una guerra ritual, de captura, a destinación religiosa y política, a una guerra destructora de personas y de bienes. Este cambio y la adopción de la guerra de conquista han tenido como resultado de acelerar el colapso y desembocar en una nueva sociedad.

Algunas cuestiones para futuras investigaciones

Las inscripciones presentan varias formas de anunciar una victoria militar; se puede decir que el rey es el captor de Fulano, que el rey capturó a Fulano de tal ciudad, que sacrificó a Fulano, que se derribó el pedernal y el escudo de Fulano de tal ciudad, que el conflicto fue una “guerra de Venus,” etc. ¿Serán esas distintas expresiones sencillas figuras de estilo, o corresponderán a distintos tipos de conflicto? Un análisis minucioso de los textos y de la iconografía que los acompaña podría tal vez permitir contestar esta pregunta.

Para determinar qué tipo de guerra hubo entre las ciudades X e Y, los arqueólogos deben prestar la mayor atención, en sus excavaciones, a los posibles cambios (económicos y otros) ocurridos siguiendo el conflicto.

Se habla mucho de tributos, aunque nos hace falta una *Matrícula de Tributos* maya clásica. En la ausencia de datos, el papel del tributo, como causa o como efecto del conflicto, es siempre supuesto. Debemos tener presente a la mente que el tributo no acompaña todos tipos de guerra; puede ser reservado a las guerras de conquista.

Vimos que algunas guerras (¿de captura?) no desembocan ni en destrucciones materiales ni en profanaciones políticas o religiosas. Sin embargo una destrucción es a veces interpretada como un “rito de terminación.” Incendiar un edificio ¿será un rito? ¿Quiénes son los que llevan a cabo tal acción? ¿los propios habitantes o sus enemigos?

References/Referencias

Baudez, Claude-François

2013 La conversión de los ídolos. *Arqueología Mexicana*, XXI(122): 18-29.

Diamond, Jared M.

2005 *Collapse. How Societies Choose to Fell or Succeed*. Allen Lane, London

Durán, Fray Diego

1967 *Historia de las Indias de Nueva España e Islas de la Tierra Firme*, edited by Angel Ma. Garibay. Editorial Porrúa, México.

Gellner, Ernest

1969 A Pendulum Swing Theory of Islam. In *Sociology of Religion: Selected Readings*, edited by Roland Robertson, pp. 127-138. Penguin Books, Harmondsworth.

Goody, Jack

2007 *The Theft of History*. Cambridge University Press, Cambridge.

Hammond, Norman and Matthew R. Bobo

1994 Pilgrimage's last mile: late Maya monument veneration at La Milpa, Belize. *World Archaeology* 26: 19-34.

Hassig, Ross

1988 *Aztec Warfare: Imperial Expansion and Political Control*. University of Oklahoma Press, Norman.

Helms, Mary W.

1993 *Craft and the Kingly Ideal: Art, Trade and Power*. University of Texas Press, Austin.

Hosler, Dorothy, Jeremy A. Sabloff and Dale Runge

1977 Simulation Model Development: A Case study of the Classic Maya Collapse. In *Social Process in Maya Prehistory*, edited by Norman Hammond, pp. 553-584. Academic Press, New York.

Hugh-Jones, Stephen

2013 Bride-service and the absent gift. *Journal of the Royal Anthropological Institute* 19(2): 356-377.

Leach, Edmund R.

1954 *Political Systems of Highland Burma. A Study of Kachin Social Structure*. London School of Economics Monographs on Social Anthropology, 44, G. Bell and Sons, London.

Lewis, Andrew W.

1976 The Capetian apanages and the nature of the French kingdom. *Journal of Medieval History* 2: 119-134.

Menget, Patrick

1985 Présentation (dossier "Guerres, sociétés et vision du monde dans les basses terres de l'Amérique du Sud", edited by Patrick Menget). *Journal de la Société des Américanistes* 71: 129-130.

Sahagún, Fray Bernardino de

1956 *Historia General de las Cosas de Nueva España*. edited by Angel Ma Garibay. Editorial Porrúa, México.

1950-1982 *Florentine Codex, General History of the Things of New Spain*, edited and translated by Arthur J. O. Anderson and Charles E. Dibble. The School of American Research and the University of Utah, Santa Fe.