

LA IMAGEN DEL GUERRERO VICTORIOSO EN MESOAMÉRICA

SILVIA TREJO

Las grandes civilizaciones antiguas, incluyendo la mesoamericana, han basado su éxito en la guerra y todas han dejado testimonio de ello. El éxito, la gloria y el poder de los triunfadores constituyen una recurrente temática en la historia del arte universal y en la literatura. La epopeya es un tipo de discurso narrativo que cuenta las grandes acciones de un personaje importante o las hazañas de un grupo o de un pueblo entero, en las cuales interviene, generalmente, lo sobrenatural o lo maravilloso. Otro tipo de discurso narrativo, con otra estructura, que relata, entre otros hechos, acciones heroicas es el mito. Pero en el mito el tiempo es inmemorial y los seres son sobrenaturales. Proclaman una era donde gracias a las hazañas de éstos últimos, una realidad viene a la existencia, sea ésta una realidad total, como la creación del Cosmos o solamente un fragmento: un territorio, una especie vegetal, una acción humana, una institución. Conocer, relatar y revivir los mitos es importante porque el mito es un modelo que fundamenta y justifica el comportamiento y la actividad del hombre; porque instaura las acciones ejemplares. Este tipo de mitos y el medio que evoca y materializa este discurso narrativo, es decir, el arte, expresan la ideología de que vive la sociedad. Mito e iconografía han ido de la mano en las sociedades primigenias y en las civilizaciones antiguas, ya que ambos son formas de expresión de una misma tradición cultural.

La función del mito, dice Georges Dumézil,¹ es mantener ante la conciencia de los pueblos, “no solamente los valores que reconoce y los ideales que persigue de generación en generación, sino ante todo su ser y su estructura mismos, los elementos, los vínculos, los equilibrios, las tensiones que la constituyen, justificar, en fin, las reglas y las prácticas tradicionales sin las cuales todo lo suyo desaparecería”. La forma más permanente de evidenciar esta ideología es a través del arte. El

arte es, entre estos pueblos, un eco y una recreación del mito: es su presencia visual. La imagen reproduce el mito con base en todo un sistema de símbolos que van cambiando y modificándose paralelamente al desarrollo de la sociedad que lo produce. Los cambios se deben a transformaciones de las relaciones sociales ya sean internas o por conflictos externos; situaciones que vivían constantemente los pueblos mesoamericanos. Pero la religión es posiblemente la manifestación humana que más se resiste al cambio, es la más conservadora y por lo tanto los cambios que se producen en ella y en las formas sensibles en las que encarna, toman siglos.

De estas formas en las que se manifiesta el mito es de las que trata este ensayo. La imagen del guerrero victorioso en el México antiguo pertenece a un orden mitológico basado en revelaciones y cánones visuales panmesoamericanos los cuales son un testimonio de la continuidad y homogeneidad de esta gran civilización con todos los cambios que implican tres mil años de duración.

Creencias, mitos y ritos no pueden entenderse sin la referencia a su origen remoto; sin embargo, este origen es desconocido. Una forma de subsanar esta carencia es aprovechar los estudios sobre culturas similares y establecer analogías. Para este trabajo, he revisado mitos y ritos mesoamericanos, preferentemente mexicas, recopilados en la época de la Conquista o posterior a ella, para intentar una lectura significativa de las imágenes del guerrero victorioso, que demuestre y explique sus orígenes y muestre en las formas su simbolismo perdurable.

En mi posición de unitarista, creyente en una civilización que compartía en lo espacial y en lo temporal características comunes, pretendo explicar el icono guerrero plasmado en el arte de los olmecas hasta el de los mexicas, arte en el cual, como un lenguaje, leo un mito subyacente, el mito de "El quinto sol".²

Después de cuatro intentos de crear la tierra con su respectivo sol, las luchas entre sus creadores, Tezcatlipoca y Quetzalcoatl, provocaron un gran diluvio, hicieron que cayera el cielo sobre la tierra y así desapareció el cuarto sol. Años después los dioses crearon a los hombres, llamados *macehuales* o "merecedores", pero como la tierra no tenía claridad y estaba oscura, los dioses también decidieron hacer un sol para que alumbrara la tierra, para que comiera corazones y bebiera sangre y que para

² Presento una armadura mítica compuesta por las diferentes versiones de este mito, las cuales se encuentran relatadas en: la "Leyenda de los soles", *Códice Chimalpopoca*, 1975, p. 120 a 122; fray Bernardino de Sahagún, *Historia General de las Cosas de la Nueva España*, 1946, tomo II, p. 12 a 17; Sahagún, *Códice Matritense* cuya traducción aquí utilizada es la de Miguel León-Portilla, 1945, p. 57 a 71 y en la "Historia de los mexicanos por sus pinturas", *Teogonía e historia de los mexicanos*, 1985: p. 33 a 36.

ello los hombres hicieran la guerra. Entonces, sin luz ni día, se juntaron los dioses en Teotihuacan y se preguntaron unos a otros quién tendría el cargo de alumbrar el mundo. Se ofreció el dios llamado Tecuciztecatl, “Señor de los Caracoles” y, también le pidieron al dios Nanahuatzin, “El Bubosillo” que se ofrendara. Enseguida encendieron una gran hoguera en la peña llamada *teotexcalli*. Los dos dioses hicieron sus ofrendas; las de Nanahuatzin consistieron en cañas verdes, bolas hechas de astillas de ocote y espinas de magüey ensangrentadas con su propia sangre y en lugar de copal ofreció las costras de sus bubas. En cambio Tecuciztecatl ofreció cosas preciosas como plumas de quetzal, pelotas de oro, punzones de jade y en lugar de sangre, ofreció coral y el mejor copal.

A cada uno se le construyó una torre como monte y allí hicieron penitencia cuatro noches. A la media noche siguiente vistieron a los dos dioses; a Tecuciztecatl le pusieron un tocado de plumas de garza y un traje de lienzo; al buboso lo vistieron con un tocado, un rebozo y un *maxtlatl* o taparrabo de papel. A los lados de la hoguera se acomodaron los dioses y mirando a Tecuciztecatl le dijeron: ¡Entra tú en el fuego! Lo intentó cuatro veces, pero por miedo no pudo echarse. Nanahuatzin, cuando le llegó su turno, cerró los ojos y se lanzó a la hoguera; Tecuciztecatl al verlo también se arrojó en el fuego. Tras ellos un águila entró en la hoguera, sus plumas se chamuscaron y por eso le quedaron hoscas y negruzcas. Esta asió a Nanahuatzin y se lo llevó; después se echó un ocelote y su piel quedó desde entonces manchada de negro y blanco. De este lugar, se tomó la costumbre de llamar a los hombres diestros en la guerra *Quahtliocelotl*, “águila-ocelote”. También entraron a la hoguera y se chamuscaron un gavián y un lobo.

Después de esperar un gran rato, apareció la luz del alba y salió el sol hacia el oriente, hacia donde miraba Quetzalcoatl. Enseguida salió la luna por la misma parte. Cuentan que tenían la misma luz y que los dioses, al preguntarse si los dos debían alumbrar por igual, decidieron que uno de ellos le echara un conejo en la cara a Tecuciztecatl, así se le oscureció la luz. Pero como no se movía el sol, los dioses hablaron y dijeron: ¿Cómo habremos de vivir? No se mueve el sol. ¿Acaso induciremos a los *macehuales* a una vida sin orden? ¿Qué por nuestro medio se fortalezca el sol! ¡Muramos todos y hagámosle que resucite por nuestra muerte! El dios del viento, soplando muy fuerte, se encargó de matar a todos los dioses y luego, le sopló al sol e hizo que anduviera su camino. Más tarde comenzó la luna a andar. Esto sucedió en un día *nahui ollin*, “cuatro movimiento”, de ahí que el quinto sol reciba este nombre.

Esta cosmogonía, llena de riqueza simbólica y de acciones, describe el hecho y el momento del engendramiento del elemento supremo de la creación: el Sol, el que genera la vida; revela la génesis y los motivos de la creación de los hombres, los macehuales, los que merecen vivir gracias a que los dioses los proveyeron con un sol; también muestra la lucha cósmica, la lucha dual entre el sol y luna, la vida y la muerte; explica el orde-

namiento del cosmos y fundamenta el proceder ritual agonístico de los mexicas y de los otros pueblos mesoamericanos instituyendo el auto sacrificio, el sacrificio humano y la guerra. Los dioses Nanahuatzin y Tecuciztecatl se auto sacrifican punzándose para derramar sangre. El dios Nanahuatzin se metamorfosea, mediante su propia inmolación, en el dios supremo, en el sol, y para que camine, para que viva, los dioses también mueren. Se instaura así la muerte por sacrificio. Esta acción fundamenta la agonía y se convierte en modelo ejemplar. Una vez creado el sol y en movimiento, los hombres deberán hacer la guerra, capturar prisioneros y ofrecerle al sol en sacrificio sus corazones y su sangre, para que nunca se pare, porque sin movimiento no hay vida. De la misma manera, el águila y el jaguar entran en un tiempo inmemorial a la par de los dioses: son los compañeros agonísticos del sol y son los que habrán de alimentarlo. Así el guerrero pasa del campo mítico al campo de batalla con una misión cosmogónica.

La imagen del guerrero victorioso y figuraciones relacionadas con ella reúnen simbolizaciones de este mito. En este escrito trato de resaltar los rasgos iconográficos simbólicos más importantes a través de un rápido recorrido por el arte de los principales pueblos mesoamericanos en: escenas de ritos de iniciación de nacimiento vinculados a las órdenes guerreras; águilas y jaguares vicarios de órdenes militares; posturas jerárquicas de guerreros o gobernantes victoriosos y de sometimiento de sus cautivos; rituales dancísticos de guerra; tronos y guerreros vestidos con pieles de águila o de jaguar y los monumentos erigidos para inmortalizar la victoria de los gobernantes.

La guerra ocupa un lugar muy importante y variado en la iconografía mesoamericana. Aunque son pocas las representaciones de batallas campales que han llegado hasta nosotros, hay caracterizaciones concernientes a este fenómeno que muestran indiscutiblemente una íntima relación con mitos y ritos guerreros. Las obras de arte de los pueblos mesoamericanos no reproducen los mitos completos porque se trata de un arte simbólico, representan, sin embargo, un elemento o un pasaje importante del mismo según la función que se le dé al objeto artístico: ritual o de propaganda, o ambas al mismo tiempo, pero en todos los casos se trata de representaciones realizadas, por un lado, con una intención y conocimiento de una pequeña élite gobernante e iniciada y por el otro, con la interpretación del resto de la comunidad creyente e informada. La función primordial del arte en estos casos es materializar una revelación, hacerla presente mediante imágenes cuyo poder simbólico ayude a mantener vivas las creencias que conforman la tradición. Las imágenes adquieren entonces el poder de evocar, provocar, propiciar, conservar y unificar.

El guerrero victorioso en Mesoamérica accede a un *status* privile-

giado dentro de la jerarquía social. Pero el guerrero por excelencia es el propio gobernante quien hace uso del arte como medio de expresión de su éxito sobre el enemigo. Gracias a las campañas que emprende y gana contra su oponente, contra el Otro, define su diferencia, su ser y el de la sociedad a la que pertenece; defiende su territorio; asegura la autonomía y la unidad de su pueblo, preserva y ampara todo el sistema tradicional de normas que dicta la Ley ancestral.³

Como muchos guerreros victoriosos de diversos pueblos que han usado los arcos de triunfo, las columnas, los muros de los palacios y otros campos, así en Mesoamérica se idearon medios y modos para plasmar en imágenes la figura del gobernante con o sin su adversario capturado en estelas, altares de sacrificios, dinteles, tronos, pinturas y relieves murales y en monumentos y objetos conmemorativos. El lenguaje iconográfico con símbolos afines es un indicio de un sustrato común que cada pueblo va revelando de manera diferente e idiosincrásica conforme a sus necesidades sociales, económicas, políticas, históricas y de acuerdo a su sensibilidad artística.

Dentro de los elementos simbólicos recurrentes en el arte mesoamericano se destaca el atuendo del guerrero victorioso ataviado, desde los orígenes de la civilización, esto es, desde la época de los olmecas, con pieles de águila y jaguar, animales que, como ya se ha visto evocan el mito del Quinto sol. Con la intención de explicar tanto la forma como el significado de las investiduras de este tipo de guerreros y de otros, presento a continuación una hipotética reconstrucción, con todo el riesgo que comporta y pese al breve espacio, sobre el origen, la importancia y el simbolismo de los animales en las sociedades militares conocidas en la literatura sobre los mexicas como guerreros águilas y jaguares.

El mestizo Muñoz Camargo⁴ en su *Historia de Tlaxcala* cuenta que para que a los hombres naturales de México, de Tlaxcala y de otras provincias los armaran caballeros, primero, los encerraban cuarenta o sesenta días en el templo junto con sus dioses y todo ese tiempo ayunaban sin ver más que a los que les servían. Luego los llevaban al templo mayor donde los adoctrinaban sobre su vida futura pero al mismo tiempo los insultaban con palabras afrentosas y satíricas y les daban de puñetazos en el cuerpo y en la cara mientras los reprendían. Después, con huesos agudos de tigres y águilas les horadaban las narices, labios y orejas y su sangre era ofrecida a los dioses. Durante todo este encierro y ayuno no se lavaban, sino más bien se tiznaban y embijaban de negro y las puer-

³ Pierre Clastres, 1996, p 183 a 216.

⁴ Diego Muñoz Camargo, 1972, p. 45.

tas las cerraban con ramos de laurel. Públicamente, frente al templo, les daban entonces sus arcos, flechas y macanas y todas las armas que usarían en su arte militar y les colocaban sus orejeras, bezotes⁵ y narigueras de oro y con gran pompa, la ceremonia de iniciación terminaba en las calles y plazas donde eran admirados por la gente. Como se ve, al guerrero había que endurecerlo y hacerlo resistente al ayuno, al peligro, al insulto, a la provocación y a los sufrimientos físicos.

En el capítulo I del Libro Undécimo de la *Historia General de las Cosas de la Nueva España*, Fray Bernardino de Sahagún⁶ dice:

Había unas gentes que eran como asesinos, los cuales se llaman *Nonotzalique*, eran gente osada, y atrevida para matar, traían consigo el pellejo del tigre, un pedazo de la frente, y otro del pecho, el cabo de la cola, las uñas, el corazón, los colmillos y los hocicos; decían que con esto eran fuertes, osados y espantables a todos, y todos los temían y a ninguno habían miedo por razón de tener consigo estas cosas del tigre. Estos se llamaban también *pixeque teyolpa choanime*, que quiere decir: “los que derraman sobre el corazón de la gente, los que hacen huir.”⁷

Son los “guerreros jaguares” que, junto con los “guerreros águila”, formaban lo que se conoce en otras culturas como “sociedad de hombres”.

Estos dos tipos de guerreros pasaban por el rito de iniciación militar una vez que se lograban méritos en las batallas. Testimonio de este rito de iniciación es el templo circular de Malinalco (Figura 1), grandiosa obra de la arquitectura escultórica mexicana, labrada en la roca de las montañas, cuya sola construcción es un documento que atestigua el prestigio que gozaban dichas órdenes. La entrada del templo simula la boca abierta de una serpiente, que es el animal que habita en las montañas, y que por su boca se encuentra la entrada de la cueva al interior de la tierra, donde se llevará a cabo el rito de iniciación de muerte y resurrección. La cueva es el útero. Es el lugar mágico y sagrado, el lugar de La Prueba; y como todas las iniciaciones militares, conlleva el sacrificio, tal cual lo describe Muñoz Camargo. No es sorprendente que en el idioma náhuatl se utilice la misma raíz para denotar cueva y embarazo: *oztotl*, “cueva”, *otztlí*, “embarazo”.

En el interior del templo de Malinalco, esculpidas en la roca de la montaña se pueden ver águilas y jaguares: son las pieles de los animales que usarán los guerreros. En el suelo, tras el águila que acecha desde el centro, hay una cavidad circular que seguramente contenía

⁵ Joya que se insertaba entre el labio y el mentón.

⁶ Sahagún, 1946, tomo II, p. 321.

⁷ Patrick Johansson. Comunicación personal.

una caja con una tapa, similar a otras que se han encontrado en contextos arqueológicos y que contenían objetos para el autosacrificio como navajas, punzones, espinas de mantarraya, garras de jaguar y de águila con las que, como ya se ha visto, se horadaban las narices, las orejas y los labios para introducir posteriormente narigueras, orejeras y bezotes de oro y de jade, insignias de los guerreros iniciados. Las pieles de los jaguares y de las águilas son tomadas en Mesoamérica como símbolos de los animales más fuertes, más astutos y carniceros. Son los protagonistas del mito de la creación y la instauración de la muerte por sacrificio.

Desde los albores de la civilización mesoamericana, durante el Preclásico (1200 - 400 a. de C.), los olmecas esculpieron enormes bloques monolíticos, mal llamados “altares”, que sugieren representar ritos de iniciación conectados con guerreros. El “Altar 5” de La Venta (Figura 2a), presenta un nicho-cueva por donde emerge un hombre con un niño en brazos. Este niño, aunque su cara está muy destruida, figura rasgos de jaguar. Pese al tiempo que separa a los olmecas de los mexicas, creo pertinente evocar uno de los más bellos y admirables pasajes de la obra ya citada de fray Bernardino de Sahagún, aquel en el que la partera habla al recién nacido cuando, en su primer rito de iniciación, le corta el ombligo:

Hijo mío muy amado y muy tierno, cata aquí la doctrina que nos dejaron nuestro señor Yoaltecuhtli (dios de la guerra) y la señora Yoalcitli (diosa de la guerra), tu padre y tu madre. De medio de ti corto tu ombligo; sábetete y entiende que no es aquí tu casa donde has nacido, porque eres soldado y criado: eres ave que llaman *quechollí*. Eres pájaro que llaman *zaquan* y también eres ave y soldado del que está en todas partes; pero esta casa donde has nacido no es sino un nido, es una posada donde has llegado, es tu salida para este mundo; aquí brotas y floreces, aquí te apartas de tu madre, como el pedazo de la piedra donde se corta; ésta es tu cuna y lugar donde reclines tu cabeza, solamente es tu posada esta casa, tu propia tierra otra es; para otra parte estás prometido, que es el campo donde se hacen las guerras, donde se traban las batallas, para allí eres enviado, tu oficio y facultad es la guerra, tu obligación es dar de beber al sol sangre de los enemigos y dar a comer a la tierra, que se llama Tlaltecuhli, con los cuerpos de los contrarios; tu propia tierra, su heredad y su suerte, es la casa del sol en el cielo; allí has de alabar y regocijar a nuestro señor el sol que se llama Totonamehtl in manic; por ventura merecerás y serás digno de morir en él muerte florida. Y esto que te corto de tu cuerpo, y de en medio de tu barriga, es cosa suya, es cosa debida a Tlaltecuhli, que es la tierra y el sol; cuando se comencare la guerra a bullir, y los soldados a se juntar, ponerla hemos en las manos de aquellos que son soldados valientes, para que la den a tu padre y

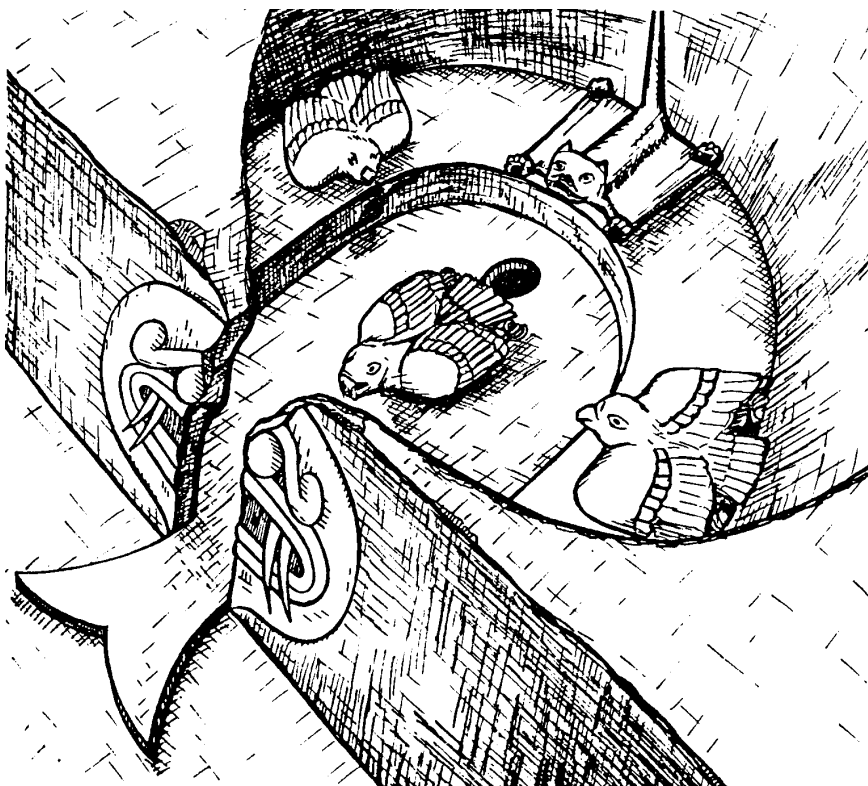
madre, la tierra y el sol; enterrarla han en medio del campo, donde se dan las acciones de guerra, y esto es la señal de que eres ofrecido, y prometido al sol y a la tierra, esta es la señal que tú haces de tu profesión de hacer el oficio en la guerra y tu nombre estará escrito en el campo de las batallas, para que no se eche en olvido ni tampoco tu persona; esa es la ofrenda de espina de maguey y caña de humo y de ramos de *acxoyatl*, la cual se corta de tu cuerpo y es cosa muy preciosa; con esta ofrenda se confirma tu penitencia y tu voto, y ahora resta que esperemos el merecimiento, dignidad y provecho, que nos vendrá de tu vida y de tus obras.⁸

Al ver detenidamente el “Altar 5” de La Venta, uno se pregunta sino podría tratarse de un rito de iniciación de los varones recién nacidos, los cuales eran ofrecidos como guerreros a la tierra, como lo describe Sahagún con respecto a los ritos mexicas. El niño sale de la cueva en brazos de un oficiante, tal vez después de una primera iniciación como futuro guerrero jaguar, sus rasgos felinos así lo sugieren. Mientras otros cuatro niños que se encuentran a los lados del monumento, dos de cada lado, también con rasgos felinos y en actitudes agresivas, son cargados por sus respectivos portadores o sacerdotes sugiriendo un ritual de iniciación colectiva (Figura 2b).

El “Altar 4”, también de La Venta (Figura 3a), muestra al guerrero adulto emergiendo de la cueva con dos prisioneros atados con una cuerda representados en los costados del altar. El guerrero, guerrero victorioso, sale de la boca abierta de una serpiente. En la parte superior del monumento se encuentra labrada su piel y en la cornisa del mismo su cara.

La pintura olmeca de Oxtotitlan (Figura 3b) es ejemplo de un guerrero victorioso investido de águila. Posiblemente se trate de la victoria de un gobernante militar, un caudillo que ameritara, como los casos anteriores, de semejante prueba de poder. El guerrero, visto de perfil a través de la máscara de ave, levanta triunfante una mano y se halla sentado precisamente sobre un monumento —lo que sugiere que más que un altar haya sido un trono— igual al número “4” de La Venta, durante un rito de iniciación: este valeroso combatiente, por sus hazañas en la guerra, ha ganado el rango de “guerrero águila”. Sus pruebas rituales e investidura seguramente se llevaron a cabo dentro de la cueva. Ésta, es una representación rupestre; la pintura se halla dentro de una caverna en el Estado de Guerrero. Los zapotecas de Monte Albán, Oaxaca empezaron a representar, en el periodo Preclásico tardío (600 a 200 a. de C.), a los enemigos promi-

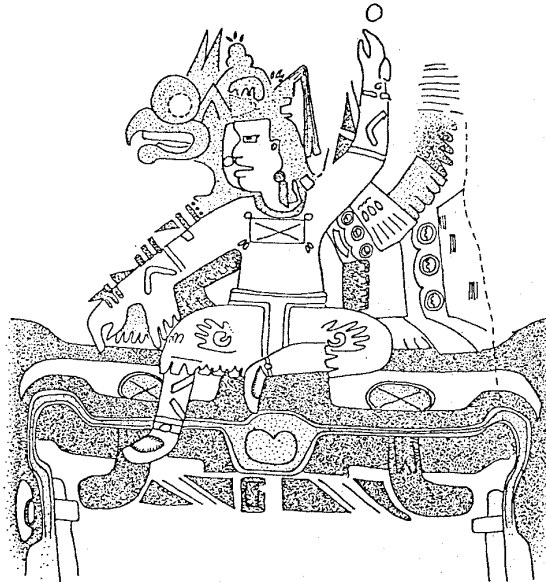
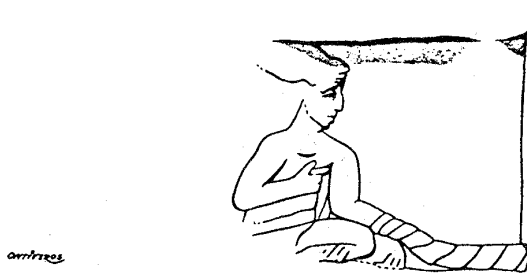
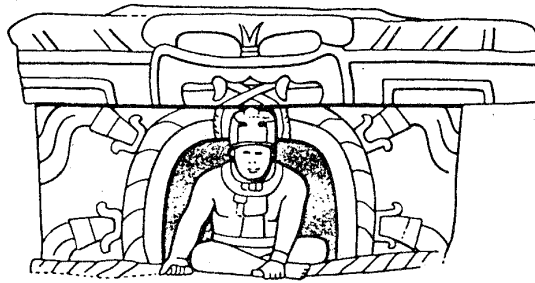
⁸ Sahagún, Libro sexto, capítulo XXXI, 1946, tomo I, p. 601.



1. Templo Circular labrado en la roca. Malinalco, Estado de México.



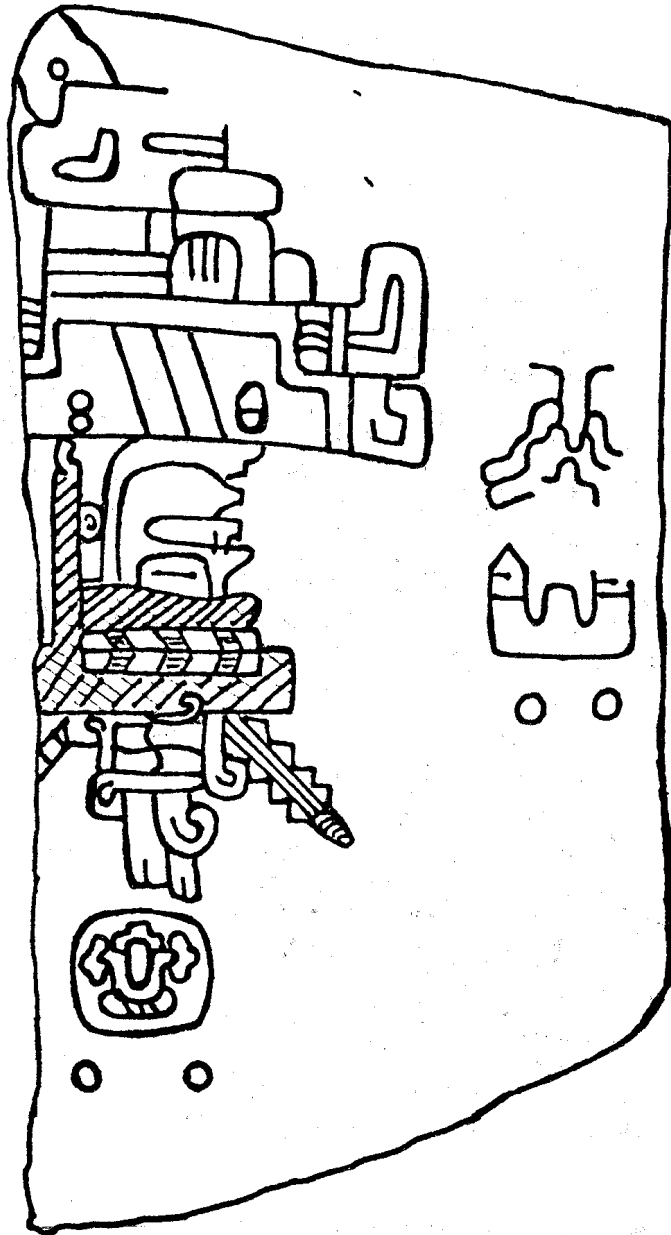
2. Trono "5" de La Venta, Tabasco. a) Frente. (Dibujo de Ontiveros). b) Costado derecho. (Dibujo de Miguel Covarrubias)



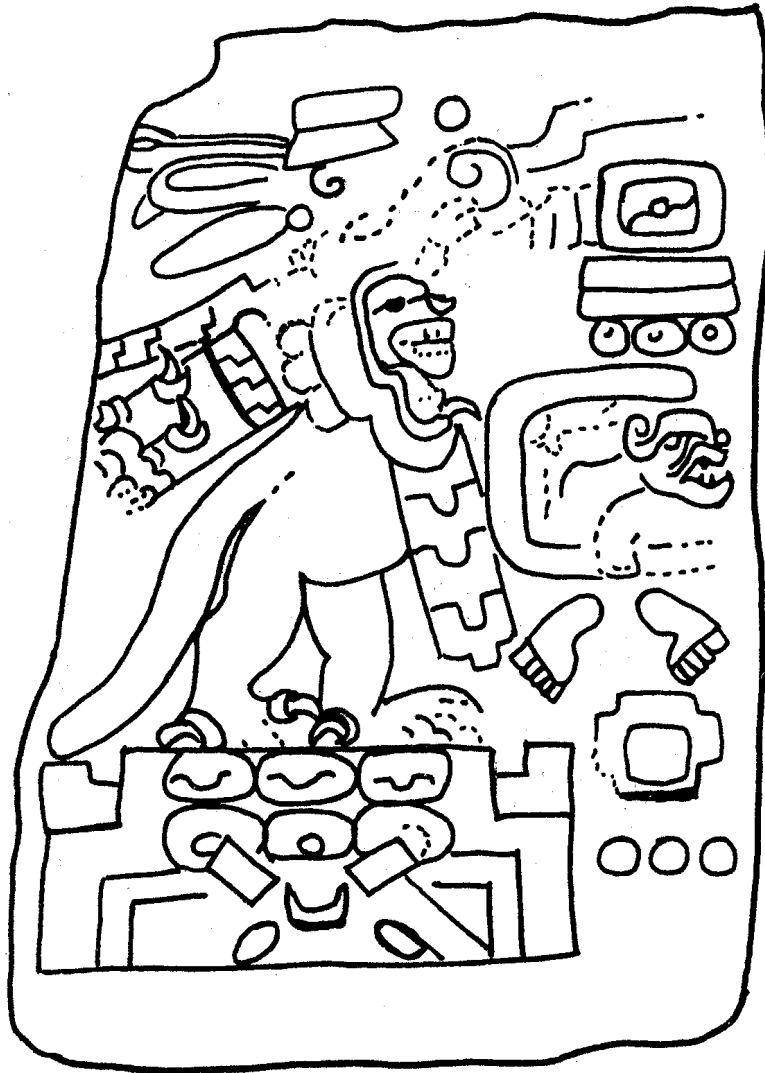
3. a) Trono "4" de La Venta, Tabasco. (Dibujo de Ontiveros). b) Guerrero águila sentado sobre un trono. Pintura rupestre. Oxtotitlan, Guerrero. (Dibujo de David Joralemon)



4. a) Guerrero enemigo muerto. Lápida "Danzante". Monte Albán, Oaxaca



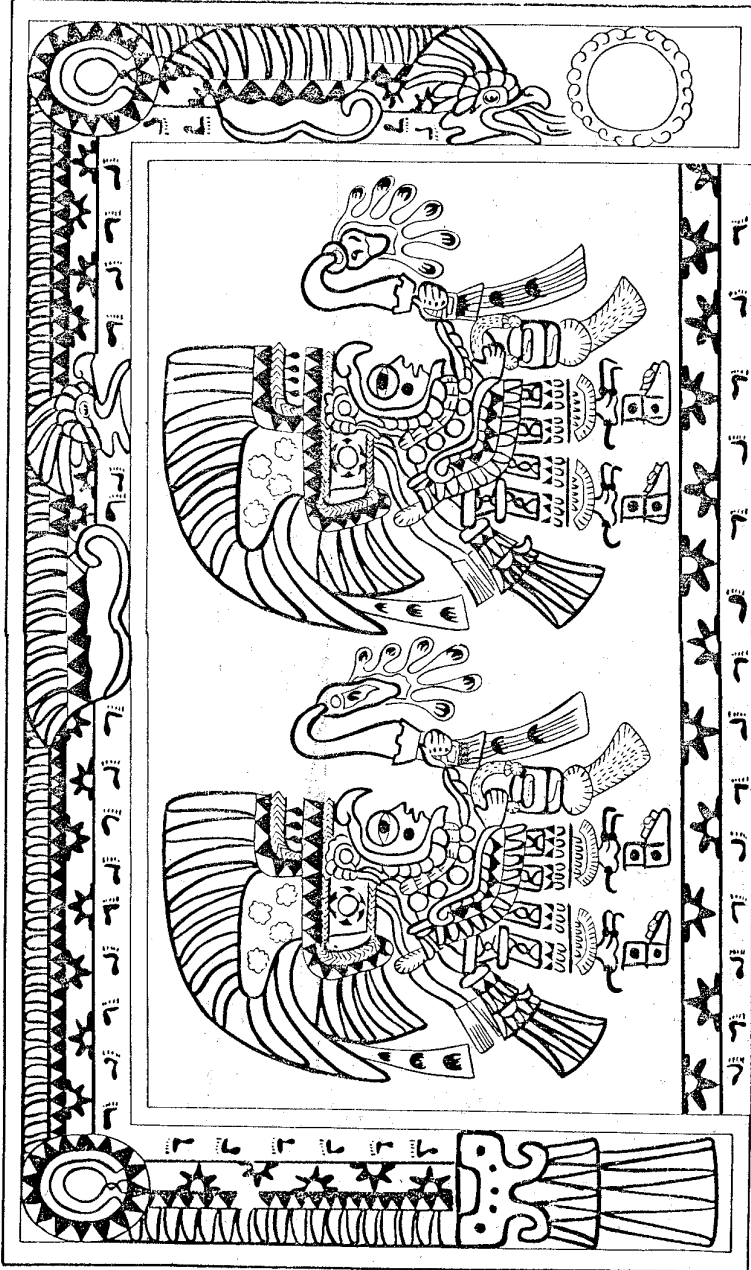
4. b) Lápida con cabeza de enemigo muerto colgando.
Montículo "J". Monte Albán, Oaxaca



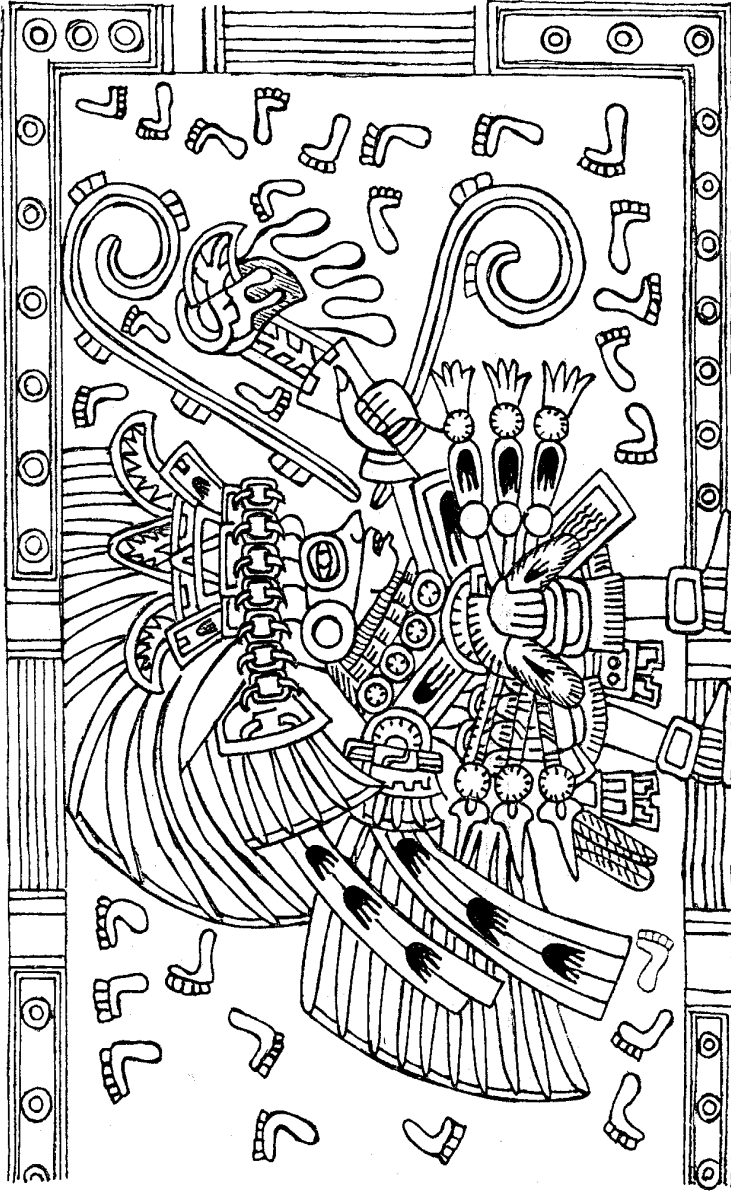
4. c) Guerrero jaguar con las manos atadas tras sus espaldas.
Estela 2, Monte Albán, Oaxaca



4. d) Ocho Venado victorioso. Estela 4, Monte Albán, Oaxaca.
(Dibujos Miguel Covarrubias)



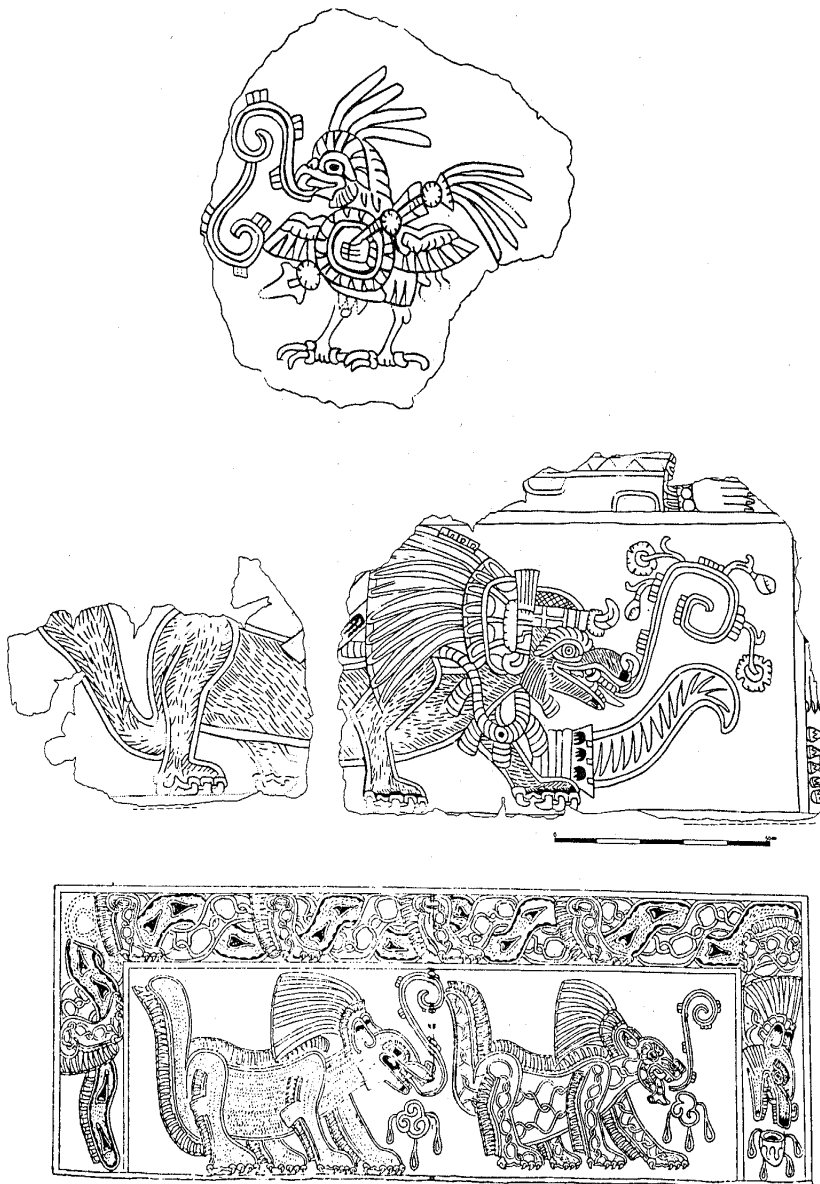
5. a) Guerreros águilas con corazones ensartados en cuchillos de sacrificio. Pintura mural, posiblemente del Palacio de Tetitla, en Teotihuacan. (Dibujo de Manuel Romero)



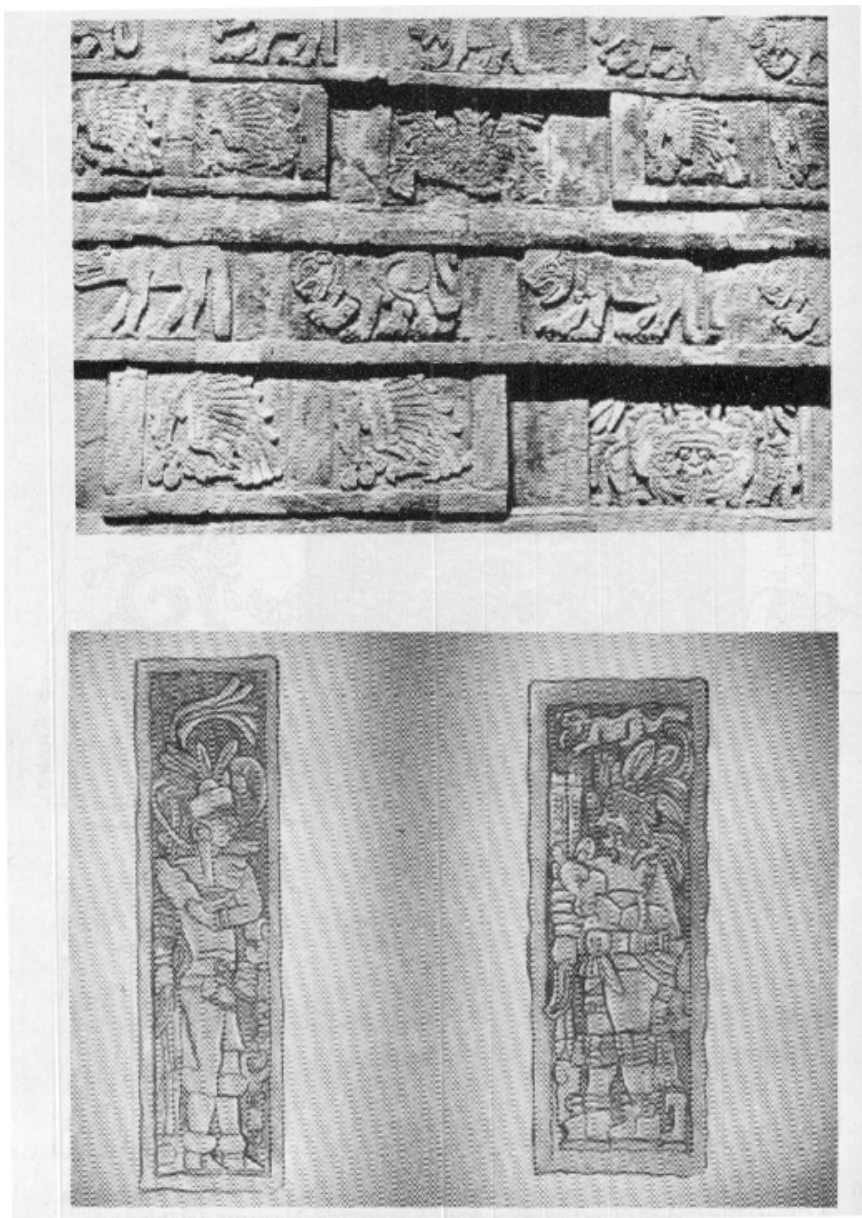
5. b) Guerrero danzando en una plataforma. Pintura mural del Palacio de Atetelco en Teotihuacan.
(Dibujo de Manuel Romero)



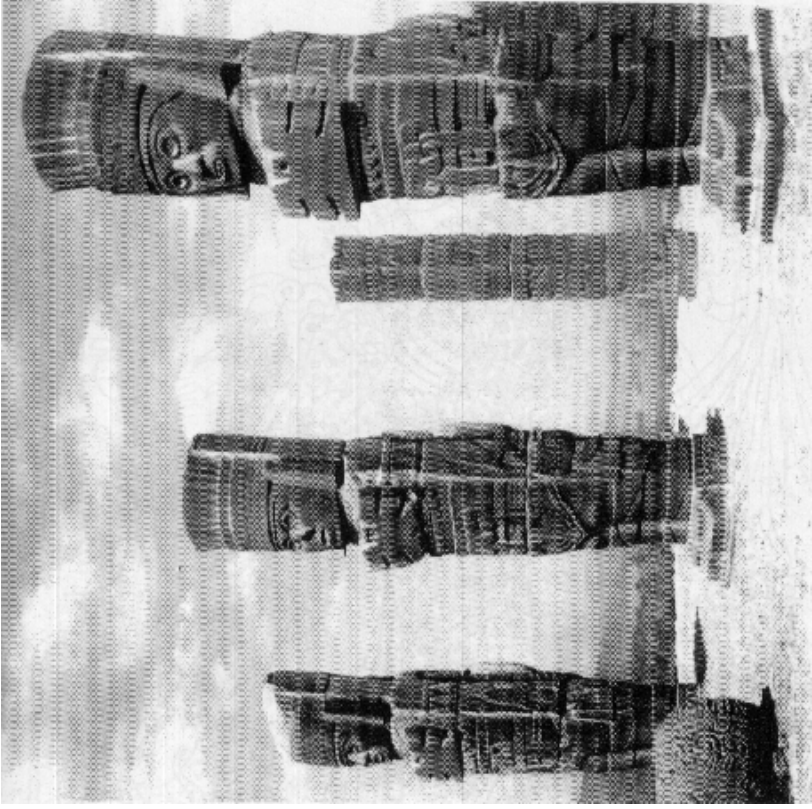
6. a) Guerrero ave en vuelo con navajones de obsidiana. Pintura mural, posiblemente del Palacio de Tetitla, en Teotihuacan.
(Dibujo de Manuel Romero)



6. b) Ave con escudo y lanza. Pintura mural del Palacio de Techinantitla en Teotihuacan.
c) Coyote con cuchillo para sacrificios. Pintura mural, posiblemente del Palacio de Techinantitla, en Teotihuacan. (Dibujo de Saburo Sugiyama). d) Coyote y jaguar devorando corazones. Pintura mural en el Palacio de Atetelco en Teotihuacan



7. a) Coyotes, jaguares y águilas. Tableros de la Pirámide B. Tula, Hidalgo. b) Guerreros labrados en los pilares de Tula (izq) y de Chichén-Itzá (der). (Dibujos: ILCE)



8. Columnas en forma de atlantes. Pirámide "B" en Tula, Hidalgo



9. a) Guerrero jaguar



9. b) Guerrero águila. Pintura mural. Cacaxtla, Tlaxcala.
(Dibujos según Sonia Lombardo)



10. Escena de la batalla. Pintura mural en Cacaxtla, Tlaxcala. (Dibujos según Sonia Lombardo)



11. a) Escena de la batalla. Pintura mural en Bonampak, Chiapas. (Pintura de Miguel Covarrubias)



11. b) Chaan-Muan como guerrero victorioso. Pintura mural, cámara 2, en Bonampak, Chiapas. (Dibujo: ILCE)



12. a) Guerrero victorioso asiendo de los cabellos a su enemigo. Dintel 1 del Templo de las Pinturas en Bonampak, Chiapas. (Dibujo de Miguel Covarrubias)



12. b) Escudo Jaguar victorioso ase de los cabellos a su enemigo Ah-Nic.
Estela 15 de Yaxchilán, Chiapas. (Dibujo de Karen Bassie)



13. a) Tizoc, victorioso tlaxeami mexicana asiendo los cabellos de sus enemigos capturados. Cuauhxicalli llamado "Piedra de Tizoc"



13. b) Guerrero águila. Figura de barro. Tenochtitlan

nentes mutilados y ya muertos en lápidas conocidas hoy en día, como los “danzantes”, las cuales empotraban en las paredes (Figura 4a). Para la época denominada Protoclásico (200 a. de C. a 300 d. de C.), la imagen de conquista se modifica invirtiendo la cabeza del enemigo muerto, representado con los ojos cerrados, bajo el glifo de “cerro o pueblo”, ya conquistado, que se figura como una pirámide escalonada (Figura 4b). Más tarde, a principios del Clásico (ca. 300 d. de C.), aparece un guerrero con atavío generalmente de jaguar sobre el glifo del cerro conquistado (Figura 4c). La mayoría de las escenas de esta época muestra a los guerreros con las manos atadas tras sus espaldas; lo más probable es que se trate todavía de representaciones de enemigos insignes, como se venía haciendo en épocas anteriores. Sin embargo, existen varios monumentos que son ejemplos en el cambio, tanto del campo de la representación como de la representación misma. En lugar de representar al enemigo como figura principal, surge la imagen del guerrero victorioso. Un ejemplo es una estela. Se trata ya no de una laja empotrada sino de una lápida que se colocaba exenta en un lugar visible, en la plaza abierta de Monte Albán. La “Estela 4” representa a Ocho Venado hincando una lanza sobre el glifo “cerro” en cuyo interior asoma, sobre una forma ondulada, la cara de un muerto, su cautivo (Figura 4d). La presencia de las anteojeras características del dios teotihuacano, Tlaloc, sugiere no solamente una importante influencia extranjera, la teotihuacana, sino también el rumbo hacia donde se dirigían los monumentos oficiales en un momento de franca expansión basada en la supremacía militar de los zapotecas. Monte Albán recibe precisamente en este periodo, el Clásico Temprano (300 a 600), la influencia cultural de Teotihuacan. No hay evidencias de conquistas entre ellos, todo hace suponer que se trata de un nutrido y enriquecedor intercambio que hace florecer a Monte Albán.

En el arte de Teotihuacan, en la pintura mural y en ciertos ejemplos de vasijas, se observan guerreros con atributos animales (Figura 5a): disfraces de águilas y jaguares o simplemente plumas en penachos y capas —que son una versión, una evocación de las pieles de los animales—; los atributos militares se manifiestan como símbolos indiscutibles: el *alatl* o lanzadardos, dardos, lanzas y un instrumento más específico: un cuchillo curvo con un corazón ensartado en su punta. Algunos guerreros, junto con estas armas, cargan una bolsa tejida, *chitlatli*, que no es necesariamente la bolsa de copal que identifica a la figura del sacerdote, puede tratarse de la bolsa donde se llevaban las puntas de las lanzas o dardos. El guerrero, en un ritual de danza realizado sobre una plataforma, posiblemente la que se halla frente a la Pirámide de la Luna, —la perfecta delimitación del espacio y escaleras y huellas en diversas direcciones lo confirman—, celebra el sacrificio humano de extracción del corazón de un cautivo de guerra (Figura 5b). Guerreros-aves de bocas furiosas y pintura facial ritual, se muestran con las alas desplegadas en actitud de volar y caer sobre su presa portando en ambas manos ondulados navajones sangrantes y

floridos (Figura 6a). Aves, coyotes y jaguares también se representan, en estilos lineales y caligráficos, con dardos, escudos y cuchillos o devorando corazones de los que penden invariablemente tres gotas (6b, c y d). Estos animales que no representan un carácter individualizado y que generalmente se muestran pintados en los muros, uno tras otro, en direcciones encontradas hacia la entrada de un recinto son, posiblemente, símbolos de estas órdenes guerreras y que su función sea recordar al visitante que el espacio a donde penetra es un lugar sagrado donde se inicien a los guerreros-fieras o donde se reúna el consejo de guerra.

A Tula (Posclásico Temprano, 900-1200) pasan directamente las imágenes de jaguares, águilas y coyotes, devorando corazones (Figura 7a). Bordean una pirámide esculpidos en alto relieve sobre lápidas que forman tableros; se trata de la "Pirámide B" que bien pudiera llamarse "Templo de los Guerreros" como su homónima en Chichen-Itzá. El nombre sería más correcto ya que en ambos casos se incluyen columnas grabadas con figuras de guerreros. Las fauces abiertas de las serpientes emplumadas que franquean el recinto sagrado de ambos santuarios, semejan la entrada a la tierra a través de bocas-cavernas, al igual que en Malinalco.

Los relieves de las columnas tanto de Tula como de Chichen-Itzá muestran a guerreros con dardos y *atlatts* en sus manos (Figura 7b). Algunos de los guerreros de Tula van acompañados de animales como el jaguar. Los atlantes (Figura 8), enormes esculturas que sostenían el techo del templo, son también guerreros. Visten pectoral de mariposa, portan escudo en su parte posterior, llevan casco de guerra forrado de bolas de algodón; ostentan en sus manos y brazos dardos, *atlatl*, un arma curva, un cuchillo y la bolsa para las puntas de proyectiles. Vigilan la entrada al recinto sagrado, muy probablemente dedicado al dios de la guerra tolteca, Tezcatlipoca, vencedor del legendario Quetzalcoatl fundador de Tula, derrotado por el primero.

La historia mítica de la lucha entre los dos dioses en Tula es una continuación del antagonismo que estos hermanos despliegan en el mito de los cuatro soles o eras previos al Quinto sol. Es interesante resaltar aquí que luchas, conflictos y guerras, como dice Eliade,⁹ "tienen la mayor parte de las veces una causa y una función rituales. Es la oposición estimulante entre las dos mitades de un clan o una lucha entre los representantes de dos divinidades". Eliade pone el ejemplo egipcio del combate entre dos grupos que representaban a Osiris y a Seth, pero, dice en otro lado, siempre conmemora un episodio del drama cósmico y divino.¹⁰ La lucha ceremonial entre Osiris y Seth pertenece a un antiquísimo culto agrario. Osiris y Seth en Egipto son sinónimo de la vegetación y la sequía respectivamente, son adversarios.

El paralelismo entre estos dos dioses egipcios y Tezcatlipoca y Quetzalcóatl es sorprendente. Quetzalcóatl es una serpiente de tierra con plumas verdes de quetzal, verdes como la verdura y la vegetación, es el dios que da a los hombres el maíz para que se alimenten, y su simbolismo va asociado a la fertilidad, mientras que Tezcatlipoca es un dios guerrero que acompaña a un grupo recién emigrado desde el norte a causa de las sequías. La lucha intestina entre estos dos grupos es en sí misma un ritual de estimulación de las fuerzas genésicas y de las fuerzas de la vida vegetativa.

Estas luchas ceremoniales se encuentran representadas en los murales de Cacaxtla, en Tlaxcala (Epiclásico, ca. 750 a 850). En una lucha contra la amenazante sequía, guerreros, uno águila y el otro jaguar, danzan en su templo para propiciar la lluvia. Del carcaj lleno de flechas del “guerrero-jaguar” escurren gotas de un azul brillante, que mojan a un jaguar-ofidio; (Figura 9a) el otro, aprieta contra su cuerpo una serpiente y apoya sus pies sobre una quetzalcoatl azul, como el agua (Figura 9b). En el interior de las jambas del mismo recinto, otros seres ejecutan movimientos dancísticos mientras llevan en sus manos símbolos de fertilidad como flores de largos tallos y caracoles.

El magnífico ejemplo pictórico de la batalla campal en un muro de la plaza principal del sitio antes mencionado, simboliza una batalla ceremonial. (Figura 10) “Guerreros-jaguars” pertenecientes a un grupo, vencen a otro grupo representado por “guerreros águilas”. Los guerreros vencedores se figuran con todo el esplendor de su atuendo militar. Llevan capas de pieles de jaguar o simplemente sus cabezas colgadas tras las espaldas, usan ricos pectorales de jade, narigueras, emblemas sobre su frente atados con correas que sostienen a su vez haces de plumas que ondean tras sus cabezas. Sus armas son lanzas, escudos y largos cuchillos con los que arrancan el cuero cabelludo, decapitan y cercenan. Uno de estos guerreros lleva colgado al cinto un hueso humano ostentando victorias pasadas. Otro, una cabeza trofeo. El símbolo del corazón sacrificado con sus tres gotas, al estilo teotihuacano, aparece en cada hueco como si fuera una imagen futura presente en el pensamiento de cada guerrero victorioso, pues con esa sangre dará de beber al sol y mantendrá el equilibrio cósmico.

Los guerreros van pintados de negro para asustar al enemigo, se rayan la cara ritualmente, abren sus bocas feroces de las que emergen, en algunos casos, largas espirales que simbolizan ya desde Teotihuacan el sonido de las palabras o el canto, pero que parecen alaridos en este caso. Uno de los vencedores acerca su mano a la boca para tajarla a intervalos rápidos y producir el típico grito de guerra. Hernán Cortés,¹¹ en sus *Cartas de Relación*, escribe que en

⁹ Mircea Eliade, 1989, p. 35.

¹⁰ Eliade, 1984, p. 293.

su encuentro con los tlaxcaltecas, éstos atacaban dando de gritos y alaridos. Los gritos, los golpes, la música y las danzas guerreras tienen una función ritual muy importante: preparan el éxtasis frenético del guerrero.

En el “Templo de las pinturas” de Bonampak, Chiapas (Clásico tardío: 600 a 900) se encuentra representada otra batalla (Figura 11a). Guerreros de caras desencajadas con las bocas abiertas emitiendo gritos, pintados de negro, con tocados de animales diversos y pellizas de jaguar; con piedras, cuchillos y lanzas en sus manos atacan ferozmente a sus enemigos. Suenan trompetas, caracoles y tambores. El guerrero transmuta su humanidad mediante un acceso de furia agresiva y aterradora, que lo asimila a una fiera enfurecida. Animado por el furor mítico, con los ojos brillantes de ardor, dando un alarido, el guerrero se arroja sobre su adversario. No solamente tiene miedo del enemigo que lo ataca con las mismas técnicas, tiene miedo a la muerte, a su propia muerte; sólo en un estado de transustanciación, esto es, convertido en fiera, puede enfrentarse a su destino fatal como guerrero que es.

La escena corresponde a la batalla ganada en el año 792 por Chaan-Muan, gobernante de Bonampak.¹² Los atavíos de este Señor y de sus capitanes victoriosos son los mismos que corresponden a los vencedores de Cacaxtla, son “guerreros-jaguares”. Chaan-Muan en el campo de batalla y en lo alto de las gradas se representa con elementos de este animal: la cabeza como tocado; el chaleco, botas y lanza forradas con la piel (Figura 11b). Su posición frontal al centro de la escena con su lanza firmemente sostenida, con los cautivos a los pies, rodeado de sus capitanes y mujeres lo muestran en la cúspide de la jerarquía como un guerrero victorioso dentro de los cánones visuales del arte maya en particular y del arte mesoamericano en general.

El “Dintel 1” del mismo templo, muestra otra forma típica de representar al guerrero victorioso eminente (Figura 12a). En una actitud amenazante, el vencedor con la lanza en una mano, se inclina sobre su enemigo capturado tomándolo por los cabellos con la otra. Un siglo antes, en el año 680, el gobernante Escudo-Jaguar de Yaxchilan conmemora, en una estela (Figura 12b), la captura de su enemigo Ah-Ahual, Señor de Man, un sitio aun no identificado. Escudo-Jaguar se encuentra de pie, sosteniendo su lanza con una mano frente a sí, mientras que con la otra ase de los cabellos a su enemigo derrotado.

Se ha leído en los glifos mayas del periodo Clásico que acompañan a las escenas de conquista y en otras que conmemoran rituales relacionados con la guerra, que el hecho de que el gobernante se figure con

¹¹ Hernán Cortés, 1958, p. 129.

¹² Mary Ellen Miller, 1986.

su enemigo atrapado y vivo significa que éstos son necesarios para los sacrificios rituales. Un tiempo previo a la investidura de los gobernantes, se provocaba una batalla para capturar víctimas que serían ofrecidas en sacrificio el día de la ascensión al trono. “Tales ofrecimientos no sólo satisfacían las constantes demandas de los dioses en pago de la sangre donada por ellos a los hombres en el momento de su creación, sino que también probaba el coraje del nuevo *ahau*”.¹³

Seiscientos años después del colapso del período Clásico maya, que cierra su historia escrita y artística alrededor del año 900, en Tenochtitlan encontramos las mismas costumbres ceremoniales, los mismos ritos sacrificiales y los mismos cánones artísticos relativos a la guerra. Después de la elección del *tlatoani* mexica, y antes de su entronización, se pregonaba la guerra. El futuro gobernante, encabezando el combate, salía al campo de batalla y junto con su capitán general y el resto de los guerreros apresaba a los enemigos. Una vez realizada la conquista, regresaban a la ciudad donde se ofrecía a los cautivos sacrificándolos al dios de la guerra Huitzilopochtli.¹⁴

Los mexicas, decididos a pertenecer al mundo civilizado mesoamericano, realizaban alianzas matrimoniales con los descendientes de los toltecas en busca de una genealogía de estirpe y por supuesto en busca de aliados. Su dios Huitzilopochtli, el único verdaderamente mexica, tratará de tomar el lugar del bélico dios tolteca, Tezcatlipoca y del también guerrero dios solar, Tonatiuh. Pero el dios protector de los guerreros mexicas seguirá siendo Tezcatlipoca; a él se levantan los ruegos para que propicie la victoria y para que ayude a los guerreros muertos para que su cuerpo sirva de alimento a la hambrienta tierra, al dios Tlaltecuhlli, madre de los hombres y para que den de beber con su sangre al dios sol, y que estos dos alimenten a los demás dioses.¹⁵ De esta manera se rememora y actualiza con cada acto sacrificial el ritual agonístico del mito del Quinto sol.

El *tlatoani*, insigne guerrero victorioso cambiará las estelas y los dinteles mayas como registro por enormes piedras circulares cuya ancha periferia le permitirá representar en una sola escena, varias batallas ganadas. Ejemplo de ello son las aras de sacrificio o *cuauhxicallis* conocidos como la “Piedra del Arzobispado” y la “Piedra de Tizoc” donde se colocaba al cautivo boca arriba y, de un tajo, se le abría el pecho para extraerle el corazón. En ambos casos el gobernante se identifica con Tezcatlipoca al sustituir su pie por humo. El *tlatoani* es el dios de la guerra ante todo aquel que lo mire. Pero él también lo cree, su función es representar y revivir el mito de la pugna cósmica.

¹³ Linda Schele, 1986, p. 220.

¹⁴ Sahagún, 1946, t. II, p. 89.

Moctezuma Ilhuicamina (1440-1468) en la “Piedra del Arzobispado” y Tizoc (1483-1486), vestidos como guerreros toltecas, con su pectoral de mariposa, agarran los cabellos de sus enemigos cuyos glifos nominales aparecen junto a ellos (Figura 13a). Así, con los cabellos agarrados, los guerreros victoriosos llevaban y subían a sus cautivos a lo alto del templo.¹⁶ El enemigo insigne será la mejor ofrenda sacrificial. Se le extraerá el corazón y las gotas que de él escurran saciarán la sed del Sol-Huitzilopochtli en el rito liminar por excelencia. Después, los *quauhtliocelotl* celebraban una danza de victoria en la plaza de Tenochtitlan. Al son del *huehuetl* bailaban en círculos con las cabezas de los cautivos asidas por los cabellos.¹⁷

El arte oficial mexica representará luego a su gobernante con la imagen del guerrero victorioso en toda su grandeza real y mítica: con la figura de Tezcatlipoca, inventor de la guerra y cuyo *nahual* es el jaguar, reconocible en toda Mesoamérica, para que a los extranjeros que visiten la ciudad imperial no les quepa duda del poder militar mexica, para mostrar el valor, la destreza y las hazañas de quien los gobierna, para proclamar su éxito y perpetuar su prestigio y para reproducir los símbolos iconográficos tradicionales cuya fuerza visual revivirá *ad eternum* el mito de la Creación.

“¡Abrácense las Águilas y Tigres, en tanto que resuenan los escudos!

Los príncipes están reunidos al festín: van a coger prisioneros.
Sobre nosotros se esparcen, sobre nosotros llueven las flores del combate con que se complace el dios.
Allí es el lugar donde se hierve,
donde se anda en desconcierto, lugar del ardor guerrero,
donde se adquiere la gloria y se va en pos del escudo,
lugar del peligro, donde el polvo se difunde”.¹⁸

Los “guerreros águilas” y los “guerreros jaguares” son los guerreros que acompañaban a los gobernantes mexicas en sus campañas (Figura 13b). Pero, como lo he venido mostrando a través del arte, en el resto de Mesoamérica desde la época de los olmecas, órdenes militares similares funcionaban de la misma manera. Entre los mexicas se sabe que recibían el título, insignias, bienes, tierras y prestigio a causa de sus hazañas: capturaban a más de cuatro prisioneros. Con un largo y difícil entrenamiento, pasando por pruebas iniciáticas, habiendo de-

¹⁵ *Ibidem*, t. I, p. 455.

¹⁶ *Ibidem*, t. I, p. 97 y 136.

¹⁷ *Ibidem*, t. I, p. 141.

mostrado su valor, su coraje, el ardor y el furor místicos necesarios para el enfrentamiento bélico, estos guerreros hacían más poderosos a sus gobernantes y más fuerte a su grupo y con su muerte, contribuirán a fomentar y a aumentar las fuerzas generativas de la naturaleza con lo cual se asegura el orden del cosmos instaurado durante la creación del Quinto Sol.

BIBLIOGRAFÍA

- CLASTRES, Pierre, "Arqueología de la violencia: la guerra en las sociedades primitivas", en *Investigaciones en antropología política*. Barcelona, Editorial Gedisa, 1996.
- Códice Chimalpopoca. Anales de Cuauhtitlan y Leyenda de los Soles*. Traducción directa del náhuatl por Primo Feliciano Velázquez. México, Universidad Nacional Autónoma de México. Instituto de Investigaciones Históricas. Primera serie prehispánica: 1. 1975.
- CORTÉS, Hernán, *Relaciones de Hernán Cortés*. Aclaraciones y rectificaciones por la profesora Eulalia Guzmán. México, Libros Anáhuac. 1958.
- DUMÉZIL, Georges, *El Destino del Guerrero*. México, S. XXI. 1990.
- ELIADE, Mircea, *Iniciaciones Místicas*. Madrid, Ed. Taurus. 1986.
- , *El Mito del Eterno Retorno*. Madrid, Alianza Editorial. 1989.
- JOHANSSON, Patrick. Comunicación personal.
- LEÓN-PORTILLA, Miguel, *De Teotihuacan a los aztecas*. Antología de fuentes e interpretaciones históricas. México, Universidad Nacional Autónoma de México. 1972, Lecturas Universitarias 11.
- LOMBARDO DE RUIZ *et al.*, *Cacaxtla. El Lugar donde muere la lluvia en la tierra*. México, SEP, INAH, Gobierno del Estado de Tlaxcala e Instituto Tlaxcalteca de la Cultura. 1986.
- MILLER, Mary Ellen, *The Murals of Bonampak*. Princeton University Press. Princeton, New Jersey, 1986.
- MUÑOZ CAMARGO, Diego, *Historia de Tlaxcala*. Publicada y anotada por Alfredo Chavero. Edmundo Aviña Levy Editor. México, Guadalajara, Jal., 1972.
- Poesía Indígena de la Altiplanicie*, Selección, versión, introducción y notas de Ángel María Garibay K. Ediciones de la Universidad Nacional. México, 1952, Biblioteca del Estudiante Universitario No 11.

¹⁸ Fragmento de la poesía "Canto de águilas y tigres" en Poesía Indígena, 1952, p. 97.

SAHAGÚN, Fray Bernardino de, *Historia General de las Cosas de Nueva España*. 3 tomos. México, Editorial Nueva España, S.A., 1946.

SCHELE, Linda y Mary Ellen Miller, *The Blood of Kings*. Kimbell Art Museum, Dallas Forth Worth, Texas, 1986.

Teogonía de los Mexicanos. Tres opúsculos del siglo XVI. "Historia de los Mexicanos por sus Pinturas", "Histoire du Mechique" y "Tratado de los dioses y Ritos de la Gentilidad". Edición preparada por Ángel Ma. Garibay K. México, Editorial Porrúa, S.A., 1985.