

ARQ. DANIEL SCHÁVELZON

EL JUEGO DEL VOLADOR
DE ZEMPOALA, HIDALGO

TIPOLOGÍA DE LAS MAQUETAS
PREHISPÁNICAS DE MEZCALA, MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

COORDINACIÓN DE DIFUSIÓN CULTURAL
DIRECCIÓN DE LITERATURA

MÉXICO, 2014

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
EL JUEGO DEL VOLADOR EN ZEMPOALA, HIDALGO	5
I. EL PUEBLO DE ZEMPOALA	5
II. DESARROLLO HISTÓRICO DE ZEMPOALA	9
III. EL “CÓDICE DE LA CONGREGACIÓN DE CEMPOALA”	16
IV. LOS <i>GRAFITI</i> DE LA TORRE DE LA IGLESIA	20
V. EL JUEGO DEL VOLADOR EN MESOAMÉRICA	22
TIPOLOGÍA DE LAS MAQUETAS PREHISPÁNICAS DE MEZCALA, MÉXICO	25
TIPOLOGÍA	32

INTRODUCCIÓN*

Durante el año de 1978 tuvimos la oportunidad de realizar un estudio del actual poblado de Zempoala, en Hidalgo, junto con los arquitectos Silvia Blanco y Gustavo Manrique, con el objeto de realizar un proyecto de restauración, y puesta en valor del conjunto del Convento e Iglesia de Todos los Santos.¹ Mientras realizábamos estos trabajos, descubrimos una serie de interesantes *graffiti* del siglo XVI en el interior de la torre de la iglesia, los que aprovechamos para registrar y aquí publicamos. Es necesario destacar que si bien en este caso analizamos los referentes al juego del Volador, se encuentran en cantidad otros de gran interés, cosa que es común en casi todos los edificios coloniales de México. Es de lamentar la imposibilidad de relevar la totalidad de éstos en la iglesia y convento, en particular los que quedaron en la parte de la torre que fue clausurada en la época porfirista al colocar el gran reloj que todavía posee.

Valga este corto trabajo como un elemental intento de rescatar a Zempoala del abandono y miseria en que se encuentra inmersa. No sólo la restauración de sus monumentos, sino la dignidad social de sus pobladores, es una urgente necesidad humana.

Quisiéramos dejar asentado nuestro agradecimiento, además de las personas citadas, al arquitecto Jorge Fernández Varela, coordinador de Extensión Universitaria, sin cuya colaboración este trabajo nunca se hubiese realizado.

* La presente edición, 2014, es una reproducción fiel del volumen publicado en la colección Material de Lectura en 1979. (*N. de los E.*)

¹ Ese trabajo fue presentado en la Maestría de Restauración de Monumentos, División de Estudios Superiores de la Escuela Nacional de Arquitectura, UNAM.



Fachada principal y torre de la iglesia de Todos los Santos, Zempoala.

I. EL PUEBLO DE ZEMPOALA

El poblado de Zempoala, en el estado de Hidalgo, presenta en la torre de su iglesia una serie de *graffiti* interesantes históricamente, ya que muestran escenas del Juego del Volador, de herencia prehispánica.

Esta iglesia, la de Todos los Santos, se halla enclavada dentro del pueblo en forma peculiar. Orientada al oeste, no enfrenta la plaza central, como es costumbre en América, sino se halla a una cuadra de ella.

El pueblo es pequeño, en proceso de franco crecimiento, aunque antiguamente mantuvo una gran población. La mayoría de sus calles son de tierra, el comercio reducido y la miseria enorme. En estos momentos y gracias al impulso económico regional de Ciudad Sahagún, se nota un pequeño incremento en la población y un impulso comercial en lento avance.

La estructura urbana está basada en una plaza central, alrededor de la cual se halla el tradicional edificio de gobierno, la escuela realizada a principios de siglo, el quiosco de concreto (encima de la fuente del siglo XVI) y el mercado. Por el otro lado, esta plaza se encuentra cerrada por el monumental pórtico de una hacienda del siglo XIX, en muy buen estado de conservación.

El resto de la población es reducida, compuesta por casas simples, terrenos bardados y milpas de maíz a una cuadra de la plaza. Existe un único edificio porfirista, con toques *art nouveau* eclécticos, y frente a la iglesia una gran hacienda pulquera de los siglos XVIII y XIX, muy destruida por cierto.

Pero sin duda los grandes monumentos del lugar son el convento e iglesia, construidos entre 1553 y 1580 por los agustinos. Está compuesta por un atrio de grandes dimensiones, cruz atrial y barda procesional incluida, el convento muy destruido con su claustro de dos pisos y todas las dependencias habituales.

La iglesia es de una sola nave, abovedada, con coro sobre la entrada. Los altares originales han desaparecido, siendo reemplazados por otros de pésima categoría, neoclásicos y neogóticos de principios de siglo.

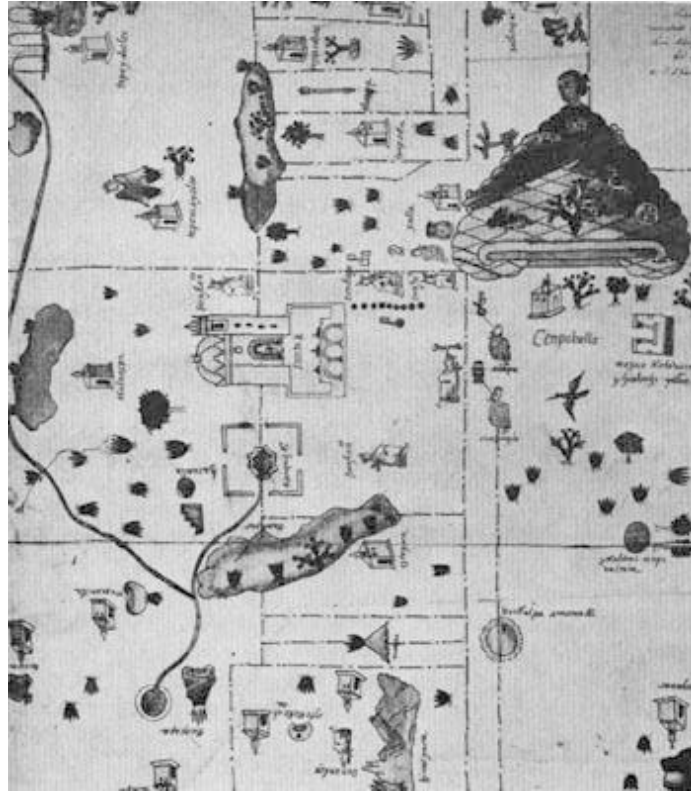
Además debemos citar la gran capilla abierta, actualmente cerrada, que pese a los cambios que le realizaron en los siglos XVIII y XIX mantiene aún la forma de la que fue una de las mejores capillas del país.² También el altar mayor estaba considerado como el mejor del siglo XVI.³ Ya existen varios trabajos sobre este edificio y su decoración y mobiliario.⁴

Es interesante hacer notar que la iglesia no se encuentra en el lugar típico del siglo XVI, es decir frente o al lado de la plaza central, sino un poco alejada de ella. Más adelante, cuando analizamos el Códice de la Congregación de Zempoala, intentamos una respuesta a este interrogante urbano.

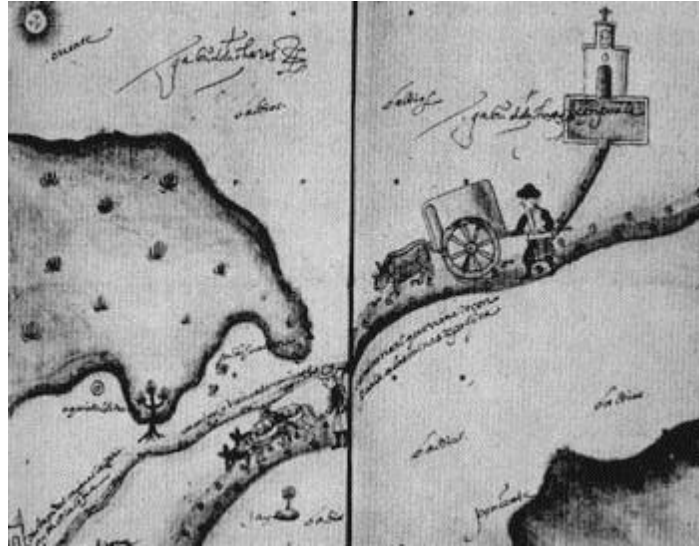
² Al respecto pueden verse varios trabajos básicos sobre arquitectura, tales como *Mexican architecture of the sixteenth century* de Kubler; *The open air churches of the sixteenth century México* de Mc Andrews. Sobre Zempoala se puede ver el “Catálogo de Monumentos religiosos del estado de Hidalgo” realizado por la Secretaría de Hacienda y Crédito Público y dirigido por Manuel Toussaint.

³ *Ibidem.*

⁴ *Ibidem.*



Reproducción de la parte central del Códice de la Congregación de Zempoala, realizado durante el final del siglo XVI.



Mapa del siglo XVI mostrando el camino de Zempoala a las minas de Pachuca.

II. DESARROLLO HISTÓRICO DE ZEMPOALA

Respecto a la época prehispánica existen varias informaciones relacionadas con esta región, si bien no son específicas de Zempoala, debemos recordar que este sitio se encuentra inscrito dentro del sistema de desagüe del Lago de Texcoco y por lo tanto corresponde arqueológicamente a esa cuenca. Culturalmente su desarrollo histórico es paralelo al del Valle en casi todos sus aspectos.

De la primera etapa de poblamiento, sólo sabemos que en otras regiones de la gran cuenca existían pobladores dedicados a la caza y recolección desde tiempos tan antiguos como en Tlapacoyan (20,000 a. C.) o Tepexpan y otros sitios. Es durante el Formativo tardío cuando en las cercanías de Tepeapulco, en la Cueva de la Nopalera⁵ hay pruebas concretas de poblamiento. Estos habitantes pertenecían ya a lo denominado como cultura Teotihuacana.

Durante el periodo clásico, Zempoala permanece adscripta al gran poder regional de Teotihuacan. Recordemos que éste fue el monopolizador del comercio de la obsidiana del norte de Hidalgo y Pachuca, cuyas vías de comunicación pasaban justamente por Zempoala.⁶

Algunos autores creen que la influencia Totonaca en particular y la costeña en general, haya comenzado justamente con los inicios de la importancia de Teotihuacan⁷ a finales del Formativo. Olvera considera que el surgimiento de Teotihuacan está asociado a lo Totonaca. La influencia de ese centro de nuestra zona está demarcada por sitios como Tepeapulco y Zacuala, este último limítrofe con la propia Zempoala.

⁵ Ángel García Cook, *Análisis tipológico de artefactos procedentes de la cueva de la Nopalera en Tlanalapa, Hidalgo*, tesis de la ENAH, 1965.

⁶ “Ciudad Sahagún y sus alrededores”, redactado por Jorge Olvera; revista *Artes de México*, núm. 56/57; México. Este artículo es una excelente síntesis histórica y descriptiva de la arquitectura de toda la región.

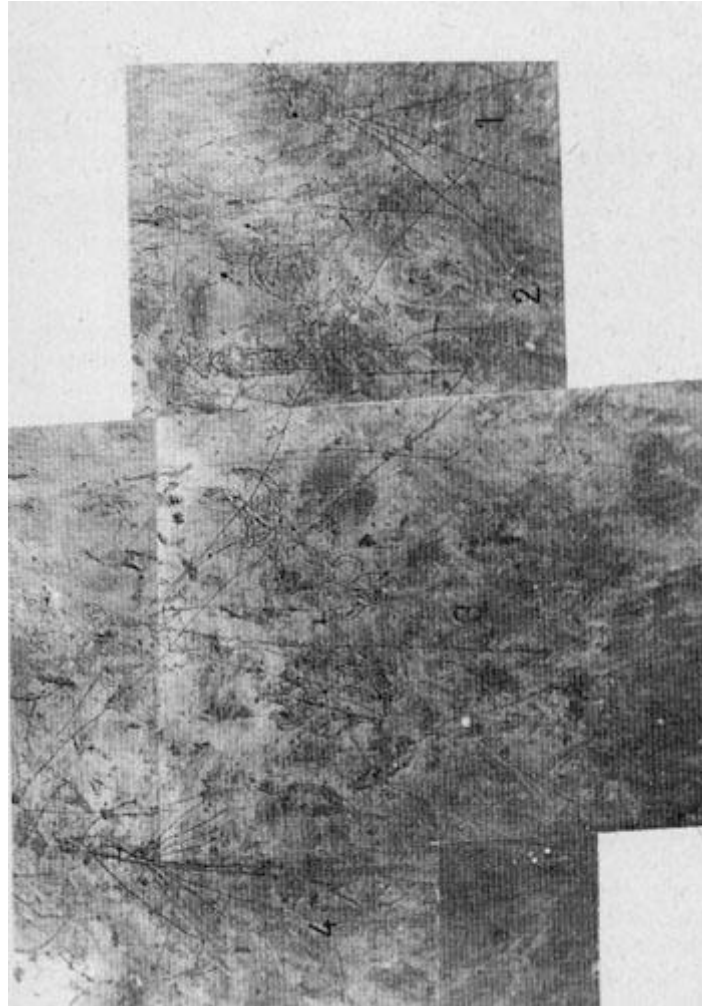
⁷ *Ibidem*.

En Zacuala pueden aún verse restos muy deteriorados de construcciones y montículos prehispánicos, y gran cantidad de cerámica y obsidiana. Una visita superficial nos mostró, al igual que anteriormente a Olvera, tepalcates en una secuencia temporal casi ininterrumpida desde el Formativo hasta lo azteca tardío. El término Zacuala quiere decir “lugar de monumentos” y su jeroglífico es un basamento escalonado.

En la posterior época tolteca también la región vivió un intenso movimiento humano. Según Jiménez Moreno en la zona de Tulancingo se encuentra el complejo Hacha-Yugo-Cabeza sonriente, rasgo típicamente costeño. Este mismo identificó la mitológica Cuextecatlichocayan, “donde lloró el huasteco”, en la actual San Miguel Allende Cuixtepec.

De la relación de Zempoala con los tiempos aztecas-mexicas, se conoce con detalle la participación de la región tanto con la migración, el arribo al lago, sus constantes guerras, sus repartos de tierras, etcétera. Concretamente sabemos por el Códice citado, que en Zempoala existía una “México tlaovani ytzcovatzi ycha”, es decir la casa de Izcóatl, señor de México. Pero si bien esta ciudad perteneció al poder de Tenochtitlan, Zacuala continuó bajo el mando de Texcoco.

Esta zona fue rápidamente colonizada, incluso antes que fuese tomada la propia capital del imperio. En 1519, Ixtlixochitl había enviado a Cortés una embajada poniéndose bajo sus órdenes, lo que facilitó la entrada de los españoles.



Fotografía completa de los cuatro *graffiti* de la iglesia de Todos los Santos, mostrando el Juego del Volador y la fachada de la propia iglesia.

Un dato interesante de Zempoala prehispánica es que fue una cabecera de pueblo, lo que se mantuvo hasta el siglo XVIII. Su mismo nombre puede traducirse como “veinte cerros” o incluso “veinte pueblos”. Esta versión es más razonable que la tradicionalmente aceptada de “lugar de veintes”, que fue extrapolada a “lugar donde se realiza el mercado cada veinte días”.

En 1526 llegaron los Franciscanos a Tepeapulco, quienes fueron substituidos por los Agustinos algunos años más tarde. Fueron estos últimos quienes construyeron la iglesia y convento de Zempoala. Hacia 1585, cuando ya habían acabado las obras, pasó por el lugar Fray Alonso Ponce, quien lo describió de la siguiente manera:

El pueblo de Cempoala es la mediana vecindad, de temple más bien frío que caliente... El convento está acabado, con su claustro, iglesia, dormitorios y huerta, en la cual hay algunos nogales y otros árboles y muy buena hortaliza, todo se riega con una fuente que viene al pueblo...

Indudablemente tras las destrucciones de los primeros tiempos de la colonización, el pueblo continuó creciendo, hasta llegar a ser el centro de la industria pulquera del estado. Tenemos una excelente descripción de 1698, redactada por Betancourt, quien nos dice que:

Zempoala está formada por dos parcialidades, una está delante de la iglesia que llaman barrio de Zempoala, y otra Tzacuala detrás de la iglesia, cada cual con su Gobernador mexicano; fue antiguamente de mucha población y tiene corregidor, era de tanta autoridad que lo fue de allí Dn. Luis de Velasco, Virrey que fue de la Nueva España; el templo y las aguas que vienen por los arcos es la mejor de las Indias; tiene iglesia, dedicada a Todos los Santos, de bóveda y admirable fábrica, tan fuerte y vistosa que parece acabada de hacer en la hermosura; el convento y su vivienda muy alegre...

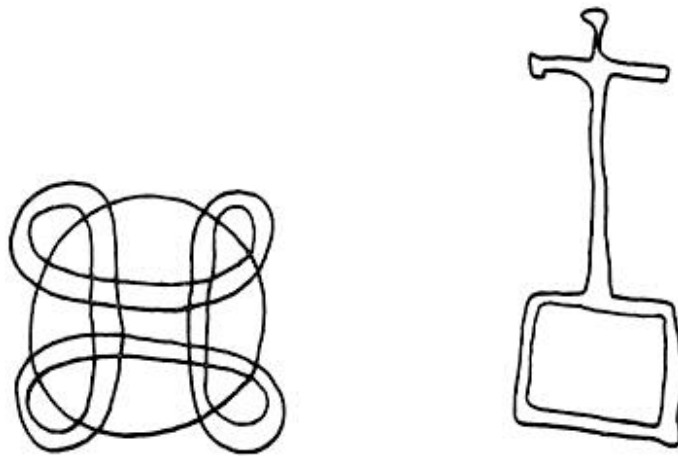
Si resumimos un poco en relación a nuestro interés inmediato, es decir respecto a la existencia de grupos

Totonacos o de sus influencias, que hayan podido introducir el Juego del Volador, es poco lo que tenemos. El propio nombre de la ciudad, Zempoala, cuya forma colonial era Cempoala, es el homónimo de la gran ciudad costeña destruida por los españoles al inicio de la conquista, y capital de los Totonacos. Por otra parte ya citamos las hipótesis respecto a la existencia de pobladores de esa filiación en la región desde épocas tempranas.

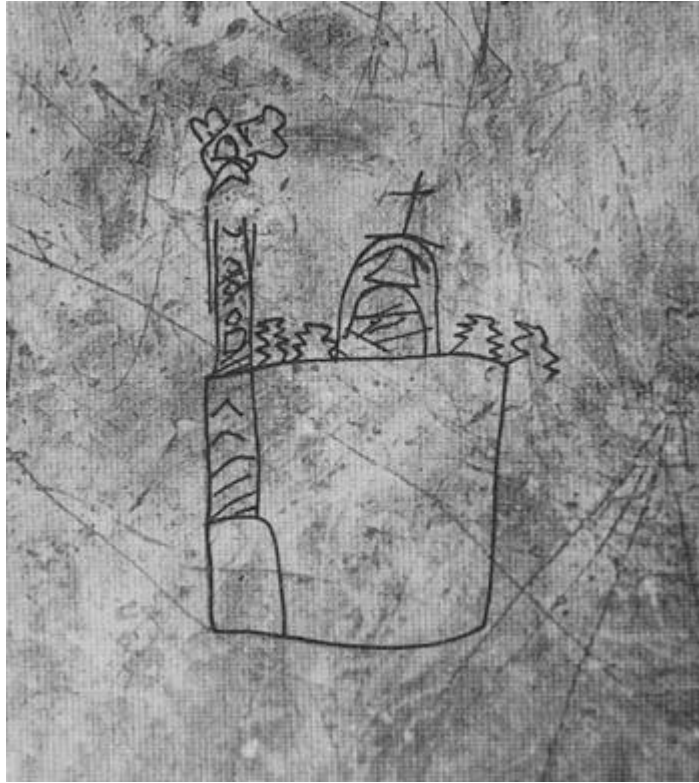
Por otra parte la localidad está ubicada en el camino tradicional a Veracruz, a través del cual se realizaba el comercio y entre la costa, el valle de México y las minas de Pachuca y norte de Hidalgo, tanto de plata como de obsidiana.



Detalle del *graffito* completo del Juego del Volador.



Dibujos de dos de los *graffiti* contemporáneos a los del Juego del Volador.



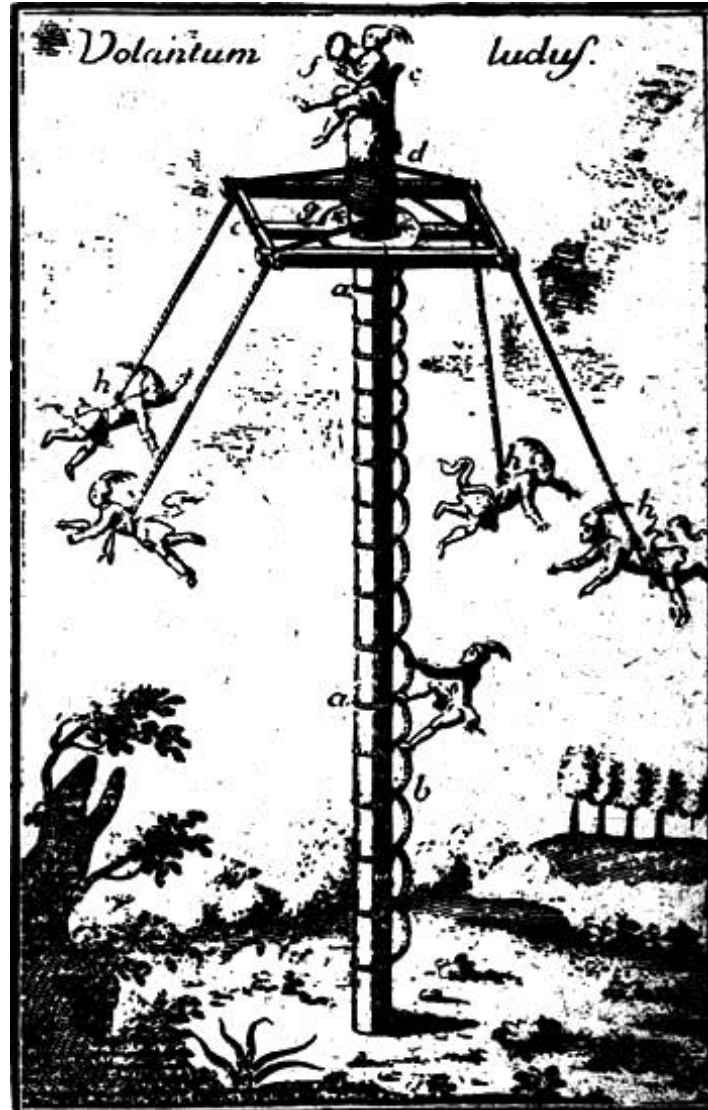
Ampliación del dibujo núm. 11, mostrando el frente de la iglesia, puerta, torre y demás detalles.

III. EL “CÓDICE DE LA CONGREGACIÓN DE CEMPOALA”

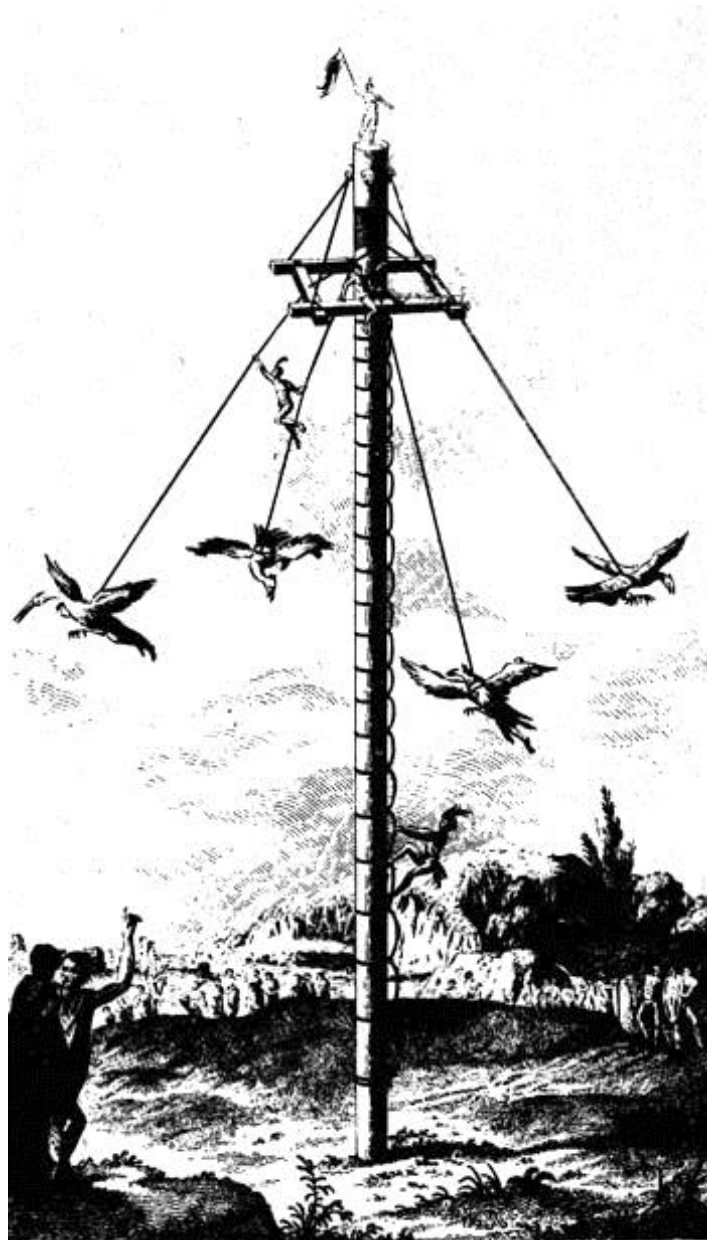
Este códice del siglo XVI, realizado entre 1585 y 1600 por algún poblador de la zona, es el mejor ejemplo gráfico de la urbanización regional del área en cuestión en la época en que posiblemente fueron realizados los *graffiti* de la torre. Este códice describe ampliamente la región, poniendo como cabecera a Cempohalla (actual Zempoala). Si bien no vamos a detallar todo el documento, vale la pena remarcar algunos elementos de éste. En primer lugar se destaca el cerro de la ciudad el que es a su vez el propio jeroglífico; por debajo de él se encuentran grandes cuadros delimitados por delicadas líneas rectas de color (destacadas con línea y punto). Estos cuadros delimitan, de derecha a izquierda, a la propia Cempohalla caracterizada por un palacio prehispánico que dice en náhuatl “la casa de Ixcoatl, señor de México”, una capilla pequeña y los dibujos de varios señores del lugar, vestidos con pieles de animales y nombres jeroglíficos.

El cuadrante central muestra un área sin nombre específico, la vista aplanada-perspectíca de la iglesia terminada y cuatro señores ataviados con vestidos de tela y nombres en español. A su lado se encuentra una plaza cuadrada, delimitada por un muro con cuatro puertas y montada a medias sobre la división territorial con Zacuala. Posee una fuente en el centro y a ella llega el agua del acueducto del padre Tembleque ya finalizado. En esta plaza figura la palabra *tianquitzli* (tianguis-mercado).

De todo esto deducimos que la iglesia fue ubicada frente a la gran explanada que enfrentaba al palacio, a un lado del antiguo mercado (hoy plaza central) y en un sitio donde los caciques estaban ya totalmente transculturados (nombres en español, vestidos finos), mientras del otro lado se mantenían las costumbres antiguas y sus jefes tienen nombres en náhuatl y vestidos de pieles. Incluso es factible que ello nos esté mostrando diferentes orígenes de los grupos, ya que



Grabado que muestra el Juego del Volador en todos sus detalles constructivos.



“El juego de los voladores”, grabado de Clavijero del siglo XVIII.

los chichimecas acostumbran ser representados vestidos con pieles.

Otro elemento a destacar es la precisión del dibujo, en especial de la iglesia y su atrio, aunque faltan la capilla abierta y el convento lateral. Como cosa curiosa podemos señalar las almenas escaleriformes de la fachada, ya desaparecidas y el remate de la torre, destruido para colocar un reloj a fines del siglo. Otro detalle es que la iglesia posee una gran cúpula sobre el techo. Nos preguntamos si no es más que un artificio para mostrar la bóveda, o si realmente tenía una cúpula. Luego veremos que un *graffito* de la torre vuelve a mostrar algo similar.

De todo esto deducimos que la iglesia debió ser ubicada en ese sitio, ya que en la realidad enfrentaba al palacio del gobernante mexica del lugar, y que el mercado, convertido actualmente en plaza central del pueblo, quedaba a un lado. Posiblemente esa gran explanada debió estar desierta hasta que en el siglo XVIII se construyó la hacienda pulquera que hoy todavía sobrelleva el rigor del tiempo.⁸

⁸ Esta hacienda ocupaba toda la manzana frente al atrio. Actualmente está compuesta por la casa, muy modificada, parte de las bardas originales, restos muy destruidos de la parte donde se procesaba la bebida y la pulquería construida en el siglo XIX (o principios de XX) en bastante buen estado de conservación.

IV. LOS *GRAFFITI* DE LA TORRE DE LA IGLESIA

Con anterioridad dijimos que los muros interiores de la torre de la iglesia se encuentran cubiertos de *graffiti* e inscripciones de todo tipo. Pero los que nos llamaron la atención son los que muestran el Juego del Volador, típico de los totonacas prehispánicos del Golfo de México.

Éstos se realizaron en la parte alta de la torre, casi al llegar a la plataforma de las campanas, y fueron grabados mediante un objeto punzante sobre el aplastado de cal. La altura total del grabado mayor mide 54 centímetros.

El sector de muro donde se encuentra está totalmente cubierto de inscripciones, *graffiti*, leyendas y dibujos ya que tiene buena iluminación. En la fotografía general hemos destacado los cuatro que nos interesan: el número 1 es un ensayo del Juego, el segundo es la propia iglesia, el 3 el Juego definitivo y el 4 otro ensayo previo del mismo.

La figura 1 es muy simple: una línea vertical larga, de cuyo extremo salen cuatro líneas oblicuas cortas, de las que colgarían los voladores. Sobre el remate se aprecia una figura humana muy deteriorada, con plumas en la cabeza. Obviamente no satisfizo al autor.

El grabado número 4 es quizás un segundo intento; nos muestra el poste vertical, trazado dos veces, una compleja figura en la punta, un conjunto de líneas cruzadas que tratan de mostrar el cuadro que sirve de roldana para descender y varias líneas oblicuas, de las cuales cuelgan dos extraños peces.

La figura número 3 es sin duda la definitiva, no sólo por estar completa, sino por el grado de detalle con que cuenta: el poste vertical con la cuerda anudada sobre él para subir, la plataforma superior con un personaje danzando y sombrero de plumas. La estructura cuadrada para el descenso de las sogas está perfectamente dibujada, y los cuatro voladores están ataviados con trajes especiales y sombreros; uno de ellos se encuentra colgando cabeza abajo. Creo que

no hay duda de que es una fiel copia de un juego del volador, realizado por alguien que lo estaba viendo personalmente desde la torre de la iglesia.

El *graffito* número 2 es totalmente diferente, aunque posiblemente realizado simultáneamente con los otros. Muestra la fachada de la iglesia, incluso la propia torre donde se encuentran los grabados. La representación es simple y llama la atención el hecho que la puerta y su decoración superior están ubicadas debajo de la torre, y no en el centro. En realidad esto es lógico, ya que el autor, obviamente no un especialista, miró la fachada desde arriba, por lo que le quedó la torre sobre su propia izquierda (mirando de frente), error muy común por cierto.

Es interesante destacar que el grabado muestra las almenas escaleriformes, similares a las que tiene el dibujo del códice que antes describimos. Al igual que él, tiene marcada una cúpula en el techo.

V. EL JUEGO DEL VOLADOR EN MESOAMÉRICA

Entre los pueblos de toda la América prehispánica, fueron muy comunes los juegos y bailes ceremoniales tal como el Volador o el de pelota. Entre éstos hay gran diferencia en cuanto a la arqueología, ya que el primero no deja evidencias físicas, como los juegos de pelota o plataformas de baile.

Tampoco existen pruebas respecto a la antigüedad de este juego-ceremonia aunque es factible que se remonte a épocas muy tempranas. Al parecer es típicamente costeño, específicamente del Totonacapán —o por lo menos muy asociado a esa región—, pero difundido a amplias regiones tales como Puebla, Oaxaca (Cuicatecas) y quizás Hidalgo. Los españoles lo vieron jugar en muchos sitios, y en la ciudad de México continuó durante toda la colonia. Actualmente está reducido a la región montañosa de Puebla entre los Otomíes, y a Veracruz entre los Totonacas. Los centros Totonacas más conocidos fueron sin duda Zempoala, Misantla, Jalapa y Papantla.

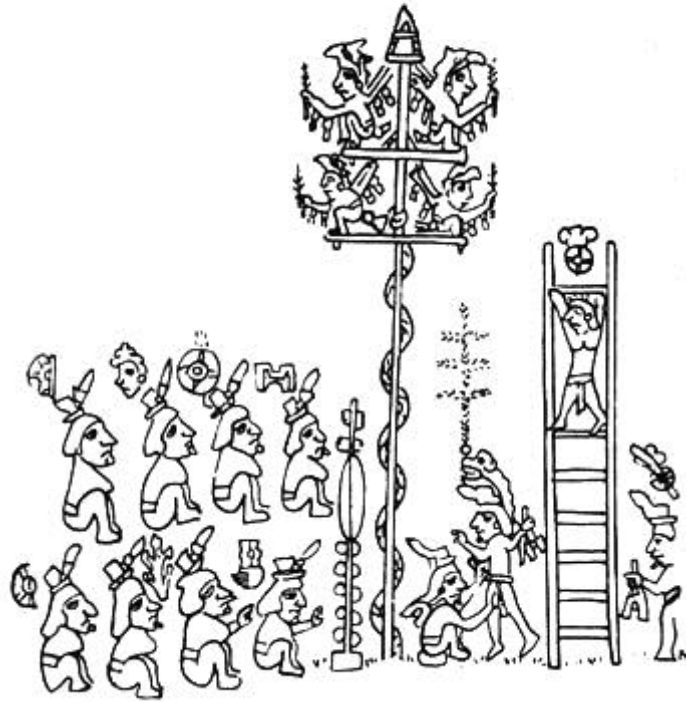
En cierta forma podemos plantear un origen costeño, que se haya difundido con los movimientos comerciales de estos pueblos costeros hacia Tenochtitlan y otras regiones a través de grupos nahuas.

Existe en la actualidad una extensa bibliografía específica sobre el juego, en particular respecto a sus aspectos etnográficos.⁹ Sabemos también que el juego era netamente ceremonial y que estaba relacionado con otros similares, tal como es el sacrificio por flechamiento. Este último estaba asociado a los Huastecos, vecinos de los Totonacas.

Resumiendo, pensamos que es factible la presencia de este juego prehispánico en un sitio como Zempoala, ubicado en el camino entre Tenochtitlan y la costa.

⁹ Sobre el juego hay bibliografía en gran cantidad. Podemos citar el de Helga Larsen, "Notes on the volador and associated ceremonies and superstitions", *Ethnos*, No. 4, vol. 2, pp. 179-192, 1973; Stockolm. Otro trabajo es "El volador mejicano" de José Tudela, *Revista de Indias*, núm. VIII, pp. 71-88, 1946.

Todo esto nos lleva a pensar en la importancia del análisis de todo tipo de evidencias históricas, no importando la categoría formal que represente, ya que muchas veces nos puede decir mucho más un simple dibujo espontáneo en un muro que la más perfecta obra pictórica del arte culto. El arte popular, gracias a sus propias raíces, posee un bagaje de sensibilidad, de espontaneidad y sencillez, que en este caso su contrapartida, la pintura religiosa, nunca llegó a tener.



Ceremonia del Juego del Volador asociada al sacrificio por flechamiento, según el códice Fernández Leal.

TIPOLOGÍA DE LAS MAQUETAS PREHISPÁNICAS
DE MEZCALA, MÉXICO

En todo el continente, de norte a sur, las diferentes culturas y pueblos prehispánicos representaban de diversas formas su propia arquitectura: cerámica piedra, relieves, maquetas, pinturas en códices, en muros, en estelas. Si bien la lista es incontable, hay regiones y épocas que fueron particularmente pródigas en ello: la costa norte del Perú; costa central y norte del Ecuador; la región de Nayarit en México, al igual que en la de Oaxaca, Guerrero y el valle de México de la época mexica-azteca.

Dentro de estas regiones, se destacan las maquetas en piedra provenientes del actual estado de Guerrero, tema que queremos analizar en las presentes notas. Esta idea surgió al finalizar la parte correspondiente a Mesoamérica en un libro anterior en el cual tratamos el tema de las maquetas precolombinas con cierta amplitud.¹⁰ Fue en ese momento cuando nos dimos cuenta de que el tema en general —si bien existían algunos trabajos al respecto, eran por lo común de divulgación, y poco se sabía sobre épocas, estilos, tipo— debía tratarse con un poco más de profundidad.

Los trabajos más interesantes sobre el tema de las maquetas se han mantenido siempre dentro de lo relacionado con las culturas más importantes, tal como lo teotihuacano,¹¹ lo zapoteca,¹² la región de Nayarit.¹³ Poco se ha realizado sobre Guerrero.¹⁴

¹⁰ Daniel Schávelzon, *Arqueología y Arquitectura del Ecuador Prehispánico*. En prensa en la Universidad Nacional Autónoma de México, 1979. (Se publicó en 1981. *N. de los E.*)

¹¹ Ponciano Salazar, Maqueta Precolombina Teotihuacan, Boletín del INAH, núm. 33; México, 1974. Hasso von Winning, “Representations of Temple Buildings as Decorative Patterns on Teotihuacan”. *Notes on Middle America Archeology and Ethnology* No. 83, pp. 107-177, Carnegie Institution of Washington; 1947. Sobre este tema existe alguna bibliografía mía, pero que sólo contiene información esporádica.

¹² Horst Hartung, “Maquetas Arquitectónicas Precolombinas de Oaxaca”, ponencia presentada en el XLI Congreso Internacional

Un primer paso que decidimos realizar es el de encarar una tipología formal de estas piezas, basada fundamentalmente en el trabajo realizado por Hasso von Winning con Nayarit.¹⁵ Una tipología de esas características nos permite ver similitudes, contemporaneidades, evoluciones internas y formales de las piezas. Además, un estudio detallado deja traslucir información respecto a sistemas constructivos, techos, basamentos, escaleras y otros muchos detalles arquitectónicos de una región todavía casi sin estudiar en América. Por otra parte las maquetas de Mezcala muestran la repetición de un limitado número de modelos, aunque la variedad de detalles es grande. Esto puede deberse a que se realizaron en grandes cantidades durante un lapso corto.

Estas figuras, siempre en piedra, tienen una forma particular: planas, altas pero muy delgadas, para ser vistas frontalmente y de un altísimo grado de abstracción, lo que las hace totalmente diferentes de las provenientes de otras áreas culturales mesoamericanas.

El conocimiento de estas piezas, es bastante reciente: a partir de la década de 1940 comenzaron a aparecer en colecciones privadas de todo el país, y fue Miguel Covarrubias quien más trabajó por dar a conocer e interpretar la lírica guerrerense. Si bien hay algunas publicaciones sobre el tema, no hemos podido ubicar nada suficientemente específico.¹⁶ Según William

de Americanistas; México, 1974.

¹³ Hasso von Winning, *Keramische Hausmodelle aus Nayarit, México. Baessler-Archiv*, band XIX, pp. 343-377; Berlín, 1971. Peter Fourst, "House of Darkness and House of Light: Sacred Functions of West Mexican Funerary Art". *Death and Afterlife in Pre-Colombian America*, pp. 33-68, Dumbarton Oaks; Washington, (ver este trabajo para ampliar bibliografía específica).

¹⁴ José Luis Franco, "Mezcala, Guerrero: Modelos planos de templos". *Boletín del CIAM*, núm. 7, pp. 4-7; México, 1960. (es el único trabajo específico sobre el tema). Daniel Rubín de la Borbolla, *Escultura Precolombina de Guerrero*. Universidad Nacional Autónoma de México. Existe también una tesis inédita: *Las figurillas de Mezcala. Una clasificación ordenada*, de Dolores Ylunket, UNAM, 1976.

¹⁵ Ídem, 4.

¹⁶ Hay varios trabajos sobre arqueología en general en la IV Mesa

Spratling,¹⁷ coleccionista que llegó a poseer gran cantidad de maquetas, éstas salieron a la luz en gran número a partir de 1960. Lamentablemente todas las conocidas en la actualidad provienen de saqueos y ninguna ha sido hallada por arqueólogos serios.

La zona de mayor concentración es sin duda la parte sur del río Balsas, cerca de Mezcala. Los sitios Carrizalillo, Amatitlán y El Aguacatillo fueron los más prolíficos.¹⁸

La época en que estas maquetas fueron realizadas es bastante compleja de ubicar, ya que desconocemos a qué pueblo o cultura pertenecen. Pero debido a las formas de los objetos de la región, se han realizado trabajos de ubicación cronológica que, en cierto grado, permiten aproximarnos al tema. Sabemos que no deben ser anteriores ni paralelas a la lítica olmecoide de la zona (para algunos la hay pre-olmeca), ni posterior al esplendor de Teotihuacan. Pensamos que se debieron realizar paralelamente al surgimiento del poder de Teotihuacan como centro rector, quizás a partir del siglo II d. C. y se debieron continuar como máximo hasta los siglos V y VI d. C. Es factible que estas fechas puedan correrse hacia atrás con el tiempo.

Redonda de la Sociedad Mexicana de Antropología (El Occidente de México), 1964; y en el *Handbook of Middle American Indians*. En ambos se puede encontrar la poca bibliografía existente. Caben destacar los diversos trabajos de Miguel Covarrubias. También *Mezcala Stone Sculpture: the human figure*. Carlos Gay, Museum of primitive art, 1967.

¹⁷ William Spratling, "Notes on the Precolombian Sculpture of Guerrero". Incluido en el trabajo de Rubín de la Borbolla, citado en el núm. 14.

¹⁸ Ídem, nota 17.



Cuatro templos en piedra típicos de Guerrero.

En un trabajo importante sobre el tema¹⁹ se les da a estas maquetas una relación formal con lo zapoteca. Si bien fueron realizadas *cronológicamente* en la etapa del auge de Monte Albán, incluso desde los inicios de su época II, no vemos los motivos para eso. El fechado tentativo actual de estas maquetas es entre el 300 a. C. y el 300 d. C. Es importante recalcar que esta región, una de las más importantes en cuanto a lítica de Mesoamérica, no tuvo un desarrollo cultural paralelo a ésta. Las causas ya fueron explicadas someramente²⁰ y están basadas en el hecho de haber sido esta región un área de explotación y manufactura de piedras duras de gran calidad. Allí, donde éstas abundan, se debieron manufacturar masivamente objetos de materiales finos para el consumo en los grandes centros urbanos. Obviamente esto plantea un intenso movimiento comercial hacia y desde esa región.

Respecto a los materiales utilizados, existe una larga lista de piedras duras y de categoría: jadeíta, serpentina, granito, esteatita, calcedonia, diorita, caliza, etcétera. Los colores varían del negro, verde y azul al gris y blanco.

El tipo de factura es técnicamente simple. Pero no debemos confundir lo simple de la realización con la imposibilidad de hacer otro tipo de trabajo. Es notable cómo el artesano trató siempre de mantener la figura dentro de la forma de la piedra original. El tanpreciado chalchihuite prehispánico tenía más valor como piedra en sí, que por la forma que le podía llegar a dar el artista. Éste no debía alterar la forma, el color, las vetas ni irregularidades del material virgen.

El mecanismo de realización fue el corte por medio del hilo o sogá, haciendo ranuras rectas que luego iban siendo alargadas y ensanchadas. Nunca se disimulaba la marca dejada por el hilo en los extremos del corte. La pieza era finalmente pulida superficialmente para darle brillo y valor al material.

Las maquetas son casi siempre planas, formando láminas de entre 5 y 15 mm de ancho. Las dimensio-

¹⁹ Ídem, nota 14.

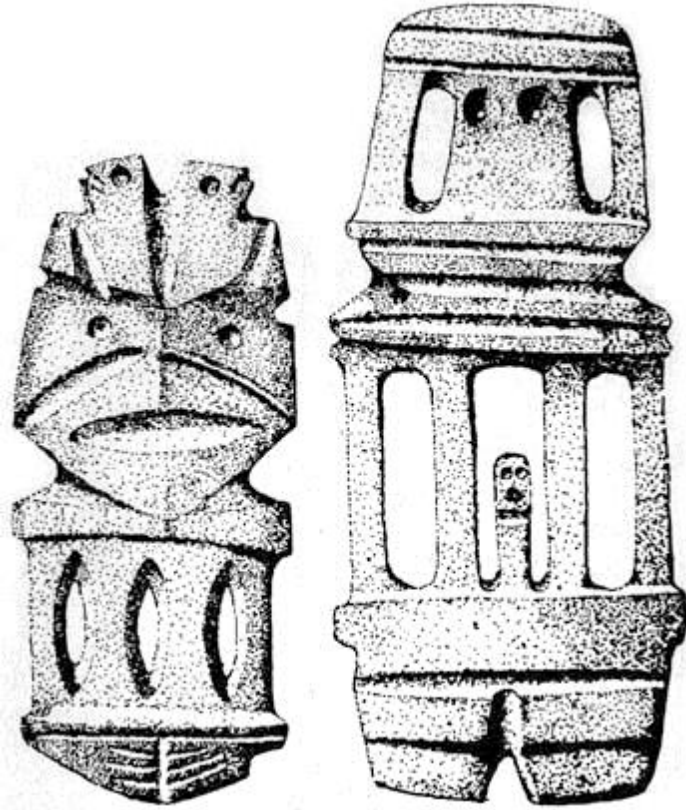
²⁰ Ídem, nota 14.

nes de largo y alto son bastante similares, variando la altura entre un mínimo de 4 cm y un máximo de 30 cm. El promedio de altura de las 57 piezas que hemos podido medir dio 12.41 cm.

Su particular forma aplanada proviene según varios autores²¹ del hacha olmeca. La importancia de ésta en la lítica guerrerense es innegable, y las maquetas intentarían respetar esa estructura básica.

Sólo nos cabe decir algo en relación con el objeto para el cual fueron realizadas. Como es de suponer, el verdadero objetivo nos es enteramente desconocido, pero, a partir de información proveniente de otras regiones y casos similares, sabemos que en todos los casos fueron realizadas con carácter funerario. Por muchas razones, era común enterrar al muerto con una reproducción de su templo o su vivienda.

²¹ Ídem, nota 14. De la misma opinión fue siempre Covarrubias.



Dos tipos de maquetas antropomorfas. (En ambos casos es excepcional el alto grado de estilización.)

TIPOLOGÍA:

- I. **BASAMENTOS:** está conformado por basamentos simples, de planta cuadrada o rectangular, con uno o dos niveles de altura, con o sin escalera frontal. Por lo general hay una figura antropo o zoomorfa en la parte superior.
- II. **TEMPLOS SIMPLES:** poseen un basamento por lo general simple, de un nivel y escalera frontal. El edificio posee un solo vano, cuadrado o rectangular; molduras superiores horizontales y a veces un techo sencillo. Sobre un mismo basamento puede haber dos o más edificios iguales. Puede tener figuras antropo o zoomorfas sobre el techo o en la entrada.
- III. **TEMPLOS ELABORADOS:** tienen basamentos simples o dobles, a veces con molduras horizontales; escalera frontal de hasta tres tramos paralelos verticales. El edificio es cuadrado o rectangular con dos o tres vanos verticales completos, además de algunos incompletos; molduras superiores, techo simple. Pueden tener figuras antropo o zoomorfas en la puerta central, el techo o realizadas sobre los costados. Hay sobre un mismo basamento hasta cuatro figuras iguales, las dobles pueden estar separadas en los vanos y unidas en el techo. Hay piezas completas que asemejan una figura humana.
- IV. **TEMPLOS COMPLEJOS:** basamentos muy altos, de uno o varios niveles, escalera de uno o más tramos, molduras horizontales. En el edificio hay cuatro o más vanos, por lo general muy verticales; molduras bajo el techo y el remate superior simple o remarcado. Sobre un mismo basamento hay uno, dos o más edificios.

- V. TORRES: están formadas por la superposición de dos o más construcciones del tipo II. Las hay planas, dobles y cuádruples.
- VI. TEMPOS ELABORADOS DOBLES: compuestos por la superposición de dos edificios del tipo III. Pueden tener una o dos alas laterales con o sin vanos. Pueden no tener escalera frontal. Es común que el piso superior sea mayor que el inferior. Sobre un basamento puede haber dos unidos por el techo del primer piso.
- VII. TEMPLOS COMPLEJOS DOBLES: similares a los anteriores, están formados por edificios del tipo IV.
- VIII. VARIOS: todas las piezas que no tengan cabida en los tipos anteriores. Son casos aislados y muy poco comunes.

*El juego del volador en Zempoala, Hidalgo/
Tipología de las maquetas prehispánicas de Mezcala, México,*
Material de Lectura, Serie Las Artes en México, núm. 10,
de la Dirección de Literatura de la UNAM.
Editor: Fernando Maqueo.
Portada: “El juego de los voladores”,
grabado de Clavijero del siglo XVIII.