Soberanos o dioses que interactúan con animales

Colección	El México antiguo. Salas de Arte Prehispánico
Cultura	Maya
Estilo	-
Región	Región del Petén
Año	200-600 d.C.
Período	Clásico temprano
Técnica	Barro modelado con pastillaje y engobe
Medidas	14.7 x 15.5 x 7.1 cm
Ubicación	Sala 2. El mundo religioso
Artistas	-
Investigadores	Ana García Barrios

Descripción

Recipiente con forma de ardilla modelada en barro con cola, que se convierte en una serpiente como conducto que permite materializar a un ser sobrenatural, posiblemente un ancestro. En la parte superior de la cabeza del ofidio, lo que sería la cola de la ardilla, y el recipiente en sí mismo, se encuentra un orificio circular y pequeño, empleado para guardar la sustancia a la que estuviese destinado este objeto. La pieza es muy similar en color y diseño a otra del Museo que reproduce un sapo cargando a un personaje masculino con un mecapal. Por el diseño y la forma probablemente ambas fueron realizadas por el mismo alfarero y tengan la misma procedencia.

Los mayas conectaban con ancestros, dioses y seres sobrenaturales empleando principalmente conductos serpentiformes. Durante el Clásico tardío (600-909 d.C.) se invocaba al dios K'awiil, quien a través de su pierna de serpiente materializaba al personaje conjurado.

Durante el Clásico temprano las bocas serpentinas, o las barras ceremoniales que sujetan los soberanos en sus brazos permitían estas visiones. También se diseñaron vasijas trípodes de silueta compuesta y tapas. Muchas de estas tapas tenían asas con personajes emergiendo de bocas de serpientes, como se puede apreciar en varias piezas del catálogo de la exposición Los mayas. Señores de la creación. Los orígenes de la realeza sagrada. Son braseros, incensarios y recipientes que por sus diseños pueden fecharse en un momento inicial del Clásico temprano, entre el 200 y el 400 d.C., temporalidad a la que posiblemente pertenezca esta vasija.

La figura modelada en barro que se analiza aquí muestra una de estas escenas, en que se materializa un ancestro a través de una gran boca, suponemos que después de ser invocado. Verdaderamente interesante es la sugestiva forma elegida por el maestro alfarero; una ardilla con cola rizada. La ardilla se encuentra erguida con las patas delanteras reposando en la base; su cola se transforma en una serpiente de visión. El rizo y vuelta de la parte superior de la cola se convierte en un ojo con ceja, mientras que la parte posterior se transforma en la gran boca serpentiforme y rizada de donde emerge la parte superior de un personaje: cabeza y brazos. Con las manos se apoya en lo que podría ser una pequeña banca con cojín, elemento que hace sospechar que pueda tratarse de un noble vinculado con la realeza.

La figura se completa con el personaje que porta el roedor sobre la cabeza; lleva cubierta la cabeza por una larga toca, y se adorna con grandes orejeras circulares. Entre sus brazos se enreda una potencial cuerda que posiblemente es la que une con el rostro serpentino de visión. Probablemente, este personaje, que está sentado sobre una plataforma lisa encima de la cabeza de la ardilla, es quien exhorta para que se haga realidad el personaje invocado.

La ardilla como conducto de visión no es el canal habitual entre los mayas, o al menos no se han recuperado escenas de este tipo, lo cual no quiere decir que no fuese una tendencia temporal y regional. Aun así, lo relevante es la estrategia del alfarero a la hora de presentar una situación sobrenatural, en la que a través de la cola del mamífero se conecta con el otro mundo, el de los muertos y ancestros.

BIBLIOGRAFIA

Fields, Virginia y Dorie Reents-Budet, Los mayas. Señores de la creación. Los orígenes de la realeza sagrada, México, CONACULTA-INAH. Editorial Nerea, 2005.