

**Escenas del poder en cuatro actos teatrales del arte
olmeca en San Lorenzo Tenochtitlán, Veracruz, México**

*Power Scenes in Four Theatrical Acts in Olmec Art from San
Lorenzo Tenochtitlan, Veracruz, Mexico*

Rubén B. Morante López

DOI 10.15517/es.v85i1.61937



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Reconocimiento-No comercial-Sin Obra Derivada

Escenas del poder en cuatro actos teatrales del arte olmeca en San Lorenzo Tenochtitlán, Veracruz, México

Power Scenes in Four Theatrical Acts in Olmec Art from San Lorenzo Tenochtitlan, Veracruz, Mexico

Rubén B. Morante López¹

Centro de Estudios, Creación y Documentación de las Artes, Universidad Veracruzana
Xalapa, México

Recibido: 17 de septiembre de 2024

Aprobado: 12 de mayo de 2025

Resumen

Introducción: Los rasgos culturales del pueblo olmeca presentan incógnitas debido a su temprana aparición, el deterioro de sus vestigios y la baja presencia de registros escritos. Su organización social y económica han sido inferidas a través de la Arqueología. **Objetivo:** Nuestra pregunta central indaga sobre la narrativa en torno al arte monumental olmeca relacionada con los tronos y las cabezas colosales, ya que el arte olmeca respondía a intereses no solo estéticos, sino religiosos y políticos. **Métodos:** Partiendo de la introducción, se plantean conceptos como larga duración y poder, básicos para apoyar nuestra disertación. También presentamos algunos datos acerca de los olmecas arqueológicos, marco conceptual para el análisis de las creaciones de este pueblo, donde el arte es el vehículo que, a lo largo del tiempo y el espacio, ha comunicado las civilizaciones antiguas con las actuales. **Resultados:** El arte, como medio de comunicación, permite ver y plantear hechos históricos. **Conclusiones:** El poder se presenta como una larga performance cargada de ideas cuyos fines van desde la legitimación de un gobernante hasta la llegada de quienes lo derrocaron, en un intento por dejar un mensaje hacia el futuro o de borrarlo.

¹ Académico investigador en el Centro de Estudios, Creación y Documentación de las Artes y Director del Museo de Antropología de Xalapa de la Universidad Veracruzana, México. Doctor en Antropología por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), México. ORCID: 0000-0001-8117-0092. Correo electrónico: rmorante@uv.mx

Palabras clave: Mesoamérica; cosmovisión olmeca; teatralidad; objeto cultural; objeto sensitivo

Abstract

Introduction: Cultural traits of the Olmec remain unknown due to their early appearance, the deterioration of their remains, and the limited presence of written records. Their social and economic organization has been inferred through Archaeology. **Objective:** Our central question investigates the narrative surrounding Olmec monumental art, specifically its thrones and colossal heads, since they responded not only to aesthetic interests, but also to religion and politics. **Methods:** In the introduction, we raise concepts such as long duration and power, essential to support our dissertation. We also present some data about the archaeological Olmecs, a conceptual framework for the analysis of the creations of these people, where art is the vehicle that, throughout time and space, has communicated ancient civilizations with the present. **Results:** Art, as a means of communication, allows us to see and pose historical facts. **Conclusions:** Power is presented as a long, ideological performance whose aims range from legitimizing a governor to the arrival of those who overthrew him to leave a lasting message or to erase it.

Keywords: Mesoamerica; olmec worldview; theatricality; cultural object; sensory object

Introducción

El presente estudio retoma algunas de las investigaciones de Arqueología e Historia del Arte llevadas a cabo durante el pasado y presente siglos. Se les dio especial atención a las de [Beatriz De la Fuente \(1975\)](#), [Francisco Beverido \(1996\)](#) y [Ann Cyphers Guillén \(1996, 2022\)](#). Además, se incluye el resumen de parte de un trabajo personal llevado a cabo, durante las últimas décadas, en diversos museos y sitios arqueológicos que albergan obras de arte olmeca. A partir de estas fuentes, se realizó un análisis iconográfico que parte de la observación de las obras originales para proponer el origen de sus materiales y las bases ideológicas en las que se pudieron haber inspirado sus creadores. A la vez, intentaremos explicar las interpretaciones posteriores que se les dio a dichas obras y lo que pudo motivarlas. Para tener un planteamiento detallado y una mayor claridad en nuestra exposición, se consideraron factores ideológicos tanto del ámbito religioso como del político, esto en el entendido de que, en las prácticas sociales de los pueblos antiguos, ambos se daban de manera simultánea a través de las actuaciones de un sector social de élite, de un individuo o, de manera coordinada, de dos o más dirigentes. La política y el culto formaban así parte del ejercicio del poder.

Investigaciones previas ya han llegado a conclusiones similares, que derivan de la observación de las mismas obras de arte. Diversos aspectos evidentes en la apariencia y situación actual de los objetos analizados, que aquí detallaremos, llevaron a diversos investigadores hacia argumentos similares. Esto se evidencia en distintos escritos anteriores y posteriores a nuestro estudio², cuyas similitudes y diferencias se señalan más adelante. También hay quienes parten de supuestos diferentes a los presentes en este escrito. Paul [Westheim \(1972\)](#), por ejemplo, habla de un “realismo mítico”, donde el mito abarca la totalidad de la vida, incluyendo el arte, que “encomienda a la Forma la función de estimular la fantasía religiosa ... instrumento del conjuro mágico” (pp. 13-34). Con ello, [Westheim \(1985\)](#) niega la existencia de los retratos en el arte antiguo de México.

² Nuestras investigaciones alrededor del tema se remontan a 1997, cuando llegamos a la dirección del Museo de Antropología de Xalapa. Estos se presentaron de manera pública en la ponencia: “Iconografía del poder en las cabezas colosales olmecas”, presentada en septiembre de 1999 en la *IV Jornada Académica del Seminario Permanente de Iconografía del Área del México Antiguo* de la Dirección de Etnología y Antropología Social (DEAS) del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) en la Ciudad de México, a la cual fuimos invitados por la Dra. Beatriz Barba de Piña-Chan.

Aunque no compartimos nuestros planteamientos acerca del arte olmeca con distintos académicos ni coincidimos en los fundamentos puramente ideológicos del arte mesoamericano, buscamos resaltar el aspecto pragmático de sus creaciones a la par del mítico religioso que, en la mayoría de las ocasiones, es evidente. Ante ello, se optó por presentar las piezas arqueológicas como una obra de teatro que se desarrolla en un amplio lapso temporal. Dicha puesta en escena, en las Artes Plásticas, permiten vincularlas con representaciones teatrales dentro de un contexto actual y occidental. [Martha Toriz \(2011\)](#) planteó un marco teórico referencial que versó sobre la existencia de representaciones teatrales, *sui generis*, en la época prehispánica. A diferencia del presente estudio, ella se basa en los relatos de la fiesta mexicana de Toxcatl, vinculada al dios Tezcatlipoca, donde la selección del bello y joven actor principal se realizaba un año antes de la fiesta en que sería sacrificado. En este caso se trata de un guion que tiene un dramático desenlace.

[Toriz \(2011\)](#) retoma el trabajo de Juan Villegas y explica que, de acuerdo con el autor, “cada cultura involucra una teatralidad social, que sirve de referente a la construcción de imágenes en diversas prácticas sociales” ([Villegas, 1997, como se citó en Toriz, 2011, p. 12](#)). Afirma, además, que Villegas define la teatralidad como “un sistema de códigos de comunicación de la realidad, en el cual se privilegia la construcción y percepción visual y auditiva del mundo” ([Villegas, 1997, como se citó en Toriz, 2011, p. 25](#)). De igual manera, cita a Jean Duvignaud, quien, según la autora, habla de la teatralidad social que “se da en las fiestas étnicas, donde se representan los mitos de la génesis del mundo con la presentación de personajes simbólicos o alegóricos” ([Duvignaud, 1966, como se citó en Toriz, 2011, p. 14](#)). En este contexto, las ceremonias y ritos materializan la visión del mundo de una cultura en particular: “la religión armoniza las acciones humanas con un orden cósmico y proyecta imágenes del orden cósmico al plano de la experiencia humana” ([Duvignaud, 1966, como se citó en Toriz, 2011, p. 29](#)). Se observa entonces un tipo de obra teatral donde los guionistas y los actores (ministros del culto y grupos sociales) prescriben los roles rituales que, por medios orales o escritos, dan vida a una vetusta tradición.

Como se repiten en una obra de teatro con pocas variantes, las puestas en escena, los diálogos, las coreografías y escenografías, durante la celebración de un ritual, en los conjuntos escultóricos y representaciones pictóricas olmecas se muestran manifestaciones escénicas transmitidas a través de las imágenes. Son una forma de escritura que inmortaliza el mundo, real o imaginario, a través de mitos, leyendas, epopeyas, sagas, hechos

históricos, relatos folclóricos o cuentos fantásticos³. Sus fines eran, según [Ramos \(2021\)](#), preservar la cultura y el orden social, así como educar y difundir valores. Agregaríamos también que buscaron conservar el poder de las élites económicas, religiosas y políticas. En cuanto a los olmecas, [Ann Cyphers \(2022\)](#) habla de una macro escena constituida por cabezas colosales en San Lorenzo Tenochtitlán y de un “relato metafórico” donde el gobernante tenía “nexos reales y míticos con la tierra, el inframundo y el cielo” (p. 61).

Los mitos y ritos mesoamericanos cuentan con diversos relatos anónimos transmitidos de generación en generación. En la sociedad olmeca, quienes se encargaban de su transmisión eran personajes reconocidos en la comunidad por su autoridad intelectual y moral, posición que les garantizaba un papel cercano al poder político y religioso. Los relatos de los mitos y de los ritos posteriormente fueron recolectados por cronistas del Virreinato y es gracias a ellos que podemos conocerlos en la actualidad. Con base en sus contenidos, se sabe que los rituales públicos y privados tenían una doble función: religiosa e histórica. Esto se debe a que dichos rituales no solo permitían el contacto con lo sobrenatural y místico, sino también representaban un recurso mnemotécnico que permitía revivir y conservar las leyendas, mitos, epopeyas y sagas. Se trataba de historias dramatizadas, agigantadas y mitificadas, donde la esencia de los elementos imaginarios permaneció a través de los siglos. Posteriormente, los relatos folclóricos y cuentos fantásticos se integraron también al corpus de tradiciones, aunque muchos de ellos con fines lúdicos o para integrar elementos oníricos a los rituales. Diversas artes de tipo escénico (danza y música), plástico (escultura y pintura) y literario (teatro y poesía) fueron fundamentales para la difusión de estos relatos que, en un principio, fueron orales, luego pictóricos (la pintura y la escultura) y, finalmente, escritos (la crónica).

La larga duración

Con base en lo anterior, creemos que las dificultades para conocer la ideología, basada en creencias y mitos, a través del espacio y el tiempo, reflejan una cosmovisión donde persisten elementos que se vislumbran aún a través de largos periodos. Partimos, entonces, de la premisa de que lo que más tarda en cambiar en una cultura es la forma de comprender

³ Algunos de estos géneros los define [Frida Varinia Ramos \(2021\)](#) como parte de la literatura. Su separación se da a partir del siglo XIX, pero vamos a mencionarlos a sabiendas de que, en tiempos tempranos de la civilización, no había una división clara entre ellos.

y conceptualizar el mundo, sobre todo cuando la cosmovisión está ligada a la organización social y a los sistemas de producción, donde el clima y el medioambiente reafirman elementos culturales en un espacio geográfico y periodo determinados. En Mesoamérica, por ejemplo, las estaciones seca y húmeda determinaban el medio natural desde mucho antes de la invención de la agricultura y, cuando esta se convirtió en la base de la subsistencia humana, señalaron el ciclo del maíz y de otros cultivos. Los cambios ecológicos que se dieron a lo largo de los últimos cuatro mil años, junto a factores sociales diversos, llevaron a la decadencia y abandono de sitios, pero no a una modificación radical de la tecnología agrícola y de las creencias inherentes.

En el caso de los rituales mexicas, mayas y de otras etnias (por ejemplo, los realizados en las fiestas mensuales), la crónica de los dramas representados se escribió tras la conquista española. Para el propósito de este estudio, se recurrió a estos escritos para interpretar algunas escenas que se plasmaron en las pinturas y esculturas olmecas en periodos anteriores y de las cuales no tenemos documentos. Una explicación para estos diacronismos se presentan en anteriores estudios (Morante, 2000). Sin embargo, nos basamos en el trabajo de Fernand Braudel (1986) y en su teoría de la larga duración, retomada para el caso mesoamericano en las reconocidas propuestas de Alfredo López Austin (1994) y Enrique Florescano (1999). Paul Kirchhoff (2000), por su parte, enlista algunos de los factores ecológicos y culturales que demuestran la unidad territorial de lo que llamó Mesoamérica, algunos relacionados con los conceptos básicos de la cosmovisión, los cuales son inseparables de los mitos y ritos.

En cuanto a la unidad religiosa mesoamericana, López Austin (1994) dice que, sin duda, hay “fuertes coincidencias de los aspectos fundamentales de las antiguas religiones en el tiempo y en el espacio” (p. II). Reconocidos estudiosos de los olmecas han recurrido a mitos y leyendas de tiempos posteriores para tratar de explicar los relatos que se observan en el arte de este pueblo. Cyphers (2022) reitera que los gemelos mencionados en los mitos del Popol Vuh, “asociados con el Sol y la luz” (p. 69) coinciden con la orientación hacia el este que tenían los gemelos olmecas del Azuzul, lo que “podría indicar la existencia de un mito muy antiguo” (Cyphers, 2022, p. 69). Menciona también las interpretaciones de Michael Coe, quien “utilizó analogías con los mayas y otros pueblos mesoamericanos para entenderlas” (Cyphers, 2022, p. 69). Un ejemplo es la deidad mexicana y tolteca Tezcatlipoca con la deidad jaguar olmeca.

El poder

Este se puede definir como la facultad de hacer que otros hagan u otorguen a alguien lo que desea o necesita y depende de la autoridad (facultad de mandar o de tener el don de mando) de una persona. El poder siempre ha existido en la sociedad humana y, como tal, ha sido estudiado desde distintas disciplinas, en especial la Sociología, la Psicología y la Antropología. [Eric Wolf \(2001\)](#) lo vincula con la comunicación, pero, sobre todo, con las ideologías que, según él, enmascaran la manera en que las formas de pensar se vinculan con el poder. En este proceso, aparecen ideas que son monopolizadas por un grupo poderoso que las promulga con el objetivo de establecer y manipular doctrinas, creencias y conceptos que le permitan ocupar un lugar privilegiado dentro de la sociedad e inventar y difundir su propia historia. Antonio Gramsci (1981) afirmó que los signos y los símbolos se difundían por un amplio territorio para ser usados, junto al lenguaje, como instrumentos de comunicación, conocimiento y poder ([como se citó en Wolf, 2001](#)).

El poder es un concepto medular para este estudio, pues ha estado vinculado con la religión y la economía en todas las épocas y espacios de la humanidad. Este se busca, adquiere, conserva y transmite a través de factores de índole individual (carisma, capacidad, fortaleza, inteligencia, etc.) y social (vínculos familiares, económicos, de clase, etc.). En los pueblos antiguos, por ejemplo, había personas que influían en los gobernantes dentro de sus competencias en el campo de la religión, la guerra o la economía; no obstante, las decisiones finales siempre estaban a cargo de una sola entidad, individuo o grupo.

Distintas lenguas indígenas de Mesoamérica nombran los conceptos del poder y la autoridad. La semántica de las voces usadas da una idea del modo en que el poder se concebía. Los nahuas, por ejemplo, llamaban al gobernante *tlatoani*, palabra que viene de la voz *tlatoa* “hablar”. Al poder, en sentido abstracto, los mexicas le llaman *uelitiliztli*, que viene de la voz *uelittilia* y que significa “acordar una cosa” ([Siméon, 1984, p. 749](#)). También lo asociaban a la voz *ouitiliztli*, que significa “peligro” ([Alonso de Molina, 1992, p. 94](#)) y es cercana a la palabra *ouicatlatlatoani*, “hablador”. En náhuatl, se usaba la voz *tecutli* ([Sahagún, 1946](#)) para dirigirse a los señores y poderosos, incluyendo a los dioses. Esta palabra nombraba también a un ser temido. En otras lenguas indígenas⁴ notamos un sentido semántico similar: los purépechas usaban las voces *chemazqua* (“autoridad”) y *chechexequa* (“poder, miedo”).

⁴ Se tomó como referencia los diccionarios en línea publicados por el Instituto Lingüístico de Verano (ILV).

De igual modo, ocurre entre los zapotecas con la palabra *stipa* (“fuerza, energía, poder”) y entre los mayas con las voces *muuk* (“fuerza o poder”). Los zoques, en cambio, usaron *anguimatacuy* (“poderoso”) o *anguimoyu* (“gobernante”).

En estas cinco lenguas indígenas, al igual que en los restantes idiomas mesoamericanos, hay vocablos que relacionan semánticamente la figura de poder con aquel que tiene fuerza, que concilia o acuerda, que espanta y que tiene derecho a la palabra para convencer y mandar. Esto es similar a lo que se ha entendido por poder a lo largo de la historia de la humanidad. Las formas de ejercer el mando están implícitas en el significado y, de manera general, se resumen en dos factores: la coerción y la comunicación. El primero se ejerce a través de la fuerza y el amedrentamiento, mientras que el segundo por medio del lenguaje y los signos, que concilian, convencen, transmiten ideas e incentivan a seguirlas. Para [López \(1994\)](#), la cosmovisión de la que forma parte la religión da coherencia a las instituciones sociales, incluyendo las relaciones de autoridad, ya que se trata de uno de los “vehículos de comunicación más importantes [y] uno de los factores primarios de la unidad mesoamericana” ([López, 1994, p. 15](#))

En las más tempranas sociedades prehispánicas, la presencia del poder y del Estado se manifiesta a través de los vestigios arqueológicos. En el caso de la cultura olmeca, la vislumbramos gracias a dos de las obras escultóricas monumentales más emblemáticas de este pueblo: los tronos y las cabezas colosales, que nos permiten proponer ideas y acciones relacionadas con el poder que moldearon su historia. En vista de esto, el arte olmeca muestra dos aspectos de la cultura que caracterizó a Mesoamérica por más de treinta siglos: por un lado, las raíces o el núcleo duro de la cosmovisión y, por el otro, los acontecimientos que se daban en el surgimiento y la decadencia de un grupo étnico.

Los olmecas

A los olmecas los reconocemos solamente a través de la arqueología y el estilo de sus creaciones artísticas. Se desconoce su lengua, aunque se sugiere que estuvo ligada a una familia lingüística pre-proto-zoqueana. En sus esculturas, sin embargo, tenemos las primeras manifestaciones de una alta cultura en Mesoamérica. En ellas, se observan su sistema de escritura, el calendario y el avanzado conocimiento de las matemáticas (el cero y el valor posicional de los números, con base vigesimal). Se sabe que estos conocimientos llegaron posteriormente a mayas, zapotecas y teotihuacanos. La sociedad olmeca dio

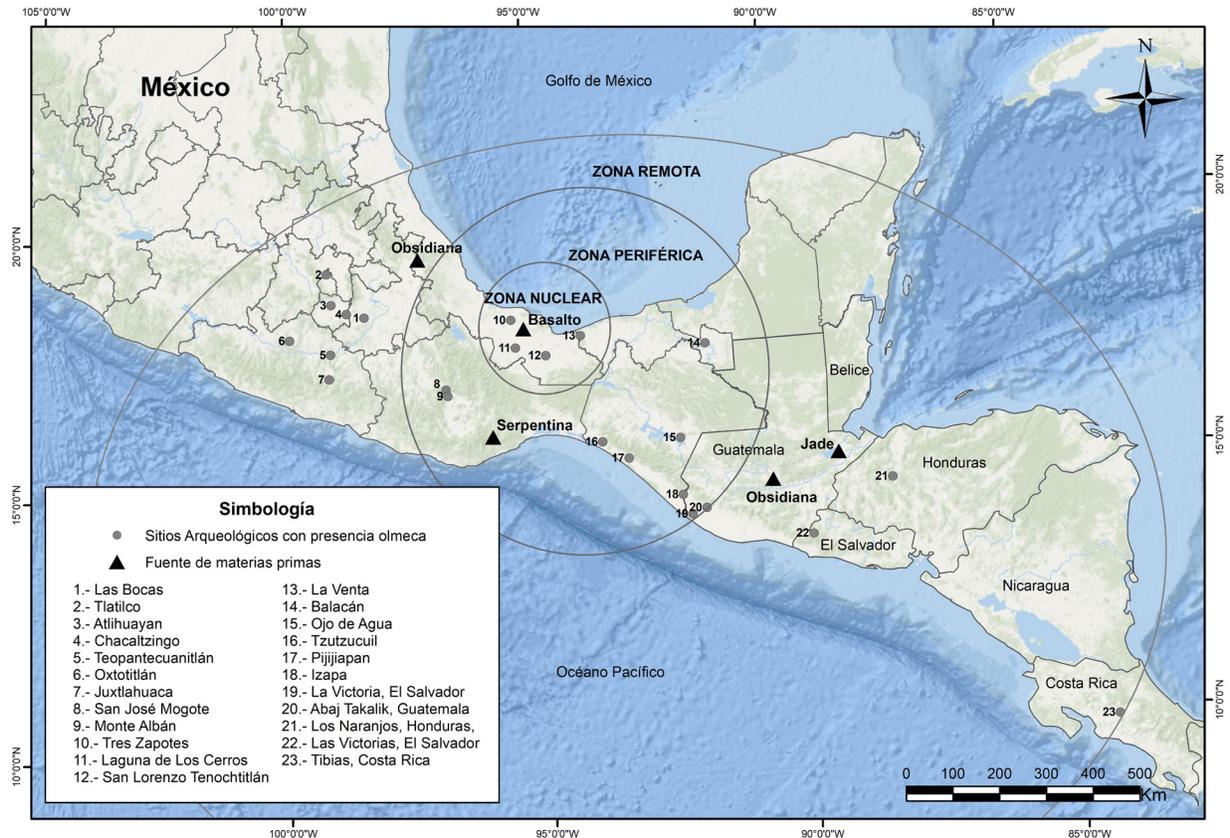
origen a uno de los primeros Estados. Estuvo, además, fuertemente estratificada y se organizó a partir de un centro principal que tenía bajo su control asentamientos secundarios (Morante, 2022).

En la clase rectora, se ubicaban gobernantes y sacerdotes (o sacerdotes-gobernantes), personajes que practicaban rituales donde, en trance, imaginaban que se transformaban en animales fantásticos o reales, sobre todo en felinos, ofidios y aves. Los ministros del culto, desde una posición privilegiada, podían proclamar su control sobre las fuerzas de la naturaleza. Ellos guardaban celosamente los conocimientos de botánica, astronomía, meteorología, historia y mitología, saberes que les permitían hablar del origen del universo, del orden cósmico, del movimiento de los astros, de los ciclos temporales y de los mitos y rituales que se efectuaban en las ceremonias llevadas a cabo ante el pueblo (Morante, 2022). De igual forma, decidían el momento de celebrar las fiestas, de cortar los árboles, de sembrar y cosechar, de jugar a la pelota y hasta de la vida y muerte del ser humano. Importantes ritos se desarrollaron en las contiendas, para los cuales elaboraron pelotas de hule. Durante la realización de estos ritos, los jugadores olmecas posiblemente golpeaban estas pelotas con bastones, como los que vemos en las manos de algunos de los personajes que esculpieron con gran sentido estético.

Por otro lado, el comercio olmeca llegaba más allá de las poblaciones aledañas. Vestigios de la época Preclásica (1600 a 1 a. C.) hallados en prácticamente toda Mesoamérica muestran personajes con rasgos olmecas. Ello indica la influencia cultural de esta etnia y el alcance de sus rutas comerciales, que siguieron operando milenios después de la desaparición del pueblo. Para distinguir sus asentamientos centrales, se le conoce como metropolitana o nuclear al área que ocuparon los olmecas arqueológicos. Esta zona, a grandes rasgos, marcó sus límites (Morante, 2022) con respecto a las áreas periféricas y remotas (ver Figura 1).

El hábitat de la zona nuclear incluía sitios inundables, humedales y selvas ricas en nutrientes. Debido a esto, se ocupaban los terrenos elevados, el lomerío y las bajas mesetas, que requerían de la construcción de puentes y muelles, al igual que de la realización de obras hidráulicas como terrazas, acequias y campos elevados cerca de sitios habitacionales y de cultivo. Los poblados olmecas se erigieron en las cercanías de un centro ceremonial, donde residió la élite con autoridad civil y religiosa. La población se comunicaba navegando ríos, arroyos y mares. Para ello, construyeron canoas y balsas en las que usaron el hule o el petróleo crudo (abundante en esa zona) para impermeabilizar y calafatear.

Figura 1. Mapa de la zona de influencia olmeca



Información: Dr. Rubén Morante López
 Elaboró: Mtra. Fabiola Carrasco Garduño

Fuente: [Morante y Carrasco \(s. f.\)](#).

El sitio rector olmeca más antiguo que se conoce es San Lorenzo Tenochtitlán, en cuya región se ha detectado ocupación humana desde el Preclásico Temprano (1600-900 a. C.). Dicha zona estuvo ocupada por diferentes asentamientos humanos hasta que La Venta lo sustituyó. A partir del año 400 a. C., los rasgos olmecas palidecieron y dieron lugar al estilo epiolmeca, que desapareció al iniciar el Clásico. Tres Zapotes, cuya ubicación se encuentra en los márgenes del río Hueyapan y al pie de la Sierra de Los Tuxtlas, es uno de los últimos sitios considerados olmecas y data del Preclásico Superior (400 a. C. a 1 d. C.). Como sucedió con los mayas, cuando surgió un segundo centro rector en la misma región,

iniciaron los conflictos. Hay bases para suponer que, en la zona metropolitana olmeca, se generaron guerras, una de ellas ocurrida hacia el año 900 a. C. y de la cual se presume que fue factor importante en el abandono de San Lorenzo Tenochtitlán y del crecimiento de La Venta, sus dos centros rectores más importantes. Los vestigios del primero muestran huellas de violencia que se constataron en la mutilación intencional de muchas esculturas. Es factible creer que, entonces, se diera el saqueo y traslado en balsa, a través de ríos y mar, de algunos monumentos labrados en San Lorenzo hacia La Venta, Tabasco⁵.

El arte olmeca

Este alcanza su plenitud a través de una evolución impulsada por una fuerza interna, pues no se ha encontrado evidencia alguna del influjo de otros pueblos sobre este. Por esto, se le puede calificar como un arte primario que ha sido producido por una de las escasas culturas prístinas del mundo. Por su excelencia en cuanto a la calidad estética, los olmecas dejaron obras que, lejos de ser consideradas como precedentes del Periodo Clásico, son indicadores de un periodo de esplendor y excelencia en las creaciones de los pueblos pre-hispánicos de América.

Con excepción de Chalcatzingo, Morelos ([Grove, 1968](#)), y Teopantecuanitlán, Guerrero ([Reyna-Robles, 1996](#)), las esculturas monumentales se descubrieron casi en su totalidad en la zona nuclear de la cultura olmeca (ver [Figura 1](#)). A diferencia de estas, las obras de pequeño formato se distribuyeron por un amplio espacio geográfico, donde sirvieron como modelos para artistas locales del Preclásico temprano y, sobre todo, del Preclásico Medio, época donde la pequeña escultura olmeca apareció en muchos y distantes sitios de Mesoamérica. Estas se hacían por medio del labrado de piedras duras y semipreciosas, como el jade (nefrita y jadeíta) y la serpentina, que eran consideradas sagradas por su color verde.

⁵ Las fechas para el auge y caída de San Lorenzo Tenochtitlán y La Venta han variado ligeramente. [Cyphers \(2004\)](#) lleva la temporalidad de San Lorenzo hasta el año 800 a. C. (fase Nacaste), mientras que [Rebeca González \(2000\)](#) dice que, con base en fechas radiométricas, la ocupación de La Venta fue entre el 1200 y el 400 a. C. (fases Chicharras, San Lorenzo, Nacaste y Palangana), con mayor concentración entre el 1000 y el 600 a. C. (fase Nacaste). Esto permite suponer un periodo de interacción entre ambos sitios, principalmente durante la fase Nacaste (900-700 a. C.). Sin embargo, la propia [González \(2000\)](#) reconoce que “El problema principal de la arqueología olmeca de la Costa del Golfo es el de su cronología” (p. 370).

El valor de estas obras se medía por la materia prima, el trabajo que requerían para ser esculpidas debido a la dureza de su material y, sobre todo, por su simbolismo intrínseco, pues venían de lugares sagrados, donde residían el poder humano y el divino.

Las esculturas monumentales olmecas, por otro lado, se labraron en piedras como el basalto y la andesita, que provenían de los volcanes de Los Tuxtlas, en cuyas faldas se hallaban talleres para realizar preformas como la que, en 1960, Alfonso Medellín localizó en el Llano del Júcaro, Veracruz (Grove 1996). El basalto o la andesita utilizado para labrar las grandes esculturas olmecas era llevado a través de terrenos pantanosos a San Lorenzo Tenochtitlán, desde canteras ubicadas a más de cien kilómetros. La única forma de llevar a cabo este traslado era a través de los ríos y el mar, ya que, por tierra, las piedras se hundían al atravesar el extenso sistema de pantanos, lagunas y manglares.

Con los objetos portables olmecas, viajaban ideas, mitos e influencias. Se trata de verdaderos textos que perduran a través del tiempo y el espacio, difundiendo la cosmovisión que sería el núcleo duro del pensamiento mesoamericano. Carolyn Tate (1996) afirma que parte de los motivos incisos en los objetos portátiles olmecas fue complementar la información que los objetos tridimensionales transmitían en los sitios del área nuclear. No obstante, más que complementar, estas piezas portables reproducían información a través de un sistema de comunicación que se daba a la par del intercambio, como una conquista de índole más cultural que material.

Arte olmeca e ideología

El corpus del arte olmeca refleja aspectos vinculados con la sociedad y la vida cotidiana, además de su propia cosmovisión, donde hay personajes que se mueven entre los distintos planos del universo (cielo, tierra e inframundo). Estos personajes surgen del interior de la tierra. Algunos son gemelos o enanos que controlan las nubes; otros son infantes que surgen de las cuevas con rasgos felinos y en esquemas cuadripartitos del universo; y otros son deidades vinculadas al surgimiento del maíz, la lluvia, el fuego y la muerte. Las obras olmecas también hablan de los gobernantes, quienes se diferenciaron del pueblo en general. Aunque se desconocen los mecanismos de control social con que ejercieron su poder, estos, al parecer, no difirieron de los aplicados en Estados posteriores de Mesoamérica, como el zapoteca, maya, teotihuacano y mexica, donde su base económica eran la agricultura, el tributo y el intercambio. De manera pacífica o violenta, esta clase gobernante adquiría privilegios. Una vez que una ciudad-Estado se proclamaba ombligo del universo, lugar donde se

ubica la montaña o el árbol sagrado, el *axis mundi*, podía aprovechar tal posición jerárquica para obtener tributos en trabajo y en especie. Dichos tributos ayudaron a trasladar y esculpir las grandes rocas y a erigir los templos, las pirámides y los palacios que legitimaban el dominio ejercido por estas clases.

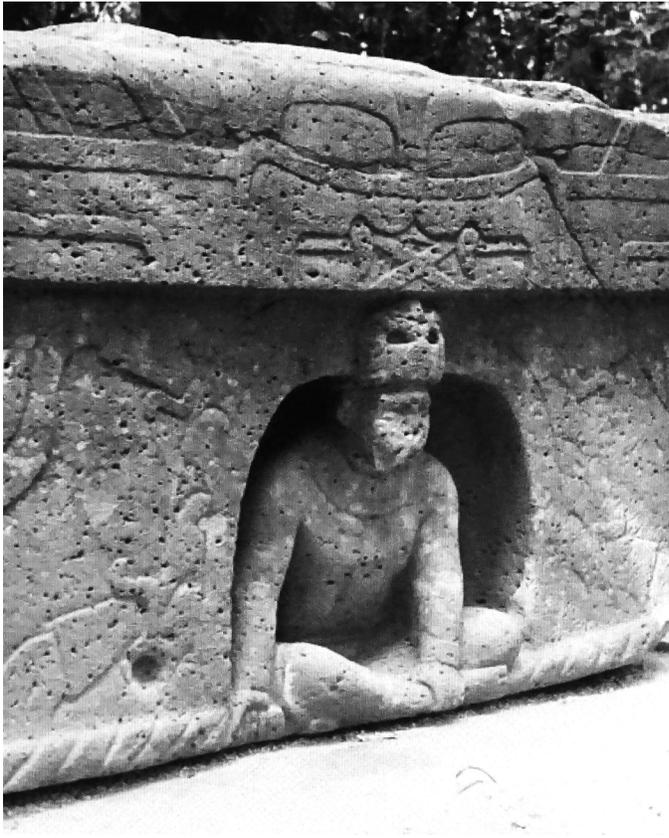
En muchas obras artísticas olmecas vemos aspectos ideológicos vinculados con el poder. Sin embargo, para este escrito, hemos elegido las dos que consideramos más emblemáticas de la actividad rectora, al ser ambas las esculturas más monumentales. Hablamos, así, de los tronos y las cabezas colosales. Los primeros aparecen vinculados al nacimiento mítico y a la vida de los gobernantes, mientras que los segundos se vinculan con su muerte y resurrección. En ambos casos, estamos ante la generación y legitimación del poder, así como de su mitificación y pérdida, motivo que ha existido en todos los tiempos y culturas del mundo. Por tanto, las obras monumentales del arte olmeca hablan del gobernante y narran una historia que hemos dividido en cuatro actos.

Primer acto: origen del poder

Los tronos olmecas muestran escenas que hablan del origen y el ejercicio del poder por parte del gobernante que los ocupaba. En el primer caso, ciertos tronos (ver [Figura 2](#)) aluden al tema del origen al emerger un personaje de un nicho o cueva que comunica el interior del cerro sagrado con el mundo de los seres comunes. [Beatriz De la Fuente \(2004\)](#) define los tronos olmecas como prismas rectangulares que tienen “una cubierta que sobresale en las caras frontal y laterales” (p. 152). Las interpretaciones de los motivos que decoran los tronos han sido diversas. En cuanto a los infantes y felinos, casi todos ellos labrados, [Román Piña-Chan \(1995\)](#) dice que evocan la fertilidad materna, la tierra y el nacimiento. También, afirma que los elementos felinos refieren a la dualidad madre-tierra o jaguar-niño. Por su parte, [David Joralemon \(1995\)](#) menciona que la tierra tuvo gran importancia en la ideología de los gobernantes olmecas. En ese sentido, [De la Fuente \(2004\)](#) considera que los personajes que emergen del nicho “reproducen un mito de origen; la cueva de la tierra, la gran matriz ancestral es paridora del hombre” (p. 153). Aquí vemos, entonces, coincidencias conceptuales entre los estudiosos sobre un posible origen de los mitos que se conservaron hasta la llegada de los españoles a Mesoamérica.

Quien venía del oscuro mundo del jaguar, del interior de la tierra, del mundo de los muertos y de los ancestros, de la vagina sagrada, buscaba legitimar y proclamar su poder sobre los demás. Al estar en el centro, en la parte frontal del trono, como motivo

Figura 2. Altar-trono 4 de La Venta Parque Museo de La Venta, Tabasco



Fuente: Fotografía del autor.

principal, el personaje tallado en bulto, que sale de un recoveco, está sentado o avanza a gatas y, en ocasiones, lleva en sus brazos un infante. En el llamado Altar 4 de La Venta, Tabasco, se labró una cabeza de jaguar, cuyas fauces abiertas y amenazantes son la fuente de donde brotan cuatro manantiales (ver [Figura 2](#)). La imagen nos recuerda al Monumento 1 de Chalcatzingo, Morelos, donde un personaje sentado con un bulto sobre las piernas se encuentra dentro de una cavidad representada con las fauces abiertas de un felino. En el Altar 4 de La Venta, al igual que en el Monumento 14 de San Lorenzo, el personaje central sostiene con sus manos dos cuerdas que doblan las esquinas del trono para llegar a otros personajes en los costados, los cuales fueron labrados en relieve. Estas cuerdas, cual cordón umbilical, retienen, apresan o vinculan al personaje central con otro individuo, acaso sujeto o dependiente, real o simbólico, del gobernante.

A la cueva se le concibió en varias etnias como la vagina dentada ([Báez-Jorge, 1988](#); [Matos-Moctezuma, 1997](#)). Para [Doris Heyden \(1985\)](#) o el Temazcalli, corresponde al baño usado por las recién paridas. Este era una construcción que simbolizaba el útero o la matriz y, consecuentemente, la cueva o lugar de la creación. Los mitos dicen que el origen de varias etnias del Posclásico tuvo lugar en cuevas. En la mitología mesoamericana, por ejemplo, el maíz, al igual que el ser humano, nace de la tierra y llega de manera heroica a la superficie gracias a Quetzalcóatl, quien lo rescata del Mictlán, inframundo donde creó a los humanos tras moler los huesos y regarlos con su sangre-esperma. Así, el interior de

la tierra se relaciona a un tiempo con la vida y con la muerte. Del mismo modo, el trono olmeca muestra la metáfora de la montaña sagrada, de cuyo interior emergía el gobernante, heredero del reino y del poder.

Por otro lado, la vinculación del jaguar con las cuevas persistió por muchos siglos. Por ejemplo, en códices como el *Borgia*, se observan figuras como Tepeyolohtli, corazón de la montaña y dios del interior de los cerros y las cuevas, a quien se le representa como un jaguar humanizado. Para [Ignacio Bernal \(1982\)](#), Tepeyólotl pudo tener su origen en la humanización del jaguar. Entre los olmecas, los infantes de los tronos salían del inframundo con rostros felinos, garras, colmillos, manchas y otros símbolos de poder. En el *Códice Borbónico*, Tezcatlipoca aparece como Tepeyólotl, con piel de jaguar. De acuerdo con [Joralemon \(1995\)](#), [Saville \(1929\)](#) ya había relacionado al jaguar olmeca con Tezcatlipoca, un dios jaguar azteca y patrón de los agoreros y magos, seres poderosos que estaban vinculados, en las culturas indígenas, con los gobernantes.

Segundo acto: el ejercicio del poder

Aparte de la representación de la oquedad, tenemos otros temas en los motivos ornamentales de los tronos. En el llamado Altar 1 de La Venta, solo se labró, en bulto, la cabeza de un felino con fauces abiertas y amenazantes. En el Monumento 2 de Texistepec, Potrero Nuevo, y en el Monumento 18 de San Lorenzo, el motivo central son dos niños o enanos gemelos. En el segundo, los infantes sostienen hachas petaloides en sus manos, mientras que, en el de Potrero Nuevo (ver [Figura 3](#)), alzan los brazos para sostener, cual atlantes, un objeto rectangular que ha sido considerado como ojos de jaguar, fauces de caimán ([Cyphers, 2004](#)) e, incluso, como el monstruo de la tierra ([Cyphers 1996](#)), este último relacionado con el gobierno. Para nosotros, se asemejan más a las fauces celestes, con nubes que derraman agua. Aquí los enanos, o niños, serían los cargadores del cielo y harían lo mismo que los ayudantes del dios de la lluvia, *tlaloquemeh* o *tepictoton*, como se les describe en varios mitos del Posclásico.

En Manatí, [Ortiz y Rodríguez \(1997\)](#) hallaron bustos y restos mortuorios de niños asociados con hachas de piedra verde, como las que portan los infantes del Monumento 18 de San Lorenzo. Ortiz y Rodríguez sugieren que podrían ser “los tlaloques, chaneques o enanos propiciadores de las lluvias ... nacidos de las montañas, de los cerros y de las cuevas” ([p. 238](#)). En este sentido, el mensaje que muestran los tronos con infantes es muy similar al que vimos para la cueva. Representan a los hacedores de la lluvia, elemento indispensable

Figura 3. Trono de Potrero Nuevo, Veracruz. Museo de Antropología de Xalapa, Universidad Veracruzana



Fuente: Fotografía del autor.

iniciado entre los olmecas. Tronos similares se observan en escenas mayas pintadas y labradas en relieve durante el Periodo Clásico. Sobre ellos, gobernantes olmecas y mayas podían dar órdenes, condenar o absolver a sus vasallos, mandar a construir edificios o labrar esculturas, invadir poblaciones o enviar mensajeros y comerciantes a territorios cercanos o a territorios tan lejanos que se llevaba meses cubrir la distancia hacia ellos. En la figura del trono, residía el poder olmeca; las imágenes y signos que lo decoraban respaldaban las decisiones del gobernante y hablaban de la legitimación de su poderío. En ese sentido, el tamaño del trono estaba relacionado con el poder del gobernante olmeca. Al respecto, [Cyphers \(2004\)](#) explica que el tamaño es también una indicación de la jerarquía de los sitios, ya que los mayores se encontraron en “las grandes capitales” (p. 238).

Tercer acto: la muerte del gobernante

El Monumento 14 de San Lorenzo es un trono que presenta, en todas sus caras, una destrucción intencional. Posee desprendimientos y perforaciones rectangulares creadas durante un proceso de reciclaje (ver [Figura 4](#)). Su destino, como el de otros tronos, era ser convertido en una cabeza colosal, pero dicho proceso nunca se concretó, quizás a razón

para el crecimiento del maíz. En dicho caso, el gobernante que se sentaba en este tipo de trono aseguraba controlar a los dueños de esta fuerza sobrenatural.

En una pintura rupestre de Oxtotitlán, Guerrero, se ve a un personaje con rasgos olmecas sentado en un trono. A su imagen se le sobrepone la de un águila arpía, ave que, junto al jaguar, representó la fuerza y el poder de los guerreros. Siglos después, entre los aztecas, habrá dos poderosas órdenes castrenses: los guerreros águila y tigre, quienes pudieron haberse

de que, en ese momento, se debió abandonar el sitio. Otros indicios de que los tronos se pensaron para este destino se observan en el costado derecho de las cabezas colosales 2 y 7 de San Lorenzo (ver [Figura 5](#)), en donde aún se conserva parte del nicho de los tronos que fue reusado para hacerlos. En la 7, incluso se aprecia al personaje que salía de estos. Cabe destacar, además, que nueve de las diez cabezas de San Lorenzo tienen la parte posterior plana, ya que era el lado del trono que estuvo asentado sobre el suelo (ver [Figura 6](#)).

Figura 4. Trono 14 de San Lorenzo Tenochtitlán, Veracruz. Museo de Antropología de Xalapa, Universidad Veracruzana



Fuente: Fotografía del autor.

En los monumentos 2, 3 y 4 de La Venta y en el Monumento A de Tres Zapotes, podemos notar este mismo aplanamiento posterior en las cabezas, aunque no es tan evidente. [Cyphers \(2004\)](#) señala que, por su lado, la cabeza 8 de San Lorenzo no presenta esta característica. Tampoco se le observa en el Monumento Q de Tres Zapotes, el Monumento 1 de La Venta y la cabeza de La Cobata. Esto, sin embargo, no es prueba de

Figura 5. Cabeza colosal 7 de San Lorenzo Tenochtitlán, Veracruz. Museo de Antropología de Xalapa, Universidad Veracruzana



Fuente: Fotografía del autor.

“aparente ligereza” o “alargamiento en sentido vertical”, como las de San Lorenzo y el Monumento Q de Tres Zapotes; y el aspecto pesado y forma de cubo, como las de la Venta, el Monumento A de Tres Zapotes y La Cobata. Bajo esta clasificación, consideramos que, si bien todas muestran un dominio de la forma, el equilibrio y la proporción, las más antiguas, las de San Lorenzo Tenochtitlán, son las que muestran el pináculo del desarrollo estético olmeca en este tipo de arte monumental.

que estas cabezas colosales olmecas no hubiesen sido, en algún momento, tronos, pues, de las 17 conocidas, 13 de ellas presentan rasgos que hace suponer que lo fueron antes de ser recicladas para el labrado de una cabeza colosal. En dicho caso, si los tronos eran un bien útil para el ejercicio del poder, ¿por qué se convertían en cabezas colosales cuyo sentido era simbólico? Hay una hipótesis tentadora del por qué esto pudo ser así, pero es imposible de probar. Según esta, una vez muerto el gobernante, su trono se usaba para labrar su cabeza y así perpetuar su memoria. Con ello, además, se legitimaba al heredero del poder de los ancestros. Al respecto, el significado de la cabeza humana entre los pueblos mesoamericanos puede acercarnos a la respuesta.

En la historia del arte universal, es poco común encontrar obras que representen cabezas exentas de un cuerpo y que, además, presenten los rasgos faciales de los individuos a quienes pertenecieron. Dicho caso se observa en el arte de los olmecas, quienes labraron este tipo de monumentos en distintos sitios por alrededor de mil años (1200 a 300 a. C.). [De la Fuente \(1975\)](#) agrupa estas estructuras monumentales bajo dos criterios estéticos: la

Figura 6. Parte posterior de las cabezas colosales 3, 4 y 9 de San Lorenzo Tenochtitlán, Veracruz. Museo de Antropología de Xalapa, Universidad Veracruzana



Fuente: Fotografía del autor.

Se parte, así, de un estereotipo que se manifiesta a través de rasgos físicos, como los ojos almendrados, el estrabismo, la nariz roma, los pómulos salientes, la firme barbilla, los labios gruesos, entre otros. También aparece el atuendo, constituido por un tocado ceñido al cráneo y a las orejas, el cual complementa los atributos distintivos de los gobernantes que representan. El carácter y la autoridad de cada uno de ellos parecen haber sido considerados en los rostros, pues se proyectan en gestos que, según el caso, sugieren fuerza, meditación o sabiduría. Estos se observan en las comisuras de la boca, la barbilla y, sobre todo, en la mirada, que no se aparta del espectador. Un ejemplo es la cabeza colosal de La Cobata, que es la de mayor tamaño entre las existentes (su peso rebasa las 30 toneladas). Esta posiblemente representa a un personaje fallecido, cuya condición conocemos gracias a sus ojos cerrados. Por otro lado, la 3 de San Lorenzo pudo representar una mujer, algo que inferimos de su rostro menos ovalado y labios más carnosos que los de otras cabezas de este sitio.

En todos los casos, y en ello están de acuerdo los estudiosos aquí citados, el realismo de las cabezas colosales sugiere que representaron a seres vivos, terrenales, que figuraron como ideales de belleza y poder. Para [Beatriz De la Fuente \(1975\)](#), se trata de “retratos de individuos particulares a la vez que símbolos culturales; son unidad y totalidad, el individuo y el cosmos, lo material y lo sobrenatural” (p. 9). Quizá, en dichos retratos, se trató de representar a individuos de la familia gobernante, cuyos rasgos faciales similares aludían a un grupo étnico específico. En vista de esto, se parte de las hipótesis formuladas por

investigadores que nos precedieron para presentar una nueva propuesta acerca del simbolismo de las cabezas colosales. Para ello, analizamos tres aspectos de estos monumentos: los materiales con que se labraron, los rasgos faciales y sus atavíos. En cuanto al primer aspecto, dijimos que las cabezas colosales olmecas pudieron haber sido labradas a partir de un trono para perpetuar la imagen y memoria del gobernante fallecido y, de ese modo, legitimar el poder de sus descendientes.

En las culturas clásicas de otras latitudes, como la egipcia, griega, romana, india o china, se labraron personajes relevantes (dioses o humanos) de cuerpo entero, tanto en esculturas de gran tamaño (Egipto y Oriente) como en esculturas de tamaño natural (Grecia y Roma). Los olmecas, aunque probablemente con ese mismo fin, labraron cabezas exentas, donde los personajes eran identificados únicamente por su rostro y cuyo cuerpo pudo ser considerado intrascendente, al resultar similar (aunque no igual) entre los seres humanos de cada sexo. Por otro lado, como segunda hipótesis, proponemos que las cabezas simulan la emergencia, desde el inframundo, de enormes gobernantes que trascendieron los planos del cosmos. Nuestra tercera y última propuesta, que no excluye las anteriores, parte del simbolismo que tuvo la cabeza humana y los atavíos de los personajes importantes en Mesoamérica, pues, en ella se manifestaba el poder y la identidad de quien lo poseía.

Símbolos en los tocados de las cabezas colosales

Junto al estudio de la roca usada para labrar las cabezas exentas y de su simbolismo, debemos revisar sus atavíos: el tocado y las orejeras. Los escultores no contaron con espacio para labrar vistosos tocados y atavíos, como los que vemos en la Estela 3 de La Venta (Beverido 1996). Con excepción de Tres Zapotes y La Cobata, donde los cascos están exentos de decoración, en San Lorenzo Tenochtitlán (SL) y La Venta (LV), el breve espacio del tocado tiene una serie de imágenes simbólicas en relieve, que, en ocasiones, aparecen combinadas⁶. Dichas imágenes incluyen cabezas de ave (SL2), garras de ave (SL5, SL10, LV1 y LV4), zarpas exentas (SL8 y LV3), cuerdas (SL3, SL4 y SL9), cuentas o chalchihuites (SL1, SL6, SL7 y SL10) y gotas escurriendo (SL9). En LV3, estos motivos se han borrado con el tiempo, pero se sabe que los tuvo.

⁶ Se usan las siglas siguientes: SL para las cabezas de San Lorenzo Tenochtitlán y LV para las de La Venta.

Las aves representadas son de las familias *Accipitridae* (águilas y gavilanes) y *Psittacidae* (loros y guacamayas), cuyas garras, identificadas por sus tres dedos, también aparecen en el arte monumental. En cuanto a las zarpas exentas, se figura que pueden ser de jaguar. Esto sugiere la existencia de una relación estrecha entre los gobernantes y seres volátiles como el águila, el loro y la guacamaya, que, en el centro de México, entre los zapotecas y entre los mayas, eran símbolos del sol. Por su parte, la cuerda es un instrumento que vincula los planos del cosmos: el mundo subterráneo con el terrenal y este último con lo celeste. Además, indica la unión entre dos o más individuos, un vínculo familiar o político, o bien, su sujeción o captura. La cuenta o *chalchihuitl* y las gotas que escurren simbolizan, por su parte, el agua y, de manera genérica, la abundancia y lo precioso. En suma, tenemos en los signos de los tocados ideas relacionadas con la guerra, la cosecha y la riqueza. Cabe destacar que estos símbolos, aunque son distintos para cada gobernante, siempre se vinculan al poder.

La cabeza humana: ¿mazorca de maíz o pelota?

En Mesoamérica, la cabeza exenta se observa en dos contextos: como resultado de la decapitación y como alegoría del maíz. En el primer caso, estamos ante el resultado de una contienda, real o simulada, del juego de la pelota o de la guerra, donde se obtenían cabezas trofeo que eran colgadas en un muro de cráneos tipo *tzompantli* o que eran fijadas como parte de la indumentaria de las personas guerreras, como se puede observar en las estelas mayas y en el mural 4044 de Las Higueras, Veracruz. En dichos casos, la pelota era la metáfora de la cabeza en el acto ritual del juego. Este último constaba de la *performance* de una contienda con guion prescrito, el simulacro de un acto bélico que concluía con la decapitación de uno de los grupos contendientes, como vemos en la pintura mural de Las Higueras, en las estelas de Aparicio (ver [Figura 7](#)) y en los relieves de Chichén Itzá y Tajín, donde, en el muro del gran juego de pelota, se esculpió, frente a un jugador sin cabeza, una pelota como metáfora del cráneo del decapitado.

Piña-Chan y Covarrubias, como fueron citados en [De la Fuente \(1995\)](#), propusieron que las cabezas colosales aludían a los jugadores sacrificados durante el juego de pelota, lo que los relacionaba con el inframundo. Desde esta óptica, no parece lógico que un gobernante como los representados en las cabezas colosales hubiese tenido un destino semejante. Por tanto, si bien, en las crónicas, monarcas como Moctezuma II y Netzahualcóyotl jugaron a la pelota, el desenlace del juego entre ellos no era la decapitación. Por lo contrario, los perdedores decapitados, como sucedía en otros rituales, formaban parte de

la *performance* ritual con desenlace predeterminado, el cual se repetía una y otra vez. Un caso similar es el de la fiesta de *tlacaxipehualiztli*, espectáculo público donde, tras una desigual contienda, se mataba y desollaba a un cautivo.

Por otro lado, existe la posibilidad de que la cabeza del gobernante difunto representase el renacimiento de este desde el inframundo como un acto propiciatorio y una metáfora de la cosecha de mazorcas de maíz o cacao. Esta hipótesis es respaldada por el mito de Hun-Hunahpú, escrito en el *Popol Vuh*. En este, la cabeza del dios, que colgaba de un árbol con frutos en forma de calavera, preñó con su saliva a la doncella Ixquic (Recinos, 1984). La cabeza conservaba el poder de la sabiduría del orador (Naol Ahuchán), poder que heredaron los descendientes de Hun-Hunahpú a través de la doncella, quien dio a luz a los gemelos divinos: Hunahpú e Ixbalanqué. Posteriormente, estos bajaron a Xibalbá a jugar pelota con los señores del inframundo en la cancha donde aún colgaba la cabeza de Hun-Hunahpú convertida en tortuga (símbolo de la superficie terrestre). Tras ganar la contienda, los gemelos emergieron de Xibalbá como héroes fundacionales (Recinos, 1984).

En los vasos mayas pintados durante el Clásico tardío, se recrean algunas de las escenas mitológicas descritas en el *Popol Vuh* (Reents-Budet, 1994). También, estas se observan en los relieves de estuco de Toniná, donde se halla una representación gráfica de la leyenda maya de los gemelos preciosos, siglos antes de que fuera escrita. Aun antes, en el Preclásico tardío, se representó esta mitología precolombina en las estelas de Izapa, Chiapas. De acuerdo con Beatriz Barba de Piña (1998), los mitos del *Popol Vuh* se figuran en las estelas 2 y 10, donde se aprecia la relación del juego de pelota con los árboles frutales, y en la estela 27, donde aparece la decapitación de Hun-Hunahpú; podemos ir más atrás a las esculturas olmecas del Preclásico temprano. En el 2003, desde Loma del Zapote, cerca de San Lorenzo Tenochtitlán, Veracruz, se trasladaron a Xalapa para su protección (Morante, 2022) cuatro obras que se consideran el conjunto escultórico olmeca más perfecto que se conoce. Se trata de la representación de dos personajes gemelos que portan bastones y atavíos de jugadores de pelota y que se enfrentan a dos felinos. Estos gemelos recuerdan a los que, según el *Popol Vuh*, escenificaron el juego de pelota en el inframundo. En estas esculturas olmecas del Preclásico temprano, ambos personajes se hallan frente a dos felinos que representan el interior de la tierra, lugar donde los gemelos derrotaron a los señores de la noche.

El fruto-mazorca, alegoría de la cabeza humana, aparece en toda Mesoamérica. En el *Códice Borgia*, se ven brotar del inframundo dos mazorcas con ojos y una cabeza descarnada (Seler, 1980). Los zapotecos, por otro lado, muestran al dios del maíz, Pitao

Figura 7. Estela de Aparicio, Veracruz. Museo de Antropología de Xalapa, Universidad Veracruzana



Fuente: Fotografía del autor.

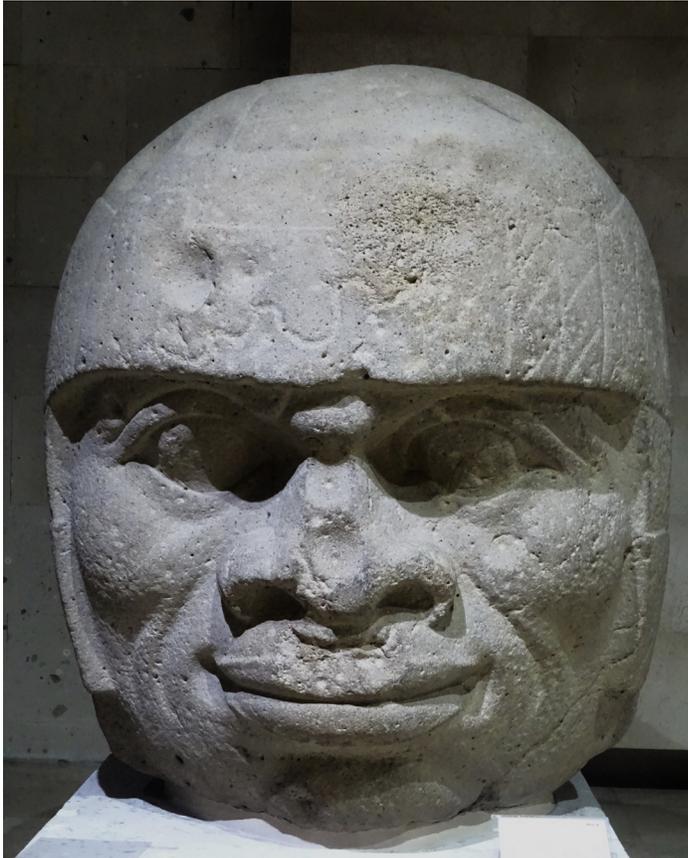
En este punto de la meseta, se veía contra el cielo, desde todos los flancos aledaños, un majestuoso escenario, donde los grandes monumentos de piedra eran los actores de una obra teatral en cuyo guion destacaba una genealogía de reyes representados a través de cabezas colosales que dialogaban con diversas esculturas y mostraban mitos de origen y destino. Era un teatro del cosmos, donde se representaba la narrativa del poder, al menos hasta que llegó el final. Hacia finales del siglo X a. C., los gobernantes de San Lorenzo y su discurso genealógico fueron derrotados. Su derrota es presentada en las cabezas colosales

Cozobi, con un puñado de mazorcas sobre su cabeza, mientras que los nahuas hacen lo mismo con la imagen de Cinteotl, su versión joven del dios del maíz (Seler, 1980). Para los mayas, Yum K'aax, o Yum Uil, también un dios joven, tenía una cabeza tan deforme que su imagen nos recuerda a la de una mazorca de maíz. Ana Barrios y Vera Tiesler (2011) afirman que “la cara prognata de la deidad se corona con un volumen cefálico alargado y tabular y de orientación reclinada, que parece emular la forma de una mazorca” (p. 61). En las pinturas de Cacaxtla, al igual que en sitios como Palenque (Templo de la Cruz Foliada), vemos a la planta del maíz representada con mazorcas como cabezas humanas. Esta imagen hace pensar la cosecha del maíz como una alegoría de la decapitación, como la que se llevaba a cabo en el juego de pelota, cuando del cuello del sacrificado brotaba la sangre en la forma de siete serpientes que se convierten en Chicomecóatl, deidad del maíz (ver Figura 7).

Cuarto acto: el despojo del poder

Hacia finales del siglo X a. C., San Lorenzo Tenochtitlán era un poblado con una zona habitacional de élite que se construyó sobre una meseta conformada artificialmente, desde la cual se dominaban las planicies aluviales del río Coatzacoalcos.

Figura 8. Cabeza colosal 9 de San Lorenzo Tenochtitlán, Veracruz. Museo de Antropología de Xalapa, Universidad Veracruzana



Fuente: Fotografía del autor.

a través de los daños intencionales y las perforaciones circulares en los rostros y tocados, a las cuales [Beverido \(1996\)](#) llamó “senos en negativo” (p. 238; ver [Figura 8](#))⁷. A través de estos daños y horadaciones, se trataba de quitar simbólicamente el poder ancestral a sus figuras y, de ese modo, retirarles su papel en los mitos para que los dirigentes de los invasores se apropiaran de ellos⁸.

Como se ha postulado para los casos de otros grandes pueblos, como los mayas y teotihuacanos, las causas del despojo del poder de estos gobernantes, sin duda, fueron múltiples y de origen tanto interno como externo. Entre las primeras causas, se presume que pudo haberse dado una rebelión de los pobladores debido a una promesa hecha por el gobernante, como el control de las lluvias durante una época de sequía o inundación. Las posibles causas externas rondan desde la invasión de otros grupos poblacionales hasta un

desastre natural, como una tormenta o huracán que causara la devastación de los pueblos sujetos a la metrópoli. Hay una causa externa que ha sido poco mencionada y es que el río

⁷ [Elizabeth Casellas \(2004\)](#) habla de hasta 27 depresiones circulares en la cabeza 3 de SL y, aparte de las depresiones circulares, una serie de acanaladuras intencionales.

⁸ Hay otras interpretaciones como que los daños y perforaciones intencionales se realizaban durante ritos de finalización y que incluso el polvo que producía la piedra era ingerido por los participantes ([Casellas, 2004](#)).

Coatzacoalcos modificó su curso y dejó de pasar cerca de la sede del poder. San Lorenzo fue el centro de una economía-mundo poderosa en la Mesoamérica preclásica, tal como después lo fueron Chichén Itzá, Monte Albán y Teotihuacán. Así como sucedió en Europa, en cuyo caso [Fernand Braudel \(1986\)](#) habló de una sucesión de economías-mundo centradas en las rutas comerciales, el alejamiento del río Coatzacoalcos, junto con su puerto vital para San Lorenzo, pudo provocar que el pueblo dejara de creer en el poder de sus gobernantes y que la nueva economía-mundo se moviese a La Venta, Tabasco, a orillas del río Tonalá.

Junto con las cabezas colosales, muchas otras esculturas fueron también mutiladas y saqueadas. [Cyphers \(2022\)](#) afirma que, para el momento en que se dio el despojo del poder, más del 85 % de las esculturas de San Lorenzo estaban en proceso de reciclado. Si bien el reciclaje de materiales de piedra fue común entre los olmecas, como lo vimos con los tronos, creemos que, al final de la vida de San Lorenzo, más que un reciclado, se dio un saqueo. La piedra con la que se hacían las esculturas era traída desde muy lejos a San Lorenzo, ya que era un material escaso y valioso en toda la región. Por ello, el sitio se convirtió en la cantera de La Venta, a la cual llegaban en embarcaciones tanto obras completas como fragmentos de ellas. Cabe destacar, sin embargo, que esto último no fue el caso de las cabezas colosales que, con rostros y tocados horadados y ya sin el poder que transmitían, fueron derribadas y abandonadas en la meseta, serían devoradas por la selva y olvidadas por el pueblo. De ese modo, ya no volverían a actuar en ese teatro de piedra y barro y habrían de pasar treinta siglos para que una nueva cultura, alejada en el tiempo y el espacio, las trajese de nuevo a la luz.

Conclusiones

Sabemos muy poco de la historia de la ciudad olmeca de San Lorenzo Tenochtitlán, Veracruz, a pesar de haber sido habitada por más de tres siglos, tiempo que incluso sobrepasa lo que ha durado la vida independiente de cualquier país de América. Ni siquiera conocemos el nombre de los que fueron sus gobernantes. En la zona arqueológica, se han encontrado alrededor de diez cabezas colosales, cuya presencia y número hace pensar que cada uno de los líderes representados pudo haber estado en el poder por alrededor de treinta años. Se conjetura, también, que uno más pudo haber muerto cuando el sitio fue invadido y destruido, por lo que se hablaría de once gobernantes, número que baja el promedio de reinado a 27 años, algo que se nos antoja lógico. En tres siglos (IX a XII d. C.), la puesta en escena del poder olmeca se observaba desde todos los flancos de la ciudad

sagrada: en lo alto, sobre las ricas planicies aluviales del río Coatzacoalcos y sus afluentes, que servían como una gran plataforma artificial para lograr esa alegoría de la montaña sagrada que emerge de las aguas primordiales.

El ejercicio del poder de los gobernantes olmecas inicia, una y otra vez, con el primer acto del labrado de su trono. A este se le tallaba en su parte frontal la imagen del gobernante, quien proclamaba su origen divino al mostrar en el trono su figura emergiendo del interior de la tierra, de las fauces del jaguar, en brazos de un ayo o en su forma adulta. Posteriormente, en un segundo acto, ejercía su poder terrenal desde el trono pétreo y al interior de un palacio rojo como el sol. Desde allí, emitía órdenes de guerra y paz, de conquista y comercio, de cosecha y cacería, y establecía las bases económicas de la sociedad que gobernaba. Libraba contiendas, reales o simuladas, contra pueblos aledaños en los campos de batalla y en el juego de pelota, portando las insignias que lo vinculaban a los animales más poderosos de selvas y pantanos: el águila y el jaguar, cuyas plumas, pieles y garras eran símbolos de autoridad y amenaza. Era el guerrero, pero también quien propiciaba, de manera real o simulada, la siembra y la cosecha, gracias al indispensable control del agua, como demuestran las otras insignias: los *chalchihuites* y las gotas.

La tercera escena del poder del monarca se daba después de su muerte cuando, de su trono, se labraba su cabeza en una escultura colosal, ya que, desde el inframundo, permanecería como mediador de las fuerzas del cosmos: descendía al mundo oscuro, como lo hizo Hun-Hunahpú y, una vez allí, era decapitado para que su poder pasase al descendiente a través de su cabeza, como saliva fecundante, como el agua a las plantas. La cabeza-mazorca era tallada en piedra con su nombre y sus facciones, junto a la de sus ancestros y descendientes. Esta se veneró hasta que, en la cuarta y última escena de la obra centenaria, fuerzas invasoras u otros gobiernos llegaron a convertir el pueblo en un taller de reciclaje para llevar la piedra a una nueva capital olmeca en La Venta, Tabasco. Entonces, muchas de las esculturas fueron mutiladas y saqueadas. Sin embargo, esto no fue el de las cabezas colosales, a las cuales no se les recicló, sino que se les derribó y dejó en el sitio, luego de horadar sus rostros y tocados para quitar el poder a los descendientes y desmitificar su estirpe.

La idea de que el arte mesoamericano fue un instrumento del conjuro mágico con “realismo mítico” ([Westheim, 1972](#)) se debe plantear como un mecanismo del poder y el pragmatismo político. Los monumentos prehispánicos encarnaron escenas míticas a la par de hechos históricos, proclamas religiosas y dinastías en el poder. Los héroes mitológicos

se confundían con los gobernantes y se escenificaban alrededor de estos últimos actos mágicos que repetían el drama de la creación del hombre y su alimento sagrado. Los análisis de la escultura olmeca, más allá de su mero contenido artístico, pueden traer una gran riqueza a los estudios mesoamericanos, pues indagan en la historia de líderes que existieron y fundamentaron su poder en raíces muy profundas, en mitos y rituales que incluso perduran hasta nuestros días. Tal vez nunca sepamos con exactitud hasta qué punto se modificaron las leyendas o qué mitos se mezclaron entre sí y qué elementos se les incorporaron o se perdieron. De lo que no dudamos es que, en la sociedad olmeca de San Lorenzo Tenochtitlán, como entre los pueblos que le sucedieron, hubo una tradición religiosa compleja que trató de explicar los orígenes del hombre y de los gobernantes desde el sitio donde se guardaban los alimentos y demás riquezas de los pueblos y desde donde el poder divino transitaba al poder terrenal.

Referencias

- Báez-Jorge, F. (1988). *Los oficios de las diosas*. Universidad Veracruzana.
- Barba, B. (1998). Las flores alucinógenas del juego de pelota mesoamericano. En B. Barba de Piña Chán (Coord.), *Iconografía mexicana I* (pp. 57-82). Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- Barrios, A., & Tiesler, V. (2011). El aspecto físico de los dioses mayas. Modelado cefálico y otras marcas corporales. *Arqueología Mexicana*, (112), 59-63. <https://arqueologia-mexicana.mx/mexico-antiguo/el-aspecto-fisico-de-los-dioses-mayas-modelado-cefalico-y-otras-marcas-corporales>
- Bernal, I. (1982). *Los orígenes de México*. Salvat Editores.
- Beverido, F. (1996). *Estética Olmeca*. Universidad Veracruzana.
- Braudel, F. (1986). *La dinámica del capitalismo*. Fondo de Cultura Económica.
- Casellas, E. (2004). *El contexto arqueológico de la cabeza colosal número 7 de San Lorenzo, Veracruz, México* [Tesis doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona, España]. CORA TDX. <https://www.tdx.cat/handle/10803/5507#page=1>
- Cyphers, A. (1996). Catálogo. En E. Benson & B. De la Fuente (Eds.), *Olmec Art of Ancient Mexico*. National Gallery of Art.
- Cyphers, A. (2004). *Escultura olmeca de San Lorenzo Tenochtitlán*. UNAM/ IIA.
- Cyphers, A. (2022). *San Lorenzo y el amanecer de la civilización olmeca*. Editorial Raíces.
- De la Fuente, B. (1975). *Las cabezas colosales olmecas*. Fondo de Cultura Económica.
- De la Fuente, B. (1995). Homocentrism in Olmec Monumental Art. En E. Benson & B. De la Fuente (Eds.), *Olmec Art of Ancient Mexico* (pp. 41-50). National Gallery of Art.
- De la Fuente, B. (2004). *Beatriz de la Fuente, Obras, Tomo 3. El arte olmeca*. El Colegio Nacional.
- Duvignaud, J. (1966). *Sociología del teatro. Ensayo sobre las sombras colectivas*. Fondo de Cultura Económica.
- Florescano, E. (1999). *Memoria indígena*. Editorial Taurus.

- García, A., & Tiesler, V. (2011). El aspecto físico de los dioses mayas. Modificación cefálica y otras marcas corporales. *Arqueología Mexicana*, XIX(112), 59-63. <https://arqueologia-mexicana.mx/mexico-antiguo/el-aspecto-fisico-de-los-dioses-mayas-modelado-cefalico-y-otras-marcas-corporales>
- González, R. B. (2000). La zona del Golfo en el Preclásico: la etapa olmeca. En L. Manzanilla & L. López (Eds.), *Historia Antigua de México. Volumen 1: El México antiguo, sus áreas culturales, los orígenes y el horizonte Preclásico* (pp. 363-406). INAH/ UNAM/ Miguel Ángel Porrúa.
- Grove, D. (1968). Chalcatzingo, Morelos, México: A Reappraisal of the Olmec Rock Carvings. *American Antiquity*, 33(4), 486-491. <https://doi.org/10.2307/278598>
- Grove, D. (1996). The Olmec. An archaeological culture. En E. Vela (Ed.), *Olmecs, Arqueología Mexicana* (Special ed., pp. 12-23). CONACULTA-INAH.
- Heyden, D. (1985). *Mitología y simbolismo de la flora en el México prehispánico*. IIA/ UNAM.
- Joralemon, P. (1995). In search of the olmec cosmos: Reconstructing the world view of Mexico's first civilization. En E. Benson & B. De la Fuente (Eds.), *Olmec Art of Ancient Mexico* (pp. 51-60). National Gallery of Art.
- Kirchhoff, P. (2000). Mesoamérica. *Dimensión Antropológica*, 19, 15-32. <http://www.dimensionantropologica.inah.gob.mx/?p=1031>
- López, A. (1994). *Tamoanchan y Tlalocan*. Fondo de Cultura Económica.
- Matos, E. (1997). Tlaltecuhтли: Señor de la Tierra. *Estudios de Cultura Náhuatl*, (27), 15-40. <https://nahuatl.historicas.unam.mx/index.php/ecn/article/view/77940>
- Molina, A. (1992). *Vocabulario de lengua castellana y mexicana y mexicana y castellana*. Editorial Porrúa.
- Morante, R. (2000). El universo mesoamericano. Conceptos integradores. *Desacatos. Revista de Antropología Social*, (5), 31-44.
- Morante, R. (2022). Materias primas del arte olmeca: de los recursos naturales a los símbolos. *ESCENA. Revista de Artes*, 82(1), 187-218. <https://doi.org/10.15517/es.v82i1.52002>
- Morante, R., & Carrasco, F. (s. f.). *Mapa de la zona de influencia olmeca* [Mapa].

- Ortiz, P., & Rodríguez, M. (1997). Las ofrendas de El Manatí, Ver. ¿Religión o magia? En S. Ladrón & S. Vásquez (Coords.), *Memoria del Coloquio Arqueología del centro y sur de Veracruz* (pp. 223-244). Universidad Veracruzana.
- Piña-Chan, R. (1995). *Quetzalcóatl, serpiente emplumada*. Fondo de Cultura Económica.
- Ramos, F. (2021). *Agonía de un instante. Los orígenes del cuento fantástico mexicano y una propuesta antológica*. Quadrivium Editores.
- Recinos, A. (Trad.). (1984). *Popol Vuh (traducción y notas)*. Secretaría de Educación Pública/ Fondo de Cultura Económica.
- Reents-Budet, D. (1994). *Painting the Maya Universe: Royal Ceramics of the Classic Period*. Duke University Press.
- Reyna, R. (1996). *Cerámica de la época olmeca en Teopatecuaniatlán, Guerrero*. Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- Sahagún, B. (1946). *Historia de las cosas de la Nueva España*. Editorial Nueva España.
- Saville, M. (1929). Votive Axes from Ancient Mexico. *Indian Notes*, VI, 266-299. <https://www.mesoweb.com/olmec/publications/Saville1929.pdf>
- Seler, E. (1980). *Códice Borgia*. Fondo de Cultura Económica.
- Simeon, R. (1984). *Diccionario de la lengua náhuatl o mexicana*. Editorial Siglo XXI.
- Tate, C. (1996). Art in Olmec Culture. En M. Coe (Ed.), *The Olmec World. Ritual and Rulership* (pp. 47-68). The Art Museum, Princeton University.
- Toriz M. (2011). *Teatralidad y poder en el México antiguo*. Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura.
- Villegas, J. (1996). De la teatralidad como estrategia multidisciplinaria. *Revista Gestos: teoría y práctica del teatro hispánico*, (21), 7-21. <https://es.scribd.com/document/740841538/Villegas-J-Teatralidad-como-estrategia-multidisciplinaria>
- Villegas, J. (1997). De la teatralidad y la historia de la cultura. *Siglo XX / 20th Century*, 163-192.
- Westheim, P. (1972). *Ideas fundamentales del arte prehispánico en México*. Ediciones ERA.

Westheim, P. (1985). *Arte antiguo de México*. Ediciones ERA S.A.

Wolf, E. (2001). *Figurar el poder. Ideologías de dominación y crisis*. CIESAS.