



**PRECOLOMBIEN**  
Site d'information sur la Més-Amérique

**Pour citer l'article :**

MAGNI, Caterina

« Coyolxauhqui et le were-jaguar : de l'objet d'art au mythe »

[en ligne], *Cahiers des Amériques Latines*, 25 : 171-180, IHEAL, Paris, 1997.

Disponible sur <http://precolombien.free.fr> (consulté le JJ/MM/AAAA)



**Article disponible sur la page suivante :**

<http://precolombien.free.fr/resources/PDF/Caterina-Magni.-Coyolxauhqui-et-le-were-jaguar.-De-l'objet-d'art-au-mythe.pdf>

# *INFORMATION SCIENTIFIQUE*

## MÉTHODES

### COYOLXAUHQUI ET LE WERE-JAGUAR : DE L'OBJET D'ART AU MYTHE

---

CATERINA MAGNI

L'objet archéologique, et nous songeons plus particulièrement à l'objet d'art, loin d'être un objet inerte et muet est le fruit d'un travail intellectuel qui demande à être déchiffré et compris à sa juste valeur. Riche de sens, l'objet qui était autrefois entouré d'une tradition orale qui le réanimait, parvient à l'archéologue dans sa nudité d'origine, déconcertante au premier abord. Pourtant, lorsque l'archéologue dispose, en sus des données du terrain de sources historiques et/ou ethnographiques, il peut essayer de tisser un réseau de relations entre l'objet et la parole, de manière à lui rendre sa réelle fonction, à savoir celle de véhiculer non seulement un message esthétique, voire émotif mais aussi idéologique.

Nous nous proposons donc de discuter ici du bien-fondé de l'utilisation d'un matériel écrit et/ou oral visant à éclairer le contenu sémantique d'un objet d'art. L'utilisation de la méthode comparative en archéologie a toujours provoqué de vifs débats entre les défenseurs de la démarche d'un côté et ses opposants de l'autre. Il n'est pas question pour nous de détailler cette longue polémique, mais simplement d'essayer de démontrer l'intérêt de l'interdisciplinarité entre archéologie, ethno-histoire et ethnologie dans l'aire culturelle qui nous est propre, c'est-à-dire l'Amérique. Nous aborderons la problématique de l'utilisation du mythe et du système mythique à travers un essai d'interprétation de quelques oeuvres d'art mexicaines.

La démarche qui consiste à rapprocher un objet d'art d'un ou de plusieurs récits mythiques implique de notre part que nous ayons intégré dans notre recherche les présupposés suivants : un continuum historique de la Mésoamérique et l'unité culturelle du continent américain.

Au cours de notre étude, nous avons considéré le mythe en tant qu'entité indépendante et isolée, laquelle est utilisée sur deux registres distincts :

1. le mythe comme source d'analogies immédiates, comme illustration directe : une relation simple lie le mythe à l'objet
2. le mythe comme réservoir de modèles de pensée.

Dans ce deuxième cas, nous avons dégagé à l'intérieur du mythe les relations qui unissent certains de ses termes. Nous avons supposé que des relations ou des systèmes de relation comparables étaient en œuvre dans l'iconographie étudiée. Les configurations, les structures suggérées par le mythe sont alors considérées comme autant d'hypothèses d'interprétation des images.

### LE MYTHE COMME ILLUSTRATION DIRECTE

#### *La déesse Coyolxauhqui*

Afin d'illustrer le premier niveau d'utilisation du mythe, nous avons choisi un exemple connu par tout spécialiste de la Mésoamérique. Notre choix s'explique par le fait que l'hypothèse interprétative proposée par différents auteurs a été rapidement acceptée et intégrée dans la littérature archéologique. L'avantage offert par ce premier exemple réside donc dans ce consensus général ainsi que dans la clarté de la relation de l'œuvre d'art avec la parole mythique correspondante.

L'objet d'art en question est constitué par un disque de pierre de dimensions très importantes sculpté en relief sur un de ses deux côtés et représentant un personnage féminin décapité, les membres du corps tronçonnés. La présence répétitive du serpent, symbole sacrificiel lié à l'image de la fécondité et la présence de nombreuses têtes décharnées placées notamment à l'articulation des membres, montrent l'obsession du thème de la mort que le sujet même du monolithe exprime avec violence (fig. 1).



FIGURE 1

La conception spatiale de l'image et la dynamique corporelle du personnage en font une des œuvres les plus spectaculaires de l'art aztèque que l'on peut admirer dans les salles du Musée du Templo Mayor, au cœur de l'ancienne capitale aztèque de Tenochtitlan et dans le centre historique de l'actuelle ville de Mexico, où la pièce a été exhumée en 1978. Sa position d'origine aux pieds de la pyramide jumelle du Templo Mayor (à proximité des marches qui conduisent au sanctuaire dédié à Huitzilopochtli) ainsi que son iconographie ont amené les chercheurs à y reconnaître la représentation de la déesse Coyolxauhqui.

E. Matos Moctezuma, qui a dirigé les fouilles du Templo Mayor, considère l'ensemble architectural comme un lieu de réactualisation des mythes, parmi lesquels celui qui narre le meurtre de la déesse Coyolxauhqui perpétré par son propre frère Huitzilopochtli (Matos, 1986 ; Ségota, 1995). Dans la version du mythe relatée par Sahagun (1975, 1981) l'épisode du meurtre suit de près la naissance du dieu guerrier :

« Il existe une sierra nommée Coatepec près de la ville de Tulla : là vivait une femme du nom de Coatlicue, mère d'un certain nombre d'Indiens appelés Centzonuitznaua, qui avaient une sœur nommée Coyolxauhqui. Cette femme Coatlicue balayait chaque jour sur la Sierra de Coatepec, pour faire pénitence. Il arriva un jour que, tandis qu'elle balayait, une petite boule de plumes semblable à une pelote de fil, tomba sur elle. L'ayant prise, elle la plaça sur son sein, près du ventre, au dessous de ses jupons. Après avoir fini de balayer, elle voulut la reprendre et ne la trouva plus. Or on prétend qu'elle en devint enceinte ». Cette première partie du récit met l'accent sur l'aspect surnaturel de l'acte fécondateur. Par la suite c'est la rage et la honte éprouvées par Coyolxauhqui et les Centzonuitznaua face à l'insolite grossesse de leur mère, qui seront relatées. Naît ainsi le désir de vengeance, auquel la naissance de « Colibri de gauche » mettra fin :

« Huitzilopochtli naquit, portant une rondache bleue, appelée teneuch, avec un dard de même couleur : sa figure était peinte et sa tête surmontée d'un ornement en plumes qui s'y trouvait collé : sa jambe gauche était frêle et couverte de plumes, ses cuisses et les bras étaient également peints en bleu. Huitzilopochtli ordonna à un nommé Tochancalqui de mettre le feu à un serpent fabriqué en bois de pin appelé xiuhoatl. Celui-ci l'alluma et ce fut avec cela que Coyolxauhqui fut blessée et mourut, mises en pièces. Sa tête resta sur cette sierra de Coatepec... »

Le récit s'achève avec la victoire du dieu sur ses frères.

Bien que l'on puisse observer quelques variantes du mythe chez d'autres chroniqueurs, la rivalité entre Huitzilopochtli et Coyolxauhqui ainsi que l'épisode du sacrifice de la déesse sont partout confirmés.

Or, sans vouloir rentrer dans l'interprétation idéologique du mythe aztèque (Cf. Duverger, 1983, pp. 279-302 ; Taube, 1994, pp. 76-82 ; Alcina Franch, 1984, etc.), il est intéressant pour nous de constater la parfaite concordance entre l'objet d'art et la parole mythique. En effet, comme de nombreux auteurs l'ont déjà souligné, la pyramide du Templo Mayor apparaît comme représentative de Coatepec « La montagne du serpent » ; à ses pieds et du côté du sanctuaire de Huitzilopochtli, gît la déesse Coyolxauhqui démembrée. Nous attirons l'atten-

tion non seulement sur la correspondance de l'iconographie avec la description du mythe ci-dessus rapporté, mais aussi sur le souci de constituer une mise en scène du récit. La position du monolithe par rapport au cadre architectural montre qu'il est important de considérer l'articulation de l'objet d'art avec l'extérieur, lequel devient un élément actif d'un système plus vaste.

Dans ce premier exemple, la proximité temporelle et spatiale qui existe entre l'objet d'art et le mythe justifie aisément la démarche comparative. Dans l'exemple suivant, nous privilégierons volontairement la distance temporelle et géographique, afin d'essayer de démontrer la validité de la méthode dans des conditions d'étude moins favorables.

### LE MYTHE COMME MODÈLE DE PENSÉE

#### *Le «Were-jaguar» olmèque*

Nous abordons ici le deuxième niveau d'étude du mythe, à l'intérieur duquel nous allons tenter de dégager les relations entre les différents termes. D'autre part, l'analyse de l'image nous permettra de savoir si l'iconographie met en jeu un système de référence analogue au discours verbal. Autrement dit, notre intérêt se porte sur la structure interne du récit et de l'image.

L'image choisie, qui appartient au corpus iconographique olmèque, est connue par les spécialistes non seulement en raison d'une forte fréquence, mais aussi parce que source (notamment dans les années 1970-1980) de nombreux débats interprétatifs que l'on peut considérer comme dépassés de nos jours. Il s'agit de la figure du «Were-jaguar»<sup>1</sup>. L'artiste olmèque a juxtaposé, dans une même créature, des traits anthropomorphes à des traits zoomorphes créant ainsi un être hybride mi-homme et mi-animal. Cet être «fantastique» s'appelle conventionnellement «Were-jaguar», en raison de ses caractéristiques félines (fig. 2 a-b).

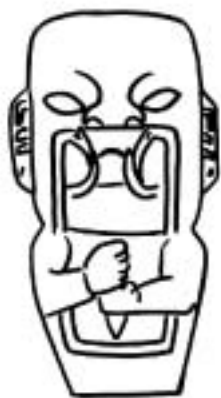


FIGURE 2 A



FIGURE 2 B

Cependant, certains auteurs ont mis en doute la composante jaguar et sur la base d'une comparaison d'attributs morphologiques et ont remplacé dans la figure du Were-jaguar, le félin par le crapaud (Furst, 1981 ; Bailey Kennedy, 1982), par le crocodile (Stocker *et al.*, 1980) et par le serpent (Luckert 1976). La lecture de l'image qu'ils ont proposée s'appuie sur une observation visuelle, de type naturaliste. Ces hypothèses, dont certaines offrent un vif intérêt en raison des données qu'elles mettent en jeu (ex. la thèse de P. Furst est riche en informations ethnologiques) demeurent néanmoins fragiles et discutables. Dans un premier temps, on peut essayer de résoudre ces controverses en utilisant le même langage naturaliste. Ainsi, on peut par exemple objecter à la thèse de P. Furst qui considère les crocs bifides du Were-jaguar comme les derniers restes de la peau du batracien avalée au moment de la mue, que l'iconographie olmèque représente la denture menaçante de l'être hybride au moyen de quatre crocs, et plus rarement de deux. De surcroît, ils sont plantés verticalement au milieu de la gueule trapézoïdale, ce qui empêche de les confondre avec les extrémités de l'épiderme de l'amphibien situées, lors de la phase finale d'absorption de la peau, aux coins de la gueule. Nous pourrions ainsi diversifier les exemples, mais il est ici préférable de renvoyer le lecteur à un article précédent qui expose ce type de contre-arguments (Cf. Magni 1994 b : 348-49).

À présent, l'intérêt réside non pas dans un discours morphologique qui aurait trait à l'anatomie animale, mais dans un autre niveau de lecture qui fait appel à la fois à une vision d'ensemble de l'art olmèque et à la «pensée mythique». En effet, la figure hybride du Were-jaguar peut être lue en tant que relation entre deux termes : l'homme et l'animal, ou plus précisément l'homme et le jaguar.

Nous savons que la «pensée mythique» explore, entre autres, les différents degrés de la relation homme-animal (végétal). Elle imagine des «possibles». Ainsi les frontières entre l'univers humain, animal (et végétal) peuvent apparaître parfois bien définies, parfois totalement brouillées. Le thème de l'animal allié/ami/parent ou de son antinomique ennemi est courant dans la mythologie. Outre ces «situations extrêmes», la pensée mythique conçoit des «situations intermédiaires» où les termes se rapprochent, voire fusionnent entre eux.

Les mythes nous racontent des expériences de métamorphose. Des hommes ou des animaux se transforment en plantes ; des hommes se transforment totalement ou partiellement en animaux ou en monstres ; des animaux s'humanisent en parlant ou en utilisant des technologies humaines, des animaux échangent entre eux leur forme, etc. Certains indices peuvent néanmoins indiquer la vraie identité du personnage. C'est ainsi que quelques anomalies du comportement aident deux femmes Chulupi (Paraguay) à démasquer derrière l'apparence humaine, un jaguar :

*« ...un jour un jaguar à forme humaine arriva dans un village. Il s'approcha de deux femmes seules qui se lamentaient sur leur triste sort de femmes abandonnées. Le jaguar se mit à pleurer lui aussi, mais à sa manière de pleurer elles virent bien que ce n'était pas un homme.*

*... Une des femmes proposa à l'homme de la farine qu'il accepta. Mais comme les dents du jaguar, à la différence des nôtres, sont inégales, toute la farine ressortait entre les crocs.*

*Les femmes se rendirent compte que ce n'était pas un homme. Pour s'en débarrasser les deux femmes lui proposèrent d'aller chercher de l'eau. L'homme partit pendant que les deux femmes le guettaient. Au début, il marchait comme un homme. Mais à une courbe du chemin, il s'inclina et se mit à marcher comme un jaguar...* (Clastres, 1992, pp. 11-20).

Le mythe suivant des Indiens Matakó (frontière Brésil-Paraguay) montre inversement les conséquences néfastes de la métamorphose homme-animal :

*« Un homme alla à la pêche avec sa femme. Il grimpa dans un arbre pour capturer des perroquets qu'il lançait ensuite à sa compagne. Mais celle-ci les dévorait. « Pourquoi manges-tu les perroquets ? » demanda-t-il. Dès qu'il fut redescendu, elle lui brisa la nuque d'un coup de dents. Quand elle revint au village, ses enfants accoururent pour voir ce qu'elle apportait. Elle leur montra la tête de leur père et prétendit que c'était une tête de tatou. Pendant la nuit, elle mangea ses enfants et prit la brousse. Elle s'était changée en jaguar. Les jaguars sont des femmes. »* (Levi-Strauss, 1964, p. 107).

Parfois l'échange entre homme et animal n'est qu'apparent, l'homme se déguise plus simplement et imite la posture ou les cris animaux. Inversement l'animal s'habille d'une parure humaine, emprunte une posture ou une gestuelle inhabituelle. Dans la pensée indienne, ce déguisement extérieur (peinture corporelle, ornementation, costume...) est parfois perçu comme une réelle métamorphose, comme en témoigne le mythe suivant des Indiens Chulupi :

*Ahtita est désigné par la communauté pour aller tuer Stabu'un, le grand aigle chasseur d'hommes, qui sème la panique. Pour ce faire, le héros du récit eut l'idée de se transformer. Il se peignit la face avec le jus rouge d'un fruit et s'en alla chez Stabu'un.*

*C'est grâce à son beau visage, très joliment peint, que Ahtita arrive à séduire les fils de Stabu'un et à parvenir jusqu'à lui ...* (Clastres, 1992, pp. 22-26).

Tous les cas de figures semblent avoir fait l'objet d'une réflexion, donc d'un conte, d'un récit, d'une anecdote... autrement dit, le mythe évoque aussi l'impossible, voire l'interdit. Il y a mobilité des formes, ce qui ne va pas sans rappeler l'époque primordiale, soit l'époque d'indistinction où les hommes ne se différenciaient pas des autres éléments de la nature.

Si l'on regarde du côté des images olmèques on s'apercevra qu'elles font également état de degrés différents dans la relation homme-animal. Mais, remarquons que la pensée olmèque dresse un tableau complet uniquement avec la figure du jaguar (Magni 1994 a). C'est ainsi que l'art olmèque dépeint les situations que nous pouvons qualifier «d'extrêmes» (alliance/parenté et antagonisme) et «d'intermédiaires» (identification, métamorphose, échange d'apparence au moyen du déguisement). Ces manifestations artistiques suggèrent une exploration systématique de la relation homme-jaguar et de sa réciproque. Dans cette optique, la figure hybride du Were-jaguar apparaît véritablement comme un maillon d'une chaîne qui relie l'homme au jaguar à travers des étapes multiples.

Au-delà des indices morphologiques, la cohérence du système de pensée qui entoure la figure du jaguar nous semble pouvoir répondre de manière plus constructive aux controverses sur l'identité du «Were-jaguar», et ce, en ouvrant un champ d'investigation prometteur.

Les mythes qui proposent la thématique du rapport homme-animal, empruntés aux sociétés amérindiennes contemporaines, qu'elles soient d'Amérique du Nord, centrale ou d'Amérique du Sud, nous aident à réanimer l'image olmèque, laquelle semble mettre en jeu des correspondances analogues entre les deux termes.

#### *La créature composite olmèque*

Dans notre troisième et dernier exemple, nous présentons à nouveau une image familière à l'art olmèque, voire mésoaméricain qui est celle de la créature composite. Parfois appelé 'monstre', la créature composite ou fantastique est le fruit de l'intellect et de l'imaginaire. Composée par des attributs clés empruntés à des espèces animales biologiquement existantes, elle apparaît comme une agrégation de formes traitées de manière schématique.

Sous une apparence désordonnée, l'animal composite est en réalité le résultat d'un procédé de catégorisation du monde animal, régi par des règles précises.

Dans l'art olmèque, nous pouvons classer les créatures fantastiques en trois catégories : les animaux à caractère félin, les animaux à caractère reptilien, les animaux à caractère félin-reptilien. Les espèces animales associées au félin et au reptile sont l'oiseau et/ou le poisson. Les attributs empruntés à l'oiseau et au poisson sont naturellement les plus caractéristiques : l'aile, le bec crochu et la crête de plumes pour le premier, les nageoires, les branchies ou le corps et la queue pour le deuxième.

Les associations animales se font donc à partir de deux chefs de file : le félin et le reptile qui deviennent aériens et/ou aquatiques par l'adjonction d'attributs anatomiques réels. De manière générale, l'artiste ajoute au félin et au reptile des capacités qu'ils ne possèdent pas dans la réalité biologique, jouant essentiellement sur une composition double, soit à deux acteurs, plus rarement sur une triade.

Il existe un ordre et une organisation des éléments ainsi que des «règles» de complémentarité et d'incompatibilité. C'est ainsi que l'eau, la terre et l'air sont à la fois opposés et complémentaires. Ce jeu de combinaisons est régi par un principe de compénétration, et éventuellement de 'métamorphose'. Comme nous venons de le voir pour la figure du Were-jaguar, l'addition ou la juxtaposition de traits animaux et/ou humains suggère la possibilité de l'interchangeabilité des formes. Or, il est extrêmement intéressant d'observer qu'un grand nombre de mythes de sociétés amérindiennes contemporaines foit appel à des règles analogues. À titre d'exemple, nous rapportons ici un récit des Letuamas d'Amazonie colombienne :

#### L'ANACONDA, LE JAGUAR ET L'AIGLE

*« Dans les premiers temps, quand ils empruntaient les fleuves, les quatre Ayas (ancêtres des Letuamas) voyageaient sous la forme d'anacondas et sous la forme de jaguars quand ils traversaient la forêt. Ainsi les Letuamas disent-ils que l'anaconda se transforme en jaguar et vice-versa.*



... *L'apparence extérieure de ces animaux est trompeuse : l'anaconda et le jaguar peuvent échanger leurs peaux. Le jaguar, vêtu en anaconda, pénètre dans l'eau tandis que l'anaconda, habillé en jaguar, part vers la forêt. L'anaconda échange sa peau avec l'aigle pour voler. Lorsque l'anaconda chemine seul dans la forêt, la nuit, à la recherche d'animaux endormis qu'il pourra engloutir, les Letuamas ne s'en étonnent pas. Il est obligé de sortir sous cette forme quand il n'arrive pas à trouver le jaguar pour échanger sa peau.*

*Cependant chaque animal conserve les caractéristiques propres à son espèce: c'est pourquoi l'aigle, que l'on voit seulement manger le jour, se met à chasser la nuit quand il a échangé sa peau avec l'anaconda.*

... *Le jaguar se transforme aussi en aigle. Cette transformation est évidente quand l'aigle tue un cerf et l'emporte entre ses serres.* » (Palma 1991, pp. 101-104).

Le récit relate une sorte d'alliance entre animaux qui prévoit l'échange des formes uniquement entre les espèces animales en question. Chaque animal conserve néanmoins les caractéristiques propres à son espèce. C'est ainsi que l'anaconda, le jaguar et l'aigle peuvent se transformer entre eux, de façon à accéder aux trois milieux (fleuve, forêt, air) et aux trois moyens de locomotion (nager, courir, voler) distincts qui les caractérisent. Grâce au don de la métamorphose, le jaguar pourra par exemple s'élever dans les hauteurs à l'image de l'aigle et sonder les profondeurs aquatiques à l'image du serpent d'eau. Il faut voir, entre autres, dans cette communion animale une volonté d'unification d'éléments ou de plans cosmiques apparemment inconciliables<sup>2</sup>.

Cependant, la permutabilité ne semble être autorisée que dans le cas où les animaux en question partagent des propriétés ou des habitudes communes. Un terrain de médiation est indispensable pour que la métamorphose s'accomplisse. Dans le récit, l'interchangeabilité entre l'anaconda, le jaguar et l'aigle est légitimée par le fait que l'anaconda est un reptile à la fois terrestre et aquatique, que le jaguar peut aussi bien grimper aux arbres et nager que l'aigle pêcher dans les rivières et marche sur terre (Cf. Hugh-Jones S., 1979, p. 124). Ces dénominateurs communs sont d'ailleurs utiles à l'Indien pour expliquer des anomalies dans le comportement des animaux : si l'aigle, espèce diurne, chasse la nuit, c'est parce qu'il s'est changé en anaconda. Si un aigle tue un cerf et l'emporte entre ses serres, il faut se méfier de son apparence qui est trompeuse. Il s'agit en effet d'un jaguar transformé en aigle.

La triple alliance qui s'explique dans le mythe par une essence commune des trois animaux mythiques (Palma 1991, p. 101), rappelle les compositions olmèques qui échangent volontiers les aptitudes entre les espèces. On peut supposer que les créatures indifférenciées de l'art olmèque évoquent directement les temps mythiques de la création, époque d'indistinction où les différentes espèces animales n'étaient pas encore définies. Ces créatures d'essence mythique devaient très vraisemblablement illustrer des récits, difficilement reconstituables. D'autre part, comme dans le mythe letuama, on observe l'importance de la place occupée par les carnassiers. Les créatures olmèques épousent les traits du jaguar, du serpent, du crocodile, de l'oiseau de proie et du poisson. Autrement dit, de prédateurs, et non des moindres, rivaux de l'homme. En général, nous pouvons

affirmer que l'intérêt des Olmèques à l'égard des animaux est proportionnel à leur aptitude prédatrice. Cet intérêt décroît notablement pour les «victimes» de la chaîne alimentaire. Les représentations d'herbivores et de proies sont en effet très rares (Magni, « Identificación... », 1994). Il apparaît ainsi que l'un des critères de choix des animaux qui peuplent les mythes amérindiens, soit justement la relation que chaque classe d'animaux entretient avec les hommes sur le plan alimentaire.

À travers ces trois exemples empruntés au monde amérindien, nous avons essayé de démontrer la légitimité de la démarche comparative en archéologie. Certes, le chemin reste périlleux, imposant au chercheur beaucoup de prudence dans le choix de son matériel d'étude. Toutefois, cette démarche demeure à nos yeux, une méthode de travail valide, qui a pour effet de décloisonner des disciplines généralement promptes à s'ignorer.

#### NOTES

- 1 L'iconographie du «Were-jaguar» se caractérise, au niveau du visage, par les motifs suivants : gueule trapézoïdale avec ou sans crocs acérés, parfois délimitée par des lignes parallèles ; nez épaté aux narines grandes ouvertes ; fente frontale avec ou sans motif végétal, œil en amande ou en forme rectangulaire, traversé parfois par la bande oculaire verticale ; sourcils en flamme.
- 2 La tendance à la multiplication des traits et à l'unification des plans cosmiques va s'accroître au sein des cultures mésoaméricaines tardives. Songeons à la figure de Quetzalcoatl : le serpent à plumes qui n'est autre qu'un savant mélange entre l'oiseau, le serpent et le jaguar. Espèces animales symbolisées par les attributs-clés : plumes, langue bifide, crocs et griffes.

#### BIBLIOGRAPHIE

- ALCINA FRANCH, José, « El Nacimiento de Huitzilopochtli : Analisis de un mito del Mexico prehispanico » in *El mito ante la Antrouologia v la Historia*. Centro de Investigaciones Sociologicas, Madrid, 1984.
- BAILEY KENNEDY, Alison, «Ecce Bulo : The Toad in Nature and in Olmec Iconography » in *Current Anthropology*. 23 (3) : 273-290, Chicago, 1982.
- CLASTRES, Pierre, *Mythologie des Indiens Chulupi*, Bibliothèque de l'Ecole des Hautes Etudes, Paris, 1992.
- COE, Michael D., *Mexico*, Londres, Thames & Hudson, (1ere éd. 1962), 1984.
- DUVERGER, Christian, *L'origine des Aztèques*, Paris, Ed. Seuil, 1983. (Coll Recherches anthropologiques).
- FURST, Peter, « Jaguar Baby or Toad Mother : A New Look at an old Problem in Olmec Iconography » in *The Olmec and their Neighbours*, Dumbarton Oaks, Washington, 1981.
- HUGH-JONES Stephen, *The Palm and the Pleiades : Initiation and Cosmology in Northwest Amazonia*, Cambridge, Cambridge University Press, 1979.
- LEVI-STRAUSS, Claude, *Le cru et le cuit*, Paris, Ed. Plon, 1964.

- LUCKERT, Karl W., *Olmec Religion a key to Middle America and beyond, Oklahoma*, Ed Norman, University of Oklahoma Press, 1976.
- MAGNI, Caterina, *Essai d'interprétation de l'iconographie olmèque*, Mexique Thèse de Doctorat, EHESS, Paris, 1994.
- MAGNI, Caterina, « Identification et fonction de l'animal dans l'art olmèque » in *Lares*, 1994, vol. 60, n°3, pp. 339-356, Florence, Ed. Leo Olschki.
- MATOS MOCTEZUMA, Eduardo, *Vida y muerte en el Templo Mayor*, Mexico, Ed. Occano, 1986.
- PALMA, Milagros, *Les Letuamas gens de l'eau : mythes et légendes de l'Amazonie*, Paris, Ed. Côté-femmes, 1991.
- SAHAGUN, Bernardino F., *Historia general de las cosas de Nueva España, México*, Ed. Porrúa, 1975. (Coll. Sepan Cuantos).
- SAHAGUN, Bernardino F., *Histoire générale des choses de la Nouvelle-Espagne* Paris, Ed. Maspero, 1981. (Coll. La Découverte).
- SEGOTA, Durdica, *Valores plásticos del arte Mexica*, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, 1995.
- STOCKER, Terry, MELTZOFF, Sarah, ARMSEY, Steve, « Crocodilians and Olmecs : Further Interpretations in Formative Period Iconography » in *American Antiquity*, 1980, n°45, pp. 740-758. Washington
- TAUBE, Karl, *Miti aztechi e maya*, Milan, Ed. Mondadori, 1994.
-