



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE HISTORIA

“LA NARRACIÓN PICTÓRICA EN LOS CÓDIGOS
PREHISPÁNICOS Y COLONIALES: CATEGORÍAS
PLÁSTICAS PARA REPRESENTAR EL PASO DEL
TIEMPO”

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN HISTORIA

PRESENTA:
VALERIA MACIAS RODRÍGUEZ

ASESOR: DR. PABLO ESCALANTE GONZALBO





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A mi abuela

A mis padres

A mi hermano

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas
UNAM a difundir en formato electrónico e imp.
contenido de mi trabajo recenci.

NOMBRE: Valeria Macías

FECHA: 21 junio 103

FIRMA: Valeria

Agradecimientos

Gracias a Pablo Escalante, asesor de esta tesina, por enseñarme a ver y a tratar de entender los códigos prehispánicos. A él le debo mi entusiasmo por estudiar el proceso de intercambio artístico entre la tradición estilística occidental y la mesoamericana. Incondicional director de tesis, le agradezco por las gratas horas que dedicó para guiar mi investigación. Le agradezco también a mis sinodales Federico Navarrete, Rossana Cervantes, Emilie Carreón y Diana Magaloni porque sus comentarios fueron indispensables para terminar este trabajo y pensar en nuevas posibilidades.

Gracias a Alfredo López Austin por compartir conmigo su conocimiento en los salones de clase, pero sobre todo por la calidez que me ofreció en los pasillos de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad. También a Elia Espinosa por incentivar mi interés en el campo del arte y escuchar con atención mis preocupaciones. Asimismo, le agradezco a Graciela Márquez por la ayuda que recibí al ser su asistente de investigación en el Colegio de México y al programa de becas PAPIT-DGAPA por haberme becado durante un año para hacer esta investigación.

Llegar hasta aquí no hubiera sido posible sin los amigos que siempre estuvieron junto a mí: Gracias Ana, Maite, Marco y Nuria por todo lo que me han dado. Su cariño y aliento dentro y fuera de la facultad son indispensables. Quiero agradecerle de manera muy especial a Rulo, el editor de las imágenes de esta tesina. Nunca voy a olvidar tu ayuda.

Benjamín, muchas gracias por aligerarme los días con tu buen humor. También a ti, Lluvia, por tu paciencia y tus comentarios, y, a ti, Elena, por entender este proceso, por hacerme reír y por ayudarme a ver la vida con alegría. Juanita, te agradezco tu cariño y las millones de sonrisas.

Marusia, gracias por tu amistad incondicional que me suministró la dosis perfecta para ser feliz y a ti, Canibal, por haber estado al tanto de los avances de la tesis pero sobre todo, por escucharme. Por visitarme a menudo y ayudarme a reflexionar sobre mi trabajo, pero sobre todo, en torno a la vida, gracias a mi primo Pablo.

Quiero agradecerle a Tita: nada de esto hubiera sucedido sin tu cariño. Por último, les agradezco a mis padres Roberto y Gabriela por el apoyo que siempre me dan y por toda la confianza que depositan en mi.

Índice

Introducción

- I. La narración visual en el arte occidental
 - 1.1 La secuencia
 - 1.2 La narración continua
 - 1.3 La narración simultánea
 - 1.4 La narración monoscénica
 - 1.5 La narración monoscénica por efecto de la serie

- II. La narración pictórica en los códices prehispánicos
 - 2.1 La organización del discurso narrativo en el códice prehispánico
 - 2.2 La vida de la *princesa* 6 Mono
 - 2.3 Episodios de corta duración
 - 2.4 La boda de la *señora* 3 *Pedernal* y el *señor* 12 *Viento*

- III. Ruptura y continuidad de la temporalidad antigua en el siglo XVI
 - 3.1 El destino de la secuencia: de la tira al libro
 - 3.2 La fragmentación de la secuencia en casilleros
 - 3.3 El destino de la narración continua
 - 3.4 El caso de la narración simultánea
 - 3.5 La recepción de la narración monoscénica
 - 3.6 El caso de la narración monoscénica por efecto de la serie

IV. Conclusiones

Bibliografía

Índice de ilustraciones

Ilustraciones

Introducción

Esta tesina propone el uso de una clasificación de cinco formas de narración pictórica para analizar la estructura de las imágenes de los códices mixtecos del periodo posclásico y coloniales del Altiplano Central que relataban los episodios más sobresalientes de la historia. Algunas de las preguntas que intento responder son las siguientes: ¿Cómo se sugería de forma plástica el tiempo?, ¿Qué función tenían estas imágenes y cuál era el papel de los pintores que las elaboraban? En concreto, esta investigación procura identificar las fórmulas de narración pictórica de la tradición prehispánica que sobrevivieron y que cayeron en desuso como resultado del contacto de dos culturas con tradiciones estilísticas diferentes: la mesoamericana y la europea del siglo XVI.

El cuerpo fundamental de esta investigación está constituido con imágenes que fueron seleccionadas para presentar los métodos de narración pictórica que se usaron con mayor frecuencia por los artistas occidentales y los escritores - pintores en el mundo precolombino. Asimismo, es importante aclarar que las escenas que se verán, constituyen un *corpus* básico que podría ser extendido al estudio de manifestaciones artísticas mesoamericanas de carácter narrativo diferentes de los manuscritos pictóricos. Además, es importante tener en cuenta que las fórmulas de narración pictórica representan sólo uno de los componentes que integran el complejo sistema de registro de los manuscritos precolombinos. Para hacer un estudio más profundo sobre el lenguaje visual de los manuscritos precolombinos sería necesario incorporar el

análisis de otros elementos esenciales del sistema de registro mesoamericano de los manuscritos pictóricos, por ejemplo, la relación que existe entre las imágenes y la escritura.

Los ejemplos que forman parte de esta investigación no responden a una selección azarosa, sino a la propia limitación de las fuentes de registro, producto de la destrucción de un sinnúmero de documentos prehispánicos por parte de los europeos que los considerados como obras inspiradas por el demonio. El daño más fuerte de este acontecer, recayó en los documentos de carácter histórico originarios del Valle de México. Los manuscritos mixtecos corrieron con mejor suerte y su supervivencia nos permite acercarnos al análisis de las formas de narración pictórica que existieron en el mundo mesoamericano. Además de las restricciones dictadas por la falta de material, el número de imágenes que aparecen en esta tesina obedece a la brevedad de espacio y tiempo que exige este tipo de trabajos.

Uno de los retos que se presentaron al realizar este trabajo fue que el estudio sobre la representación del tiempo en la pintura ha sido poco abordado en la historia del arte universal y con menos frecuencia aún, en los estudios de arte precolombino. A la fecha, hace falta una terminología para nombrar las formas de narración pictórica de los manuscritos pictóricos mesoamericanos. Frente a esta situación, decidí utilizar como modelo la clasificación que se emplea en la literatura de lengua inglesa para distinguir las fórmulas de narración pictórica del arte occidental. Al hacerlo, reconozco el riesgo de adoptar posturas eurocentristas al analizar e interpretar los manuscritos

precolombinos. Sin embargo, es necesario partir de una clasificación que motive a emprender investigaciones en torno a la narrativa visual de los documentos mesoamericanos con criterios más afines al arte prehispánico. Los orígenes de la clasificación que empleo en esta tesina se remontan a los trabajos sobre la relación entre la literatura y la narración pictórica en el arte griego que surgieron en las últimas décadas del siglo XIX.¹ A partir de entonces han aparecido diversos estudios sobre el tema con diferentes enfoques y variantes en el uso de términos. Las categorías de narración que empleo en el presente trabajo se derivan de la tabla que presentó Stansbury en su libro sobre narración pictórica en las vasijas griegas para sintetizar las propuestas hechas por diferentes investigadores sobre los tipos de narración visual en el arte occidental². La tabla contiene ocho categorías de carácter morfológico, pero de ellas sólo seleccioné cuatro que son las que coinciden con las formas de narración de los códices prehispánicos y coloniales. El lector notará que sus nombres fueron traducidos del inglés al español y, que la quinta de ellas, es una propuesta mía que pretende fomentar la búsqueda de otras formas de narración pictórica en los códices del posclásico y novohispanos. En este sentido, propongo el uso de una clasificación con miras a sistematizar el estudio de la narrativa pictórica de los códices elaborados antes y después de la Conquista de Tenochtitlan.

¹ Una de las primeras categorías de narración pictórica es la que propuso el investigador alemán C. Robert en 1881 para estudiar el arte narrativo griego. A partir de entonces, otros investigadores retomaron su modelo para profundizar en la investigación. La taxonomía de lengua inglesa que se utiliza en la actualidad es la que propuso Kurt Weitzmann mientras que la de C. Robert y Wichoff se encuentra en las publicaciones de lengua alemana. Véase Kurt Weitzmann, *el rollo y el códice, un estudio del origen y el método de la iluminación de textos*, Madrid, Nerea, 1990.

² Véase Mark Stansbury, *Pictorial Narrative in Ancient Greek*, New York, Cambridge University Press, 1999, p. 7.

La tesina está dividida en tres capítulos. El primero explica y ejemplifica con imágenes que proceden de diferentes manifestaciones artísticas del arte occidental, las características formales de cinco modelos de narración pictórica que son las siguientes: secuencia, narración continua, narración simultánea, narración monoscénica y narración monoscénica por efecto de la serie. Aquí analizo los motivos por los que se propusieron estos términos y las posturas de los estudiosos de narración visual en torno a ellas. En el segundo capítulo presento escenas que proceden de distintos manuscritos prehispánicos con la finalidad de identificar aquéllos elementos de la narración pictórica mesoamericana que construyeron los *tlacuilos* indígenas para expresar el paso del tiempo y dejar testimonio de los episodios más sobresalientes de la historia de sus tiempos. En este apartado reviso también el papel que desempeñaba el escritor - pintor de códices dentro de su comunidad. Finalmente, el tema del tercer capítulo trata sobre la irrupción de los españoles en la Nueva España y la influencia que ejerció el grabado europeo en el sistema antiguo de registro que se expresó en los manuscritos coloniales.

Capítulo I. La narración visual en el arte occidental

“Como el resto del lenguaje, el historiador del arte se ve forzado a reconocer que la clasificación es una herramienta necesaria aunque pueda ser un mal necesario.”³

1.1 La secuencia

Para entender la manera en que opera la secuencia en la narración pictórica es necesario comprender en términos precisos el significado de esta palabra. De acuerdo a la definición de María Moliner, secuencia significa una “serie de ciertas cosas que siguen unas a otras.”⁴ En lo que se refiere a la narración, la secuencia relata una sucesión de acontecimientos o acciones que ocurren de manera progresiva a lo largo del tiempo. Cuando contamos un cuento o, como diría Walter Benjamin, cuando nos ocupamos *del arte de repetir una historia*⁵, lo hacemos de manera cronológica hilando una palabra tras otra para establecer continuidad y transmitir con congruencia la información que referimos. De manera similar a lo que sucede con el relato oral, los artistas plásticos también pueden articular su discurso cuando encadenan un grupo de escenas como ocurre en una urna romana funeraria en la que Heracles aparece tras una fila de columnas.⁶ (fig. 1) En lugar de conectar una palabra tras otra, el escultor colocó los episodios dentro de un friso enmarcado con dos líneas horizontales: la inferior es el camino o el piso de apoyo de Heracles, mientras

³ “Norma y forma. Las categorías estilísticas de la historia del arte y sus orígenes en los ideales renacentistas” en: E.H. Gombrich, *Norma y forma. Estudios sobre el arte del renacimiento I*, Madrid, Debate, 2000, p.82

⁴ Ma. Moliner, *Diccionario de uso del español*, Madrid, Gredos, 1991

⁵ Walter Benjamin en: Brilliant Richard, *Visual Narratives Storytelling in Etruscan and Roman Art*, New York, Cornell University Press, 1984, p.15

⁶ La urna romana alude al mito grecolatino sobre los doce trabajos de Heracles. En la urna se pueden identificar al león de Nerea, la hidra de Lerna, la cierva de Cirene, el jabalí de Erimanto y las Aves de Estinfalia.

que la superior hace referencia al techo. Estas líneas sirven además, como guía de lectura para el espectador porque cumplen con la función gráfica de organizar las imágenes y acentuar la sensación de dirección, posición, espacio y gravedad en el plano.⁷ La misma fórmula se puede observar en las escenas sobre la vida de San Juan, que se encuentran en la cúpula del Baptisterio de San Giovanni, en Florencia, pues como en el caso de la urna funeraria romana, la trama está dividida en varios casilleros formados con columnas que sitúan cada momento de la historia dentro de espacios que aluden a su propia ilusión espacial⁸. (fig. 2) Seguramente, los artistas que elaboraron este tipo de secuencias visuales concibieron el diseño de sus obras antes de asignarle a cada episodio su lugar específico en el plano pictórico.

Los investigadores que abordan el tema de la narración pictórica distinguen la secuencia con el término de narración cíclica⁹. Sin embargo, la palabra ciclo nos remite a la idea de repetición de los fenómenos que forman parte de un orden establecido y, para evitar confusiones en la descripción de esta categoría, he preferido utilizar el término de secuencia. Marilyn Laving, por ejemplo, la define como una técnica de narración pictórica en la que un "grupo de escenas se articulan de tal forma que representan momentos diferentes de

⁷ Véase Rossana Cervantes, *Orden del discurso gráfico prehispánico en la elaboración del Códice Selden II*, México, ENAP, 1998. p.26, Tesis de maestría.

⁸ La cúpula del Baptisterio está decorada con escenas de temas Bíblicos que incluyen coros celestiales de ángeles, escenas relatadas en el Génesis y diversos episodios de la vida de San José, de Jesucristo y de San Juan Bautista. Entre los artistas florentinos que participaron en los trabajos cabe mencionar a Cimabue, Coppo de Marcovaldo y Giotto.

⁹ Según la definición de María Moliner, el término cíclico se refiere a una "serie de acciones, acontecimientos o fenómenos que se suceden hasta uno desde el cual vuelven a repetirse en el mismo orden. Ciclo señala un espacio de tiempo o serie de años, transcurridos los cuales se recomienza el cómputo. Véase Ma. Moliner, *Op. Cit.*, 1991.

una historia que va de principio a fin en un desarrollo progresivo"¹⁰ como sucede en la historia de la vida de San Francisco que decora los muros de la iglesia de Santa Croce¹¹ también en Florencia. (fig. 3)

Lo primero que hacemos al observar pinturas que tienen este tipo de formatos, es encontrar el punto de partida para llevar a cabo la lectura en el orden correcto. Esta tarea puede resultar complicada porque los patrones de lectura no eran siempre los mismos en el arte occidental. Los estudiosos de la historia del arte opinan que los artistas organizaban las secuencias con la intención de que el espectador las leyera de derecha a izquierda, como si se tratara de un texto escrito o de una tira cómica. Sin embargo, el análisis de varios ejemplos de secuencias pictóricas me ha permitido corroborar que existen diferentes órdenes de lectura.¹² Aunque la solución más sencilla y frecuente consistía en alinear las escenas sobre una misma línea de base, para provocar que la mirada del espectador se dirigiera de una escena hacia otra, la organización de la información dependía del espacio donde ésta se localizara.¹³ Algunas veces, el artista ordenaba el relato de acuerdo a las prácticas litúrgicas del lugar como sucede con las escenas de la vida de San Francisco, que se localizan en la iglesia de Santa Croce, en Florencia, donde los 28

¹⁰ "Cycle will mean a number of scenes representing different moments in a story placed in relation to one another and connected in a common theme that progresses from a beginning to an end, passing through development" Marilyn Laving, *The Place of Narrative*, Chicago, The University of Chicago Press, 1990, p.9

¹¹ Giotto pintó la vida de San Francisco hacia el año 1315. En esta caso la secuencia sigue un orden de lectura lineal porque las imágenes se encuentran colocadas una junta a la otra, de tal manera que el espectador sigue las imágenes de izquierda a derecha y de manera ininterrumpida.

¹² Aunque no existe un patrón universal de lectura, existen algunas normas que suelen cumplirse con frecuencia. Las secuencias narrativas que se encuentran en varios registros se leen en el orden en el que las dispuso el artista: en el caso de ser pinturas o mosaicos, se hace de arriba hacia abajo y si se trata de vitrales, de abajo hacia arriba. Así mismo, los patrones de lectura variaron junto con los cambios en el campo de la arquitectura. Véase Marilyn Laving, *Op. Cit.*, 1990, p. 9

episodios sobre la vida del santo están ordenados cronológicamente de acuerdo a un patrón de lectura que nos guía cuadro por cuadro, y que nos conduce de una pared a otra para comprender la lógica del relato. (fig. 3) Tras recorrer con la mirada la extensión completa de las secuencias pictóricas, el espectador comprende que cada escena o compartimento alude a una fase o momento en el desarrollo de la historia.

Las escenas que forman parte de una secuencia pueden estar conectadas sin interrupción, hallarse separadas entre sí mediante el uso de elementos arquitectónicos o casilleros, como vimos en las imágenes anteriores, o aparecer muy separadas como las que se encuentran en un libro o en un campo visual más extenso.¹⁴ Tanto en la urna romana (fig. 1) como en los mosaicos del Baptisterio de San Giovanni y los frescos de Santa Croce que se encuentran en Florencia, las escenas se siguen unas detrás de otras integrando filas de imágenes que aseguran que cada parte, será comprendida como una fase que pertenece a una historia más amplia.¹⁵ Así, al plasmar las etapas que forman parte de una trama, el pintor goza de libertad para transmitir la narración con el número de imágenes que considere más adecuado o que mejor se adecuen al espacio con el que dispone. Por último, es importante mencionar que la secuencia se vale de la repetición de los personajes principales para enfatizar la existencia de varios momentos.

¹⁴ Kurt Weitzmann, *Op. Cit.*, 1990, p. 24

¹⁴ Wolfgang Kamp, *The Narratives of Gothic Stained Glass*, Cambridge, Cambridge University Press, 1997, p. 24

¹⁵ "As parts of a continuous frieze, their linear relationship of the entablature ensures that they will be perceived as elements in a larger ensemble giving deeper meaning to each episode." Véase Brilliant Richard, *Op. Cit.*, 1963, p.30

1.2 La narración continua

Existe una gran cercanía entre la secuencia y la narración continua, pero hay matices que permiten hacer una distinción más fina. La semejanza entre ellas radica en que ambas muestran el desarrollo de la historia de manera progresiva con la reiteración de los personajes, pero a diferencia de la secuencia, la narración continua reúne los episodios dentro de los límites de un sólo cuadro en el que existe un emplazamiento homogéneo.¹⁶ De acuerdo a la clasificación de Stansbury, "la secuencia alude al paso del tiempo con la repetición de los personajes dentro de un campo visual donde el tiempo y el espacio cambian de un lugar a otro, mientras que en la narración continua, los personajes se multiplican en un entorno donde cambia el tiempo pero el espacio permanece igual."¹⁷ El artista que acude a la secuencia fracciona su obra en diferentes compartimentos como lo hizo el escultor grecolatino que describió los trabajos de Heracles (fig. 1) o bien, articula varias pinturas como sucede con las escenas de la vida de San Francisco que se encuentran en la iglesia de Santa Croce, en Florencia. (fig. 3) Por su parte, el artista que recurre a la narración continua reúne los episodios dentro de un espacio homogéneo.

Según el criterio de clasificación de Otto Pächt, la narración continua debe contener por lo menos dos episodios o incidentes de la misma historia dentro de los

¹⁶ Emplazamiento es el lugar donde se sitúa o se coloca algo. Véase María Moliner, *Op. Cit.*, 1991.

¹⁷ Mark Stansbury, *Op. Cit.*, 1999, p.146

limites de un solo cuadro.¹⁸ El mismo lo ejemplifica con una imagen que procede de la tradición agiográfica inglesa del siglo XI que relata los episodios de un monje ermitaño llamado San Cuthbert.¹⁹ (fig. 4) En ella, el santo aparece en dos ocasiones sobre un fondo plano que sirve para uniformar el espacio. Para ayudar al espectador a reconocer la doble aparición del santo en escena, el artista resaltó algunos rasgos que nos permiten identificarlo como sus zapatos y su peinado. El cuadro sobre el Banquete de Herodes que pintó el artista Renacentista, Filippo Lippi, (fig. 5) también puede servirnos de ejemplo para aclarar la manera en que operan los mecanismos pictóricos de la narración continua.²⁰ Lo primero que podemos notar en este cuadro es que Salomé está reiterada en tres ocasiones y, que en uno y otro punto del lienzo, realiza una actividad específica. Al centro, interpreta un baile frente a los comensales que degustan del convite; en el extremo izquierdo, extiende la charola de plata para recibir la cabeza de San Juan el Bautista y, a la derecha, se arrodilla para presentarle a su madre la cabeza del santo. Su desplazamiento de un lugar a otro en el espacio nos indica que el tiempo se transforma, pues un personaje no puede estar en distintos lugares al mismo tiempo. El espectador que observa este tipo de pinturas visualiza el movimiento de los actores de un sitio hacia otro como si estuvieran en un escenario real.²¹

¹⁸ Otto Päth, *The Rise of Pictorial Narrative in 12th Century England*. Oxford, Clarendon Press, 1962, p.17

¹⁹ San Cuthbert fue un monje ermitaño y finalmente obispo de Lindisfarne. Se encuentra entre los santos que han permanecido incorruptos tras su muerte, y se sabe que hizo milagros de todo tipo.

²⁰ El Banquete de Herodes pertenece a una serie de frescos que pintó Filippo Lippi para la catedral de Patro entre los años de 1452 y 1466. La pintura alude al relato Bíblico según el cual la reina Herodia y su hija Salomé le piden a Herodes que decapiten a San Juan el Bautista.

²¹ "The figures seem to move from one position to the next, from place to place, as if they were on a stage." Lew Andrews, *Story and Space in Renaissance Art. The Rebirth of Continuous Narrative*, Cambridge, Cambridge University, 1995 p. 79

Si comparamos esta técnica de narración con la urna romana que relata los trabajos de Heracles, (fig. 1) advertiremos que Lippi prescindió de bloques arquitectónicos u otros elementos decorativos para situar la historia dentro de un espacio uniforme. El propio Leonardo Da Vinci aconsejó a los artistas que al pintar una historia, representaran todos los episodios sobre un lienzo que prescindiera de divisiones, y en el que el suceso principal, sobresaliera en el primer plano de tal forma que el resto ocurriera detrás, en un tamaño más pequeño. Al utilizar la narración continua, el artista también sabía que el espectador tendría mayor libertad para elegir el orden en que recorrería las imágenes de la que tendría al observar una secuencia narrativa con guías de lectura definidas. El fresco de Luca Signorelli (fig. 6) sobre los últimos hechos de Moisés²² puede servir para ilustrar con claridad este problema. A la derecha del cuadro, se encuentra representado el momento en que Moisés lee la ley divina ante el pueblo elegido. Abajo, a la izquierda, entrega el bastón de mando a su sucesor, Josué, que se halla arrodillado frente a él, y arriba, en el centro, y en una figura más pequeña, aparece próximo al ángel que le muestra desde el otero del Monte Horeb, la lejana Tierra Prometida. Por último, en la esquina superior izquierda, se halla su cadáver amortajado y junto a él, los allegados que le rinden lamentaciones fúnebres. (fig. 6)

El empleo de los mecanismos pictóricos de la narración continua se remontan a la época del arte antiguo de Grecia y Roma, pero su uso se intensificó durante el Renacimiento, justo unos años después de la introducción de la perspectiva lineal.²³ Este hecho podría parecer extraño si se considera a la perspectiva como la causa

²² Los últimos hechos de Moisés, Luca Signorelli, Capilla Sixtina.

que revolucionaría la forma de representar el paso del tiempo con alto grado de verosimilitud entre el momento capturado y la realidad. Sin embargo, la intención más evidente de los artistas al usar la perspectiva, era respetar la unidad espacial de los cuadros. Los artistas del *Quattrocento* insistían en crear movimiento en sus pinturas, y así, la preocupación por representar el paso del tiempo con verosimilitud en términos de la realidad, no se opuso a las incongruencias temporales que se derivan de multiplicar a los personajes dentro de los confines de un cuadro, como sucede en la narración continua.²⁴ La basta producción de cuadros que relatan historias con este tipo de mecanismos sirven para demostrar que la audiencia europea y los críticos de arte se sentían cómodos con la narración continua.²⁵ Para concluir, es importante recordar que la esencia de la narración continua es que relata diferentes acontecimientos mediante la reiteración de las figuras principales dentro de los límites de un sólo cuadro en el que el emplazamiento es homogéneo.

1.3 La narración simultánea

El análisis de las categorías anteriores nos enseña que la repetición de los personajes es eficaz para representar momentos diferentes de una historia. En los siguientes ejemplos veremos que además de esta técnica, existen otras fórmulas para sugerir el paso del tiempo sin la necesidad de reiterar las figuras de los actores. Una manera distinta de hacerlo consiste en registrar los episodios de una trama dentro de un cuadro en el que los personajes aparecen

²³ Véase Lew Andrews, *Ibidem*, p. 102

²⁴ Véase Lew Andrews, *Ibidem*, p. 11

una sola vez dentro de emplazamientos homogéneos, donde lo único que cambia es el tiempo. Weitzmann denominó a esta categoría con el nombre de narración simultánea porque, como su nombre lo indica, los episodios tienen la apariencia de haber ocurrido de manera paralela en el tiempo cuando en realidad sucedieron en momentos distintos.²⁶ Snodgrass, por su parte, define la narración simultánea como un método que expresa el paso del tiempo de manera explícita con obras en las que “los episodios de la historia se suceden de manera progresiva dentro de una sola imagen en la que los personajes no se repiten.”²⁷ Así, y para sugerir el carácter transitorio de su obra, el artista comprime varios momentos de tal suerte que el presente, el pasado y el futuro se enciman sobre una única imagen como ocurre en una vasija griega que relata el pasaje mítico de la ceguera de Polifemos.²⁸ (fig. 7) En esta vasija, Polifemos se halla recostado sobre una cama de piedra. Frente a él, dos personajes caminan en dirección hacia Polifemos sosteniendo una vara con sus manos. A juzgar por la postura de sus piernas y brazos, parecería que los hombres se preparan para herirlo, pero el desenlace ya está representado con el ademán de dolor que realiza Polifemos al llevarse la mano al rostro. A primera vista, podríamos suponer que la pintura evoca un instante específico que podría haber sido visto o “fotografiado” por un testigo ocular. Sin embargo,

²⁶ “Evidently the audiences of the time were perfectly comfortable with such methods, were undisturbed by what we now find irrational, and continuous narrative flourished without complaint.” Lew Andrews, *Ibidem*, p. 16

²⁷ Kurt Weitzmann acuñó este término para referirse a las pinturas en las que el artista representa con gran ingeniosidad varios momentos de la historia en una sola escena sin repetir a los personajes. De acuerdo al autor, este tipo de narraciones visuales predominó en el periodo arcaico del arte griego. Véase Kurt Weitzmann, *Op. Cit.*, 1990

²⁸ “Within a single picture two or more successive episodes in a story, but without repeating any individual figure.” Snodgrass usa el término de narración sinóptica como sinónimo de narración simultánea. A. M. Snodgrass en: Mark Stansbury, *Op. Cit.*, 1999, p. 6

llama la atención que Polifemos se lleve la mano a la cara en el instante preciso en que le entierran la lanza, o que la punta de la vara se encuentre enterrada en su ojo cuando los dos personajes apenas se preparan para el ataque. Si analizamos la escena con detalle, podemos inferir que las acciones ocurrieron en diferentes momentos pero que el artista los representó como si hubieran sucedido al mismo tiempo.

Gombrich señaló que este tipo de imágenes se apegan a un claro estilo pictográfico que se caracteriza por no arriesgarse con el naturalismo porque al superponer una acción sobre otra, el pintor transgrede el principio de acción instantánea que demanda la pintura de corte realista.²⁹ El artista que recurre a la narración simultánea pretende que su obra comunique con precisión y exactitud. Por ello, evidencia el desenlace de la historia y evita así, que el observador infiera el resultado de la historia que narra. Para entender la lógica en este tipo de obras el espectador debe descomponer la imagen en varias partes y, después, articular los hechos con un orden determinado. De lo contrario, las escenas representarían situaciones que ante nuestros ojos serían incongruentes con la realidad.

El cuadro sobre la resurrección de Lázaro que pintó Giotto³⁰ es otro ejemplo que nos permite observar el mismo fenómeno. (fig. 8) Si trasladáramos esta escena a la realidad, encontraríamos incongruencias temporales que resultan de encimar diferentes momentos en la misma imagen. Llama la

²⁸ Vasija griega del siglo 7 D.c que relata el mito grecolatino según el cual Odiseo privó al Cíclope Polifemos de la vista.

²⁹ E.H. Gombrich, *La imagen y el ojo. Nuevos estudios sobre psicología de la representación pictórica*, Madrid, Alianza editorial, 1987, p.88.

atención, por ejemplo, que mientras Cristo levanta su mano derecha para realizar el prodigio, Lázaro se encuentre ya levantado de la tumba o que sus hermanas se hallen de rodillas ante los pies de Cristo en instante en que está por ocurrir el milagro. Nuestra lógica nos indica que las mujeres tuvieron que haber visto el milagro de la resurrección unos segundos antes de postrarse frente a Cristo. Así, el espectador que se enfrenta a este tipo de pinturas debe reconstruir la escena con un orden secuencial que explique la situación de manera racional pues como están representadas, no podrían haber sido observadas en el ámbito real. La yuxtaposición de distintos acontecimientos dentro de una misma imagen ocurre también en un cuadro de Rafael sobre el acontecimiento bíblico que describe el milagro que realiza Moisés al obtener agua de una roca.³¹ (fig. 9) A la derecha de la imagen, varios personajes levantan los brazos en señal de júbilo en el instante preciso en que Moisés golpea la roca. La postura de la pierna izquierda de Moisés indica que la acción de golpear la roca acaba de suceder y, sin embargo, el chorro de agua ya se ha comenzado a acumular en la tierra.

El artista que recurre a la narración simultánea sacrifica la representación de un instante y en su lugar, pinta el desarrollo de la trama para privilegiar la exactitud de la transmisión del mensaje.

³⁰ Giotto, La resurrección de Lázaro, 1306, Padua, Capilla de la Arena.

³¹ Escuela de Rafael, Moisés golpeando la roca, 1818.

1.4 La narración monoscénica

Hasta ahora hemos visto que cada categoría de narración pictórica cuenta con fórmulas propias para sugerir el paso del tiempo que dependen del estilo y del objetivo que persiga el pintor al realizar su obra. Cuando el artista organiza el discurso narrativo con los mecanismos de la secuencia, la narración continua o la narración simultánea, lo hace para mostrar de manera explícita el paso del tiempo. Sin embargo, cuando su propósito es registrar un momento concreto de tiempo, intenta pintar el instante que le interesa resaltar, excluyendo de su lienzo, todo lo que un testigo ocular no podría haber visto desde un punto y un momento determinado. Weitzmann catalogó este tipo de representaciones con el término de monoscénicas, porque como su nombre lo señala, representan sólo una acción en cada escena para aludir a situaciones que ocurrieron en un momento preciso y en un espacio determinado.³² Así, el método monoscénico obedece los requisitos del realismo visual que se caracterizan por respetar el principio de unidad de tiempo y lugar para convencer al público que el instante presentado, es la copia fidedigna de una situación que pudo haber ocurrido en la realidad. De acuerdo a estas concepciones, Shaftesbury escribió en el siglo XVIII que "todo maestro de pintura, cuando ha elegido el momento o instante con arreglo al cual va a representar su historia, queda privado de la posibilidad de aprovechar cualquier acción que no sea la inmediatamente presente y que corresponda al instante único que describe."³³ Más tarde, Lessing recogió estas

³² Véase Kurt Weitzmann, *Op. Cit.*, 1990, p. 21 De acuerdo a los estudios de Weitzmann, el método monoscénico prevaleció durante el arte griego figurativo, en los siglos V y IV A.C. y se siguió utilizando a lo largo de toda la historia del arte.

³³ Shaftesbury en E.H. Gombrich, *Op. Cit.*, 1987, p.41

ideas y, añadió, en su libro del *Lacoonte*, que la pintura sólo puede representar un momento único de una acción y, por tanto, tiene que mostrar el instante que nos permita inferir lo que ha ocurrido antes y lo que sigue.³⁴ Cabe mencionar además, que este método de narración puede contener la representación de varias acciones dentro de un mismo lienzo que desde un punto de vista racional, pudieron ocurrir al mismo tiempo sin interferir entre ellas.³⁵

Frente a la tarea de plasmar un instante fugaz que remita a los segundos anteriores y a los inmediatamente posteriores, el artista enfatiza el carácter transitorio del momento que captura y para ello, utiliza recursos pictóricos que revelan la existencia de acciones implícitas y que anuncian posibles cambios en el desarrollo de la historia.³⁶ Uno de los mecanismos para lograrlo, es la inestabilidad de las figuras, como se puede observar en el cuadro de la Crucifixión que hizo el pintor Renacentista alemán, Matias Grünewald.³⁷ (fig. 10) Al observar la figura de Cristo sobre la cruz, sabemos o desciframos que su muerte ocurrirá en cualquier momento porque los músculos y tendones de su cuerpo están tensos, y, los dedos de sus manos se encuentran en una postura rígida. En vez de plasmar el desarrollo completo de la acción, Grünewald anunció los instantes invisibles con pistas que nos ayudan a conocer los

³⁴ Lessing en: *Ibidem*, p.42

³⁵ Véase Kurt Weitzmann, *Op. Cit.*, 1990, p. 22

³⁶ "If a narrative discourse is to take place, the single composition must be able to depict actions or episodes in such a way that it logically refers back to earlier episodes, to describe the particulars of the present, and to indicate a direction that the narrative might take" Véase Stansbury, *Op Cit.*, 1999, p.14

³⁷ Matthias Grunewald pintó el tríptico de la Crucifixión entre los años de 1512 y 1516 para el convento de Isenheim en Alsacia, pero actualmente se encuentra en el museo de Colmar. El cuadro representa una de las obras más logradas del arte renacentista alemán.

segundos anteriores y posteriores a los que están físicamente presentes en el lienzo. Lo mismo sucede en una vasija griega en que está representada una actividad de la vida cotidiana. (fig. 11) La vasija tiene pintada la imagen de una mujer que está dentro de un cuarto interior en el que se encuentran objetos como un espejo que cuelga a unos centímetros de una silla, o un cesto de ropa que se encuentra bajo una corona de flores. La mujer lleva en sus manos un montón de prendas, y, a juzgar por la posición de sus manos y por la dirección de su mirada, podemos inferir que se dispone a colocarla en la canasta que se localiza a su lado derecho. En imágenes como ésta, el espectador se "adelanta a lo realmente dado para completar la forma, igual que tiende a completar una oración o una frase musical."³⁸ Algo similar ocurre con una escena egipcia que procede de las tumbas de *Beni Hassan* que muestra a cuatro personajes jugando a la pelota.³⁹ (fig. 12) A la derecha de la escena, se encuentra una jugadora sentada sobre la espalda de su compañera. La posición de su brazo nos indica que hace apenas unos instantes soltó la pelota de sus manos para lanzársela a la competidora de enfrente, quien con otro ademán, se prepara para recibirla. El movimiento que realizan las jugadoras con sus brazos contribuyen a dar la impresión de que el artista capturó un instante que no pudo durar más que en un abrir y cerrar de ojos porque los cuerpos imitan posturas que, como sabemos por experiencia, no se pueden mantener por mucho tiempo en la misma posición. La falta de estabilidad o

³⁸ E. H. Gombrich, *Op. Cit.*, 1987., p. 60

³⁹ Uno de los temas preferidos en las tumbas de Beni Hassan son los juegos de movimiento y las danzas. En esta imagen, cuatro jovencitas juegan acrobáticamente a la pelota.

equilibrio en sus movimientos corporales provoca que el espectador visualice una postura más cómoda y estable para completar la forma.

Otro recurso pictórico característico de la narración monoscénica para sugerir transitoriedad es la expresión de los personajes. Rafael, por ejemplo, enfatizó los gestos de algunos de los personajes para sugerir movimiento en una pintura en la que representó el momento crucial en que el apóstol de Cristo le habla a la élite de los filósofos paganos. (fig. 13) A la izquierda de la imagen, sobre una tarima, se localiza la figura de San Pablo con las manos en alto para dirigirse al público que se encuentra frente a él, en un espacio que evoca a la antigua Atenas. Debajo del estrado, junto a San Pablo, se halla un personaje hincado sobre su rodilla izquierda que voltea hacia la multitud que se encuentra a sus espaldas, mientras que con la mano derecha, señala a San Pablo en indicio de que algo acaba de suceder. El intercambio de miradas entre éste personaje y el de los actores amplía el intervalo de tiempo porque nos indica que pasaron algunos segundos entre el momento en que ocurrió el suceso y el momento en que lo comentan. Grünewald también utilizó los gestos de los personajes del cuadro de la Crucifixión para ampliar el intervalo de tiempo. A la derecha de la imagen, San Pablo señala con su dedo índice el cuerpo de Cristo como si estuviera informándoles al resto de los personajes, o al espectador, sobre el suceso que está por ocurrir. (fig. 10)

Como hemos visto, las imágenes monoscénicas centran su atención en la unificación del tiempo y el espacio para convencer al espectador de que lo que observa, son situaciones que pudieron haber sido vistas en el ámbito real.⁴⁰

1.5 La narración monoscénica por efecto de la serie

Al estudiar los mecanismos de narración visual de las imágenes monoscénicas, encontré sutilezas importantes que, hasta la fecha, no han sido revisadas por los historiadores del arte pero que a mi parecer, merecen ser señaladas. Como hemos visto, los grados de libertad de lectura pueden variar de un modelo de narración visual a otro, pero ésta no es infinita, porque los artistas suelen imponer límites para contrarrestar la imaginación del espectador.⁴¹ Esta observación, me permitió hacer una distinción más fina en el estudio de las categorías que hasta ahora hemos analizado.

Cuando observamos pinturas que fueron elaboradas con el método monoscénico, debemos imaginar el desenlace de la trama, pero en algunas ocasiones, las imágenes monoscénicas coartan nuestra interpretación de lectura sin que por ello, se rompa la armonía entre el tiempo y el espacio que demanda la pintura de corte realista. Así, algunas pinturas que se clasifican como monoscénicas, contienen mecanismos particulares que añaden

⁴⁰ Pintores como Da Vinci y arquitectos como Alberti defendieron la importancia de retratar de manera fidedigna todos los aspectos de la naturaleza. En sus apuntes para el tratado de pintura, Leonardo expresa con claridad que "el cuadro más exactamente conforme con el objeto imitado es el que debe recibir más elogios". Véase Anthony Blunt, *la teoría de las artes en Italia (del 1450 a 1600)*, Madrid, ensayos cátedra, 1999.

información visual que me permiten proponer el uso de otra categoría de narración. De acuerdo a su forma y función, sugiero el término de: *método monoscénico por efecto de la serie*. Monoscénico, porque se apegan al principio de la unidad entre el tiempo y el espacio que demanda la pintura de corte realista, y, por efecto de la serie, porque muestran el desarrollo progresivo de la historia mediante la sucesión de los acontecimientos.

El artista que emplea la fórmula monoscénica por efecto de la serie, respeta las normas del realismo pictórico pero pretende que su mensaje se comunique con precisión. Para ello, incluye en el lienzo la información necesaria para que el espectador reconozca la historia de principio a fin, sin reiterar las figuras de los personajes y, con la representación de un espacio homogéneo.

El ejemplo siguiente es ajeno a la pintura pero puede aclarar la manera en que opera la narración monoscénica por efecto de la serie. Si colocamos varias fichas de dominó en una hilera sabemos, que al empujar la primera sobre la siguiente, provocaremos que todas caigan. Los artistas pueden utilizar mecanismos pictóricos semejantes a los del efecto dominó para describir la sucesión progresiva de un episodio determinado como sucede, por ejemplo, con una pintura egipcia sobre la recolección del trigo que se encuentra en el Libro de los Muertos.⁴² (fig. 14) A la izquierda de la escena se encuentra un agricultor

⁴¹ "Accordingly, when artists arrange their images in a definite visual field, viewers are at greater liberty than listeners or readers to chose how and in what sequence to experience them, but they do not do it in complete freedom" Richard Brilliant. *Op. Cit.*, 1963. p.16

⁴² Entre las viñetas más conocidas que ilustran el *Libro de los Muertos* se encuentra la escena de los denominados campos de *iaru*, que eran campos de ofrendas o de juncos, un lugar paradisíaco en el más allá rodeado. En esta escena, el dueño de la tumba está representado junto a su mujer.

frente a una hilera de espigas de trigo. La acción se desencadena en el momento en el que el campesino recolecta la primera espiga, porque en los segundos siguientes, el agricultor cosechará el resto de ellas. El artista dispuso una espiga detrás de la otra para darnos la sensación que desde la primera hasta la última, todas correrán con la misma suerte. Así, el efecto de la serie provoca que el espectador experimente la sensación de tiempo, pues para que el agricultor recoja la última espiga, deberá recorrer la fila entera en diferentes tiempos.

Lo mismo sucede con el cuadro de la Cabalgata de los Reyes Magos que pintó Gozzoli⁴³. (fig. 15) El carácter narrativo de la obra adquiere fuerza con el desfile de personajes que a caballo o a pie, realizan una larga travesía a través de un terreno montañoso. Es claro que Gozzoli no sólo quiso mostrar un derroche de figuras de ricas vestimentas y de joyas preciosas, sino que su intención fue también la de describir el trayecto de los Reyes Magos hacia Belén. Al frente de la caravana podemos encontrar a los tres Reyes Magos montados sobre sus caballos. La sensación de movimiento aparece cuando vinculamos al personaje que va al frente de la expedición con el último en la fila. Cuando recorremos la longitud de la hilera de personajes imaginamos que en los minutos anteriores, los Reyes Magos, que ahora presiden la caravana, se hallaban a la mitad o poco antes del camino. Con ello deducimos también que

⁴³ Benozzo Gozzoli pintó la Cabalgata de los Reyes Magos hacia 1459 para decorar tres paredes de una pequeña capilla del Palacio de los Medici en Florencia. El modelo parece haber sido la tabla de la Adoración de Gentile de Fabriano. El gran número de retratos, como el joven Lorenzo el Magnífico a caballo y el repertorio inagotable de vestidos coetáneos debió de parecer al observador un reflejo inmediato del presente. Además, Benozzo incluyó su autorretrato en una figura que destaca por su expresividad. El artista dirige la mirada hacia el observador y porta en la caperuza un lema que dice "Opus Benotti", que lo identifica como autor de las pinturas.

el resto de los personajes pasará por el punto donde se localizan los Reyes en los minutos posteriores. Otra vez es el efecto dominó el que nos hace conscientes del paso del tiempo.

El grabado de Alberto Durero sobre el martirio de los 10 000 (fig. 16) es otro ejemplo que ilustra de manera clara la función narrativa de la serie en las escenas monoscénicas por efecto de la serie. En la parte superior de la imagen, a la derecha, podemos observar una larga fila de personajes que caminan hacia un desfiladero sobre la cima de una montaña. Sin otra opción, a la orilla del barranco, los personajes se inclinan hacia delante con los brazos en alto antes de lanzarse al vacío. Abajo, los cuerpos que yacen tendidos tras experimentar la caída fatal confirman el desenlace, porque cuando vemos a los personajes formados en una fila a la orilla del barranco, sabemos que ninguno se salvará.

Por último, es importante reiterar que el método monoscénico por efecto de la serie, es un tipo de narración monoscénica porque muestra episodios que aluden a un momento concreto que sucede en un espacio determinado. Ambas categorías respetan los cánones de la pintura de corte realista, pero se diferencian en que la narración monoscénica exige que el espectador descifre el desenlace de la acción registrada, mientras que las imágenes monoscénicas por efecto de la serie, restringe las posibilidades de lectura.

Categorías de narración pictórica.⁴⁴

Tipo	No. de escenas	Personajes	Tiempo	Espacio o lugar
1. Secuencia	2+	Se repiten	Varios	Varios
2. Narración continua	2+	Se repiten	Varios	1
3. Narración simultánea	1	No se repiten	Varios	1
4. Narración monoscénica	1	No se repiten	1	1
5. Narración monoscénica por efecto de la serie	1	No se repiten	1	1

⁴⁴ Tomada de la tabla que propone Mark Stansbury. Véase Mark Stansbury, *Op. Cit.*, 1999, p.7.

Capítulo II. La narración pictórica en los códices prehispánicos

Los indígenas de México y de toda Mesoamérica, poseían una verdadera vocación histórica y relataban y escribían historia. Llamaban los mixtecos Naandeye a sus códices, que escribían para "memoria de lo pasado"; deseaban, como nosotros, saber los antecedentes de lo que sucedía entonces; se interesaban por conservar por escrito sus peregrinaciones, sus conquistas, los nombres y hazañas de sus caudillos y las genealogías de sus reyes. En suma, escribían historia.⁴⁵

Como los artistas de otras culturas lejanas en el tiempo y el espacio, los pintores del México antiguo también crearon un lenguaje visual para dejar constancia de sus logros, avances culturales, creencias religiosas y otros aspectos sobre su historia. En Mesoamérica, los testimonios más sobresalientes fueron perpetuados en murales, frisos arquitectónicos, vasijas de cerámica y manuscritos pictóricos. Enseguida, analizaremos la estructura narrativa de los libros prehispánicos que relataban los acontecimientos más importantes de la historia, pero antes, revisaremos el origen histórico de la narrativa visual de éstos documentos y el trabajo artístico e intelectual de quienes los confeccionaron.

Aunque no podemos fechar con exactitud el inicio de registro de la historia en los manuscritos precolombinos, existen diversos testimonios en cerámicas policromas, murales y signos grabados o esculpidos en piedra o madera que sugieren que el uso de documentos pictóricos era una práctica habitual desde la época clásica.⁴⁶ Esta opinión se fortalece con el hallazgo de tres documentos

⁴⁵ Alfonso Caso, *Reyes y reinos de la mixteca*, v. 1, México, Fondo de Cultura Económica, 1979, p. 11.

⁴⁶ "Picture writing on manuscripts of paper or animal skin is of unknown antiquity in Mesoamerica though the evidence of painted polychrome ceramics, murals, and hieroglyphic writing or calendrical symbols on stone or wood suggests that the art of manuscript painting may have been practiced as early as the Classic Period" p.3. Véase John B. Glass, "A survey of native Middle American Pictorial Manuscripts" en: Robert Wauchoppe, *Handbook of*

que datan de este periodo: dos de ellos en tumbas mayas y otro en una vasija en Nayarit.⁴⁷ Desafortunadamente, estos manuscritos se hallan muy deteriorados y por ello, no podemos saber cómo lucían y qué temáticas tenían. Por estas razones, los investigadores han tenido que recurrir a fuentes de registro prehispánicas diferentes de los códices del periodo clásico para buscar los orígenes del estilo y del repertorio simbólico de los manuscritos pictóricos del postclásico que conocemos. Investigadores como George Kubler y Pablo Escalante, por ejemplo, han hallado similitudes entre los rasgos estilísticos y de registro que se encuentran en murales y frisos arquitectónicos de sitios del periodo clásico como Monte Albán y Teotihuacán, con las de los códices mixtecos del postclásico.⁴⁸

En un sitio próximo a Monte Albán, cerca de Zaachila, se encuentra unos relieves que contienen información sobre la historia antigua del pueblo zapoteco conocidos como lápida de Noriega,⁴⁹ que nos sirven como ejemplo para señalar las semejanzas que existen entre la estructura narrativa de este tipo de registros con los manuscritos pictóricos del periodo postclásico. De acuerdo a la interpretación de Javier Urcid, que analizó recientemente los relieves de esta lápida, las escenas esculpidas están organizadas en tres

Middle American Indians, Texas, University of Texas, v. 14. De este periodo existen también testimonios con representaciones de escribanos y libros en varios monumentos, entre ellos, el palacio conocido como estructura 9 N-82 de Copán y en más de una treintena de vasos de cerámica policromada del periodo clásico maya en los que aparecen pintados *ah t'ibob*, escribanos mayas, con sus libros. Véase Miguel León Portilla, *Códices: los antiguos libros del Nuevo Mundo*, México, Aguilar, 2003, p. 15 y 16.

⁴⁷ Pablo Escalante, *Op. Cit.*, 1998, p.11.

⁴⁸ Para leer más sobre las afinidades estilísticas entre los relieves y los manuscritos pictóricos véase George Kubler, "Precolumbian Mural Painting" en *Studies in Ancient American and European Art. The Collected Essays of George Kubler*, ed. Thomas Reese, New Heaven y London, Yale University Press, 1985, p.256-262, y Pablo Escalante, *Op. Cit.*, 1998, p12 y 13.

registros que describen una secuencia ritual que se lee de abajo hacia arriba, y que relatan la historia sobre la ascendencia al poder por parte de un niño llamado 6 Búho⁵⁰. (fig. 17) Si realizamos la lectura de la piedra a través del recorrido establecido, observaremos que los personajes están representados de perfil y con trazos esquemáticos que corresponden más a un estereotipo que al cuerpo humano real.⁵¹ La organización de las imágenes indica que los episodios están vinculados en una secuencia que explica el desarrollo progresivo de la historia en cuestión, y a pesar de que la identidad de todos los personajes no ha sido aclarada, es evidente que el protagonista de la historia, el niño 6 Búho, aparece reiterado en tres ocasiones. Las primera y la segunda ocurren en el registro medio de la lápida que narra dos episodios diferentes con la alusión al protagonista en edades diferentes y, la tercera, sucede en el tercer panel, donde aparece sentado con una cinta en la cabeza y entre dos personajes adultos que pronuncian las palabras 6 Búho para identificarlo con su nombre calendárico. Si comparamos la estructura narrativa de la lápida de Noriega con la de los manuscritos prehispánicos mixtecos de carácter histórico o genealógico que proceden del periodo postclásico, podremos notar que existen afinidades estilísticas muy significativas. Una de ellas es la división del plano pictórico en varios registros, como sucede, por ejemplo, en el fragmento del *códice Bodley*⁵² que relata la historia de un personaje mixteco llamado 5

⁴⁹ La lápida de Noriega fue descubierta en 1944 en los valles centrales de Oaxaca y es de gran importancia para el estudio de la historia antigua zapoteca.

⁵⁰ Véase Javier Urcid, *La lápida de Noriega: tres rituales en la vida de un noble zapoteca*, Indiana: 16, 1999, Berlín.

⁵¹ Véase Pablo Escalante, *Op. Cit.*, 1998, p. 12

⁵² Las historias de 5 Lagano se encuentran en las láminas 7 y 8 del *códice Bodley*, que es un documento de carácter histórico de origen mixteco, de la región del Oeste de Oaxaca y que fue confeccionado en piel. Está plegado a

Lagarto. De manera similar a lo que hizo el escultor de la lápida de Noriega, el *tlacuilo* de este documento dividió las láminas en cuatro secciones con el trazo de líneas horizontales para formar cuatro registros que cumplen con la función gráfica de separar los episodios entre sí, y de guiar la lectura del espectador, que en esta sección del manuscrito debe realizarse de arriba hacia abajo. (fig. 18) Además, reiteró al protagonista de la historia, *el señor 5 Lagarto*, en varias ocasiones: la primera de ellas se encuentra en el primer registro, donde está sentado de espaldas a sus padres, y frente a 3 sacerdotes que le entregan un bracero y un cuchillo de pedernal. Si observamos la fisonomía de los personajes, notaremos también que sus cuerpos están representados de manera esquemática, y que se encuentran siempre de perfil e identificados con sus nombres calendáricos.

Este tipo de afinidades estilísticas fundamentan la tesis que postula que el lenguaje narrativo de los manuscritos prehispánicos pudo haberse derivado del simbolismo contenido en obras más antiguas como las que se encuentran en la lápida de Noriega que nos permite afirmar que los artistas precolombinos desempeñaron un papel fundamental en la transmisión y evolución de las formas tradicionales de registro.

manera de biombo, tiene 23 hojas, 20 están pintadas en ambos lados y se localiza en la biblioteca Bodleiana, en Oxford.

2.1 La organización del discurso narrativo en el códice prehispánico

El nombre náhuatl para designar a los personajes encargados de pintar los códices prehispánicos era *tlacuilo*, y "sus escritos eran anónimos, ya que no firmaban ni indicaban de otra forma sus nombres en los documentos."⁵³ Este cargo podía ser desempeñado por hombres y mujeres instruidos en la lengua y el saber de la época, y su papel dentro de la comunidad, era escribir la historia y otros asuntos relacionados con diversas esferas de la vida del México antiguo. Su educación estaba orientada a temas específicos, y de acuerdo a su especialidad, se les destinaba a trabajar en centros religiosos, económicos o civiles, como templos, tribunales, casas de tributos, mercados o palacios.⁵⁴

Los *tlacuilos* diseñaron diferentes formatos de códices, establecieron patrones de lectura precisos para organizar la información que referían, e inventaron fórmulas de representación para aludir al paso del tiempo y relatar así, los episodios trascendentales ocurridos a lo largo de la historia. Patrocinados por la clase dirigente, los documentos servían además para asegurar la permanencia de la clase gobernante en el poder.

Los códices prehispánicos eran hechos de papel de amate, de piel de venado o de fibras vegetales como el algodón o el maguey. En cuanto a la forma, existieron por lo menos dos tipos de manuscritos: 1) la tira de composición horizontal, que consiste en la unión de varias láminas que se desplegaban a lo

⁵³ Joaquín Galarza y Rubén Maldonado Rojas, *Amatl, Amoxtili. El papel, el libro. Los códices mesoamericanos*, México, Escuela Nacional de Antropología e Historia, 1986, p. 31

largo a manera de biombo, como lo ilustra el dibujo de la figura 19,⁵⁵ (fig. 19) y, 2) el formato de un solo pliego y sin empalmes.

El primer paso para confeccionar el manuscrito consistía en preparar la piel o el papel con una capa blanca de goma y cal para obtener una superficie homogénea sobre la cual pintar.⁵⁶ Luego, el pintor elegía el formato que mejor se adecuara para presentar la información que habría de registrar. Por lo general, el escriba recurría a la tira de composición horizontal, de forma predominantemente lineal, para enfatizar el carácter cronológico de genealogías o biografías de personajes importantes. De uso distinto, el lienzo era práctico para dibujar mapas u otros asuntos que podían ser organizados dentro de los límites espaciales de un sólo folio.

Para confeccionar el códice en formato de biombo, el *tlacuilo* comenzaba por trazar líneas horizontales o verticales, en color rojo y a lo largo de todas las láminas para marcar un orden de lectura que guiara al espectador a través del documento. (fig. 20 y 21) De esta manera, cada página quedaba dividida entre tres y cinco secciones horizontales o verticales marcadas por líneas rojas que han sido llamadas "líneas guías."⁵⁷ El dibujo de las líneas se hacía desde el borde de un lado hacia el otro, pero sin llegar a tocar el extremo contrario para dejar siempre un espacio abierto. Así, el espectador podía realizar la lectura de forma alternada, ya sea de derecha a izquierda o viceversa, o bien, de abajo

⁵⁴ *Ibidem.*

⁵⁵ Este tipo de formato se encuentra en los códices mixtecos: *Becker I, Bodley, Colombino, Vindobonense, Nuttall y Selden.* Véase Joaquín Galarza, *Ibidem*, p.9

⁵⁶ Pablo Escalante, *Op. Cit.*, 1998, p. 10

⁵⁷ Cecilia Rossell, "Códices mixtecos prehispánicos" en: *Arqueología Mexicana*, vol. 1, Num3, (Monte Albán), CONACULTA-INAH-Ed. Raíces, México, agosto-septiembre 1993, p. 42-46.

hacia arriba o al revés. Este patrón de lectura se conoce con el término de bustrófedon, palabra que proviene del latín para describir un movimiento en forma de zigzag. Después de confeccionar el documento bajo este parámetro, el *tlacuilo* elegía uno de los extremos del códice para iniciar a pintar, y continuaba en zigzag, siguiendo la trayectoria de las líneas para distribuir los episodios folio por folio, hasta llegar al último. Las láminas quedaban plegadas a manera de biombo y, el códice era enrollado para que fuera guardado con facilidad. Para leerlos, el espectador extendía el documento completo para recorrerlo con la mirada a lo largo de su extensión, por lo general en presencia del *tlacuilo*, quien a menudo leía el manuscrito en voz alta.⁵⁸

La estructura narrativa de la lámina cuatro del *códice Nuttall* que relata la historia sobre la guerra del cielo y la lucha en contra de los hombres de piedra permiten ejemplificar la función que desempeñaban las líneas guías trazadas con arreglo al bustrófedon. (fig. 22) En esta sección del manuscrito, la trama comienza en la esquina superior derecha, en la escena donde se hallan tres hombres heridos como lo muestran las rayas de sangre que están dibujadas sobre sus cuerpos. A la izquierda de esta escena, junto a los hombres heridos, se encuentra una línea de color rojo trazada en forma vertical con respecto al plano, que además de separar este episodio de los demás, sirve como guía de lectura. El sentido vertical de ésta línea nos conduce hacia la escena siguiente que se encuentra en el ángulo inferior derecho de la misma lámina, donde está representado el episodio en el que el señor 4 *Serpiente Boca de Serpiente*, que

⁵⁸ Véase Joaquín Galarza, *Op. Cit.*, 1997, p. 9.

está dibujado en color negro y distinguido con su glifo calendárico, y, el *señor 7 Movimiento Boca de Jaguar*, capturan a dos de los hombres heridos en el momento en el que llegan a la tierra. El movimiento del relato prosigue hacia la izquierda, a la misma altura que la escena anterior, en donde se halla un personaje pintado de color oscuro que se encuentra de pie. Su glifo onomástico nos indica que se trata otra vez del *señor 4 Serpiente*, que a juzgar por su mirada y por la posición de sus pies, así como por la inclinación de su cuerpo hacia delante, se prepara para extirparle el corazón al *señor Aguila 1 Jaguar*, que se encuentra recostado en la cumbre de un cerro, frente a él. Las escenas siguen su recorrido de acuerdo al patrón del bustrófedon, de manera que tenemos que pasar a la siguiente imagen, que se encuentra justo sobre la anterior, para seguir con precisión el orden de los episodios.

A continuación, estudiaremos las fórmulas de representación que crearon los *tlacuilo*s para aludir al paso del tiempo, pero antes es importante mencionar que, a la fecha, carecemos de una terminología para distinguir las fórmulas pictóricas que diseñaron los artistas prehispánicos para denotar movimiento y transitoriedad temporal. Por ello, y cuando las semejanzas formales lo permitan, utilizaré la clasificación que se usa en el arte narrativo occidental para explicar los mecanismos visuales de los manuscritos precolombinos.

2.2 La vida de la *princesa 6 Mono*

El relato sobre la vida de la *princesa 6 Mono* que se encuentra en el *códice Selden*⁵⁹ servirá para observar algunas de las soluciones que crearon los *tlacuilos* para presentar la información de manera articulada y enfatizar el carácter cronológico de las historias que pintaban. Asimismo, es importante reparar en que las afinidades formales que existen entre las fórmulas de narración visual de los bajorrelieves prehispánicos y de algunas pinturas del arte occidental con las del *códice Selden*, permiten catalogar la historia de la *princesa 6 Mono* como secuencia pictórica. (fig. 23 A, B y C)

Para seguir el desarrollo de la historia de *6 Mono*, seguiremos las reglas del bustrófedon que estudiamos previamente desplazándonos así, de izquierda a derecha, y, de abajo hacia arriba como lo explica el diagrama de la figura 21. (fig. 21) Sabemos por la interpretación que hizo Alfonso Caso sobre el *códice Selden*, que la *princesa 6 Mono* fue un personaje importante que perteneció a la familia que reinó el pueblo de Jaltepec, en Morelos.⁶⁰ Para describir la vida de la *princesa 6 Mono* con un orden cronológico que facilitara una lectura continua y sin interrupciones, el *tlacuilo* organizó las escenas del documento con un arreglo predominantemente lineal y con líneas guías.⁶¹ Además, dibujó la figura de *6 Mono* en varias ocasiones para aludir a distintas fases de su vida como se puede apreciar en las escenas donde se encuentra en el momento de su

⁵⁹ El *códice Selden* es de origen mixteco, de la región del oeste de Oaxaca. Su contenido es histórico y fue elaborado sobre piel. Está plegado a manera de biombo y tiene 20 hojas pintadas en uno de sus lados. Actualmente se localiza en la biblioteca Bodliana, en Oxford.

⁶⁰ Alfonso Caso, *Reyes y reinos de la mixteca*, v.1, México, Fondo de Cultura Económica, 1979, p.259-262.

nacimiento, (fig. 24) en aquélla en que triunfa en una batalla de guerra, en el episodio en que lleva a cabo su enlace matrimonial con el *señor 2 Viento* (fig. 25) y en por último, en el episodio sobre el nacimiento de sus hijos. (fig. 26) Aunque la reiteración de los personajes era una característica común en la construcción de secuencias visuales de obras narrativas prehispánicas y occidentales, los *tlacuilos* tenían sus propias reglas para hacerlo. A diferencia de los artistas del europeo que solían representar a los personajes con un estilo realista, los pintores de códices los identificaban con signos que aludían a sus nombres calendáricos como lo ilustra la imagen en que la *princesa 6 Mono* tiene dibujado sobre su cabeza, su nombre. (fig. 27) Asimismo, el bustrófedon era el patrón más comúnmente usado para indicar la dirección en que debía leerse la información presentada, pero además de él, los *tlacuilos* indicaban el orden de lectura con las posiciones de los personajes al dibujarlos de perfil, con uno de sus dedos apuntando en el sentido en que avanzaban, y al fijar sus miradas en algún punto.⁶²

Aparte de estas técnicas de narración pictórica características del modelo de la secuencia, los escribas prehispánicos contaban con un complejo sistema de registro para precisar la información que relataban. Para indicar los sitios en que ocurrían los episodios, utilizaban glifos toponímicos como se aprecia en las imágenes que muestran la pictografía de un cráneo descarnado para aludir al sitio de Chalaltongo, lugar de nacimiento de la *princesa 6 Mono*, (fig. 28) o bien, en el dibujo del cerro de la luna y las abejas para mostrar otro episodio de

⁶¹ Las pinturas que hacen referencia a su vida ocupan sólo tres láminas del documento.

la vida de la *princesa* en un lugar diferente. (fig. 29) La diversidad de sitios en el plano pictórico reforzaba la sensación de que el tiempo cambiaba a medida que se transformaba el espacio. Además de los glifos toponímicos, los escribas indicaban con signos calendáricos el día y el año en que había sucedido un acontecimiento determinado como se puede ver al centro de la escena en la que *6 Mono* hace prisioneros a un guerrero. (fig. 30)

Los maestros en el arte de escribir pintando crearon técnicas de narración pictórica similares a las que utilizaron los artistas de la tradición occidental para presentar la información de las secuencias narrativas. Esta similitud me permite utilizar el término de secuencia para denominar al tipo de historias visuales que, como la de la *princesa 6 Mono* que se encuentra en el *códice Selden*, están estructuradas para enfatizar la progresión temporal de los sucesos representados. Asimismo, y para finalizar, es importante recordar que algunos de los elementos del modelo de la secuencia de los manuscritos del postclásico pudo haberse derivado de formas de registro más antiguas como bajorrelieves y murales. La lápida de Noriega que analizamos anteriormente, es un claro ejemplo porque contiene elementos narrativos similares a la que tiene la historia de la *princesa 6 Mono* que permiten hacer esta distinción. (fig. 17)

Para recapitular sobre el modelo de la secuencia en los códices prehispánicos, habría que considerar que sus elementos principales eran los siguientes. 1) Representación de varias escenas para aludir a distintos momentos, 2) repetición de los personajes principales identificados con sus

⁶² Véase Pablo Escalante, *Op. Cit.*, 1998, p. 276

nombres calendáricos, 3) alusión a diferentes lugares con el uso de glifos toponimicos, 4) empleo de signos calendáricos para confirmar el paso del tiempo 5) uso del bustrófedon como patrón de lectura y por último, 6) construcción de composiciones predominantemente lineales en formatos horizontales o verticales.

2.3 Episodios de corta duración

Los *tlacuilo*s fueron diestros pintores y escritores que contribuyeron de manera decisiva en la construcción del lenguaje narrativo de los códices prehispánicos. Al ser los herederos de una larga tradición de registro, empleaban el sistema de escritura pictográfico de reglas estrictas y formas esquemáticas que se caracteriza por transmitir mensajes con imágenes que no se arriesgan con el estilo realista y, que tenía por objeto, comunicar con precisión la información que referían.

A continuación veremos ejemplos que muestran algunos de los recursos pictóricos que crearon los escribas prehispánicos para aludir al paso del tiempo con una sola escena y sin la necesidad de repetir a los personajes. La escena que pertenece al fragmento de la lámina 10 del *códice Bodley* que relata los episodios de la vida de un personaje importante de la mixteca llamado *8 Venado*, es un ejemplo claro para analizar la manera en que esto sucedía. En la escena se visualizan dos personajes: el de la izquierda se encuentra sentado con las rodillas flexionadas, mientras que el de la derecha, está dibujado en

color azul y se halla de pie.⁶³ (fig. 31) Si observamos la imagen con atención advertiremos que el *tlacuilo* identificó a cada personaje con su nombre calendárico, de tal forma que sabemos que el personaje que se haya de lado izquierdo es el *señor 8 Venado*, y que su acompañante de escena, es el *sacerdote 1 Conejo*, quien sostiene con la mano izquierda una piedra y con la derecha, una nariguera. A juzgar por la posición de los pies y de las manos del sacerdote, en especial el de la mano derecha que se extiende para acercarse a la nariz de *8 Venado*, podemos inferir que *1 Conejo* está a punto de colocarle la nariguera a su compañero. Hasta aquí, es posible que la descripción sea suficiente para comprender lo que sucede en la imagen. Sin embargo, si analizamos la escena con atención, advertiremos la presencia de algunas incongruencias temporales que resultan del uso de algunos mecanismos pictóricos de narración que ya hemos estudiado. Llama la atención, por ejemplo, que *1 Conejo* lleve en su mano la nariguera que parece estar a punto de colocarle a *8 Venado*, cuando en la misma imagen, este personaje ya aparece representado con ella. ¿acaso no recuerda esta forma a la que se halla en la vasija griega sobre la ceguera de Polifemos? La lógica de la situación nos indica que una de las narigueras sería inexistente en la situación real, pues el mismo artefacto no podría ocupar dos sitios diferentes al mismo tiempo. Con ello, podemos advertir que existen incongruencias temporales características del modelo que conocemos como narración simultánea porque el artista encima

⁶³ Códice Bodley. Lám. 10.

en una única escena varias acciones que sucedieron en distintos momentos y en un lapso corto de tiempo.

Lo mismo sucede con la lámina 4 del *códice Nuttall* en que el *señor 2 Lagarto* sacrifica al *señor 1 Conejo*⁶⁴. (fig. 32) A primera vista, podríamos suponer que las acciones representadas sucedieron de manera paralela en el tiempo. Sin embargo, vuelve a ser claro que el *tlacuilo* superpuso una acción sobre otra para resumir varios momentos de tiempo dentro de la misma escena. Sería imposible que el *señor 2 Lagarto* tuviera el corazón de la víctima en la mano en el justo instante en que le clava el cuchillo a *1 Conejo* para extirpárselo. Si el artista prehispánico que pintó esta imagen hubiera fragmentado las fases de la acción que describió como lo hizo el pintor que registró la historia de la *princesa 6 Mono*, habría dibujado una escena para cada momento, y en tal caso, habría reiterado las figuras de los personajes.

2.4 La boda de la *señora 3 Pedernal* y el *señor 12 Viento*

Además de la secuencia y la narración simultánea, los *tlacuilos* elaboraron otro modelo de narración visual para denotar el carácter transitorio de sus pinturas que por sus afinidades formales, puede ser denominada como narración continua. Como vimos en el primer capítulo, algunos artistas de la época del Renacimiento empleaban la perspectiva lineal para crear espacios unificados que provocaran que el espectador tuviera la sensación de que las figuras pequeñas y las próximas, así como las grandes y remotas, parecieran de

⁶⁴ *Códice Nuttall*. Lám. 4

semejante tamaño.⁶⁵ Los pintores de códices no recreaban espacios tridimensionales, pero sí pintaron composiciones narrativas de emplazamientos homogéneos con otras nociones espaciales. El análisis formal de los códices mixtecos del postclásico indica que el uso de la narración continua fue limitado y, no obstante, su existencia revela la creatividad de los *tlacuilos* al experimentar con distintas técnicas de narración. (fig. 33) La lámina 19 sobre la boda de la *señora 6 Pedernal* que se encuentra en el *códice Nuttall*,⁶⁶ es un ejemplo claro para ilustrarlo.

En lugar de trazar líneas horizontales o verticales de acuerdo al patrón del bustrófedon para dividir las láminas en varios registros, el escriba que ilustró este suceso creó un emplazamiento homogéneo con límites espaciales determinados. Para ello, dibujó un gran rectángulo, y luego, lo coloreó con un fondo verde para tener un espacio unificado dentro del cual distribuir los episodios del festejo. Al descartar de su composición el uso de líneas divisorias para separar los episodios en varios módulos, el pintor sabía que el espectador quedaría en mayor libertad para elegir el orden en que recorrería las imágenes. Así, y aunque el bustrófedon era el patrón que se utilizaba con mayor frecuencia en los códices, se podía prescindir de él.⁶⁷ El rectángulo de fondo homogéneo funcionaba además, y de acuerdo a las convenciones pictográficas de los códices mixtecos, como glifo toponímico para indicar que los episodios habían ocurrido en un sitio específico: el *Cerro del insecto*.

⁶⁵ Leonardo Da Vinci, *Tratado de pintura*, México, Ramón Laca y Cia., S.A. 1996, p.147

⁶⁶ *Códice Nuttall*. Lám. 19

De manera parecida a lo que ocurre con los personajes que aparecen en las pinturas europeas que operan con los mecanismos de la narración continua, los personajes de la boda de la *señora 3 Pedernal* están repetidos en varias ocasiones que aluden a diferentes momentos de la historia. La *señora 3 Pedernal* aparece tres veces. En cada ocasión, está identificada de acuerdo a las convenciones pictográficas, es decir, con su nombre calendárico. De esta manera, el *tlacuilo* se aseguraba de que los personajes serían identificados con rapidez y de manera inequívoca. La primera aparición de la *señora 3 Pedernal* sucede a la derecha del rectángulo, donde se localiza el *señor 6 Agua* que la transporta sobre su espalda, seguido del *señor Seis Muerte* que lleva en la mano unas flores de maguey. En la parte inferior del rectángulo, el *tlacuilo* plasmó el momento del cortejo nupcial en el que aparecen el *señor 10 Lagarto*, el *señor 9 Flor*, el *señor 7 Flor*, y por último, el *señor 6 Movimiento* que lleva un puño de flores preciosas. Las posturas de sus pies y la dirección de sus miradas dirigen la mirada del espectador hacia la escena del rito prenupcial, en la cual se halla la segunda aparición de la *señora 6 Pedernal*, ahora representada dentro del baño del temazcal junto a su esposo, el *señor 12 Viento*. Para marcar el flujo de lectura hacia la escena siguiente, el pintor dibujó a la pareja con sus dedos índices indicando hacia el episodio en el que aparecen en el lecho matrimonial, donde está la tercera aparición de la *señora 6 Pedernal*.

⁶⁷ En el mundo prehispánico, el *tlacuilo* leía a menudo la información de los manuscritos pictóricos. Hoy, la falta del bustrófedon exige un esfuerzo mayor del observador para organizar por sí mismo las imágenes de acuerdo a una secuencia lógica.

Preocupados por la precisión al transmitir el mensaje, los pintores de códices se inclinaban por construir fórmulas narrativas que hicieran explícito el paso del tiempo. Como la secuencia y la narración simultánea, la narración continua sirvió para registrar distintos episodios de una misma historia dentro de espacios unificados.

Capítulo III. Ruptura y continuidad de la temporalidad antigua en el siglo XVI

"La implantación del régimen colonial provocó procesos de cambio en la sociedad indígena que afectaron múltiples rasgos de su cultura. Los sistemas de escritura se adaptaron a los cambios y resolvieron las dificultades que ocasionó la incorporación del castellano para continuar con su función social de registro de la memoria colectiva, al tiempo que servían para comunicarse y dirimir conflictos entre las comunidades y el imperio español."⁶⁸

La llegada de los europeos al mundo mesoamericano marcó el comienzo de un proceso de cambio en la sociedad indígena que se reflejó en distintos aspectos de la vida prehispánica. En el ámbito de la producción artística, por ejemplo, los pintores mexicanos empezaron a usar materiales y herramientas de trabajo procedentes de Europa, entre los que destacaban el papel de lino, cáñamo o algodón, así como tintas y pigmentos. Junto con estos cambios, llegaron también diferentes técnicas y estilos de pintura. Asimismo, los europeos entraron en contacto con objetos desconocidos en su mundo y describieron con asombro lo que veían para informar a los reyes de España sobre las novedades descubiertas en estas nuevas tierras.

Sabemos por los relatos de los cronistas, que muy poco tiempo después de haber desembarcado en las costas del territorio americano, los conquistadores hallaron algunos manuscritos pictográficos que despertaron gran interés. Bernal Díaz del Castillo, soldado acompañante del ejército de Cortés, relata en su historia sobre la conquista de la Nueva España, que

⁶⁸ Perla Valle, "Códices coloniales" en: *Arqueología Mexicana*, vol. IV, Num.3. CONACULTA-INAH. Ed Raíces, México, enero-febrero 1997, p.64.

encontraron “muchos libros de papel, cogidos a dobleces, como a manera de paños de Castilla, en una casa de idolos entre Veracruz y Cempoala,”⁶⁹ Junto al sentimiento de asombro que causó el hallazgo de tales manuscritos, también surgió un fuerte rechazo por parte de los europeos que consideraban que las imágenes contenían mensajes inspirados por el demonio, y este sentir culminó con la destrucción de un sinnúmero de manuscritos. Por fortuna, no todos corrieron con la misma suerte porque hubo quienes advirtieron su importancia como medio de comunicación. Los documentos protegidos fueron estudiados para llevar a cabo la Conquista y, para erigir posteriormente, las bases del nuevo gobierno colonial. Una de las primeras advertencias que hizo reparar a los occidentales en la utilidad de los códices, ocurrió cuando vieron que los informantes de *Moctezuma, tlatoani* de los aztecas, le informaron con pictogramas pintados en manuscritos sobre la llegada de los españoles al territorio de los antiguos mexicanos.⁷⁰ El mismo Cortés, por ejemplo, analizó con detalle algunos códices para organizar sus campañas militares, y las autoridades novohispanas civiles, conocieron a través de ellos, los sistemas antiguos de tributo y de tenencia de la tierra que les permitió organizar los asuntos administrativos. Dentro de la comunidad española, sin embargo, fueron los frailes quienes más horas de estudio dedicaron a los manuscritos prehispánicos para conocer las prácticas religiosas de los habitantes que les permitiera poner en marcha el proyecto de evangelización.

⁶⁹ Bernal Díaz del Castillo, *Historia de la conquista de la Nueva España*, México, Editorial Porrúa, 1986, p.75.

⁷⁰ Véase Pablo Escalante, *Op. Cit.*, 1998, p. 24

Pocos años después de la conquista, la empresa evangelizadora fundó centros de enseñanza enfocados en diferentes especializaciones con el fin de promover la producción artística de la colonia para obtener más información a través de las imágenes pintadas por los mexicanos. Por otra parte, la continuidad en la elaboración de documentos también fue de gran utilidad para los indígenas, quienes no sólo pudieron conservar con ellos las memorias de su historia y defender sus derechos, sino que los emplearon como medios de denuncia ante las autoridades novohispanas.

La educación de los artistas coloniales no era homogénea.⁷¹ Los pintores de códices, por ejemplo, estudiaban en las escuelas de artes y oficios que tenían el propósito explícito de conservar los antiguos oficios practicados por los indios, pero también, la finalidad de que los indios se "perfeccionasen" en su ejecución.⁷² En el proceso de enseñanza, los europeos mostraron a los aprendices grabados y libros ilustrados procedentes de España para que fueran utilizados como modelos para pintar los nuevos temas de los manuscritos coloniales con un estilo menos conceptual y esquemático, y más afín a los ideales renacentistas de la época.

⁷¹ A los hijos de los nobles se les enseñaba en el interior de los conventos y su formación incluía el trívium y cuadrívium medievales (gramática, lógica y retórica; aritmética, música, geometría y astronomía). A los hijos de los plebeyos se les recibía en el atrio y su educación era más sencilla: canto, nociones de escritura y aritmética. Además de estos centros, también se fundaron algunas escuelas con planes de estudio más específicos, por ejemplo San José de los Naturales, que reunía un mayor número de oficios en el anexo del convento de San Francisco en la ciudad de México, (1527) y el Colegio de la Santa Cruz en Tlatelolco, instaurada por fray Juan de Zumárraga, de carácter humanista que se centraba en la enseñanza de estudios superiores, como la filosofía. (1536,) Véase Pablo Escalante, *El trazo, el cuerpo y el gesto: los códices mesoamericanos y su transformación en el valle de México*, Facultad de Filosofía y letras, 1996, Tesis doctoral.

⁷² Pablo Escalante, "De la pictografía a la pintura" en: *Arqueología mexicana*, vol. VII num. 38, CONACULTA-INAH. Ed. Raices. México, julio-agosto 1999. p.29

Así, y aunque el arte de escribir pintando continuó vivo durante los primeros años del régimen novohispano, la influencia europea comenzó a transformar las viejas formas de la narrativa visual prehispánica tan pronto como los pintores comenzaron a observar imágenes europeas.

Diestros en su oficio y grandes creativos, los *tlacuilos* adaptaron sus conocimientos a los cambios de material, de formato y de técnicas utilizadas por los occidentales marcando así, rupturas y continuidades en el registro de la historia con pinturas.

3.1 El destino de la secuencia: de la tira al libro

Los artistas de la tradición occidental y mesoamericana construyeron mecanismos pictóricos similares para aludir al paso del tiempo con series de imágenes que hemos catalogado como secuencias narrativas. Sin embargo, hemos visto que a pesar de las afinidades formales que existen entre ellos, los *tlacuilos* y los pintores europeos tenían sus propias normas para hacerlo.

Una de las divergencias más notorias entre las secuencias pictóricas del arte occidental y prehispánico, radica en el plano pictórico que utilizaban, pues como bien lo notó Pedro Mártir de Anglería, cronista de Carlos V, los mexicanos "no encuadernaban los libros por hojas, sino que las extendían a lo largo para formar tiras de muchos codos."⁷³ A diferencia de la tira de composición horizontal, diseñada por los *tlacuilos* para presentar la información de manera ininterrumpida, la página de formato europeo exigía el uso de otros

mecanismos porque su espacio era restringido, aunque también podía funcionar de manera más amplia al estar encuadrada junto a otras en un libro.

Enseguida veremos algunas de las soluciones que inventaron los pintores novohispanos para adaptar las técnicas narrativas de la secuencia, propias de las tiras de composición horizontal, al nuevo formato del libro. Para ello, usaremos dos manuscritos que fueron elaborados por solicitud del régimen colonial: el *códice Telleriano Remensis* y el *códice Mexicano*. Ambos abordan el tema histórico de la peregrinación mexicana y ambos fueron empastados en forma de libro. Sin embargo, para facilitar la búsqueda de continuidades y discontinuidades de las técnicas empleadas en el modelo prehispánico de la secuencia narrativa, he transformado sus formatos originales desplegando sus páginas a manera de tiras de composición horizontal. (Figs. 34 y 35) De esta manera, notaremos que las páginas se hallan articuladas con mecanismos pictóricos que indican que los pintores ignoraron las restricciones espaciales de la página.

Al analizar la ruta de la peregrinación que siguieron los mexicanos en el *códice Telleriano Remensis*, Donald Robertson advirtió que el artista quiso unir las páginas a manera de tira de composición horizontal con el diseño de huellas de pies que corren de manera ininterrumpida de una lámina a otra.⁷⁴ Al

⁷³Pedro Mártir de Anglería en: José Luis Martínez, *Hernán Cortés*, México, Fondo de Cultura Económica, 1995, p.76

⁷⁴ Donald Robertson, *Mexican Manuscript Painting of the Early Colonial Period*, New Haven, Yale University Press, 1959, p.42. Robertson también encontró errores en el uso de los signos del lenguaje narrativo tradicional la discordancia que existe entre las fechas calendáricas que están enmarcadas en los casilleros y los hechos históricos descritos, y ubicados en sitios específicos mediante el dibujo de los glifos toponómicos.

observar el camino que siguen las pisadas, se podría suponer que el pintor lo hizo para formar líneas horizontales que sirvieran como guías de lectura y, sin embargo, si intentamos reconstruir la ruta que siguen las pisadas, tendremos complicaciones para hacerlo porque sus trayectorias se bifurcan en distintas direcciones que terminan por extraviarnos. Los diferentes caminos se explican al estudiar las crónicas y los trabajos de diversos autores que hablan sobre la migración mexicana. Federico Navarrete, por ejemplo, aclara que la gran variabilidad de itinerarios que hay en las fuentes que describen los caminos que emprendieron los mexicas a lo largo de la peregrinación no son el resultado de una confusión o una imprecisión, sino la manifestación de la existencia de grupos diferenciados entre los mexicas, cada uno de los cuales guardaba un recuerdo particular del camino migratorio que había seguido.⁷⁵ Esta explicación explica el desconcierto que resulta al intentar seguir la ruta de las huellas de pies, pues su confusa disposición confirma la variedad de recorridos de los mexicas. No obstante, es importante enfatizar que para crear una unidad continua, el camino está trazado a la misma altura de las ocho páginas que describen la peregrinación.

Otro de los rasgos que muestran la tendencia del artista a utilizar el libro a manera de tira es la alineación de varios cuadretes de bordes cafés para crear una línea horizontal que corre a lo largo de las páginas sobre la peregrinación

⁷⁵ Federico Navarrete Linares, *Mito, historia y legitimidad política: las migraciones de los pueblos del Valle de México*, México, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México, 2000, p. 160. (Tesis doctoral)

en el *códice Telleriano Remensis*.⁷⁶ Cada cuadro contiene glifos calendáricos que registran con precisión el número de años que duró el peregrinaje.⁷⁷ (fig. 34) Lo mismo sucede con la banda de casilleros de bordes azules que contienen signos calendáricos y que se desplazan horizontalmente a través de las páginas de la peregrinación del *códice Mexicano*. Las huellas de pies y los cuadretes de bordes cafés que consignan las fechas en el *códice Telleriano Remensis*, y el dibujo de los casilleros que llevan la cuenta de los años en el *códice Mexicano* creaban el efecto visual de que las páginas de los libros eran unidades continuas.⁷⁸

El esmero por vincular las páginas con este tipo de mecanismos revela que los dibujantes de estas escenas recordaban o tenían la oportunidad de observar documentos que les servían para recuperar convenciones de narración pictórica que se utilizaban en los códices antiguos. Una forma de corroborar esta hipótesis es comparar los elementos que unen las páginas en las secciones de la peregrinación mexicana de los *códices Telleriano Remensis y Mexicano*, (Figs. 34 y 35) con las líneas guías que describen la historia de la *princesa 6 Mono* en el *códice Selden*. (fig. 22) La semejanza más notoria es el uso de elementos pictóricos para crear unidades continuas como los casilleros utilizados en los *códices Telleriano Remensis y Mexicanos* y las líneas guías del *códice Selden*.

⁷⁶ Además de las pisadas y la hilera de compartimentos, existe una tercera forma que refuerza la conexión de las páginas. Se trata del dibujo de los cerros que, como vemos, se hayan también alineados a lo largo de las primeras tres páginas de esta sección del documento. Parece también que el artista acentuó la articulación de las páginas al dibujar a uno de los personajes entre dos páginas como se puede apreciar al observar al hombre que viste un gorro blanco y que tiene su mano izquierda en una página mientras el resto de su cuerpo, se haya en la siguiente, en el extremo inferior derecho del folio 26 y en el extremo inferior izquierdo del 27.

⁷⁷ De acuerdo al numeral prehispánico que se haya dentro del primer casillero, el éxodo del pueblo mexicano ocurrió en el año 3 Conejo y concluyó en el año 3 Conejo, como lo indica el último cuadrete de la serie. Además, para aclarar la información a la audiencia española, se añadió sobre cada glifo calendárico, el equivalente con números arábigos para mostrar la correspondencia de los episodios en años cristianos.

Además de utilizar la página como si fuera una unidad más amplia, los pintores de la época virreinal utilizaron otras fórmulas de narración pictórica mesoamericanas para mostrar de manera visual la sucesión progresiva de los episodios.

Para hacer explícito el paso del tiempo con relación a la transformación del espacio y situar a los personajes en diferentes lugares dentro del contexto narrativo, se siguió recurriendo a los glifos toponímicos. El dibujo de los cerros de color verde de la peregrinación del *códice Telleriano Remensis* (fig. 34) y los glifos que aluden a los sitios de Chalaltongo (fig. 28) o al Monte de las Abejas del *códice Selden*, (fig. 29) sitúan a los personajes en diferentes lugares para informar que el tiempo se transforma.

La educación que recibían los pintores nativos en los recintos conventuales propició cambios en la manera de representar el paso del tiempo. Sin embargo, el aprendizaje de otros códigos pictóricos no les impedía usar convenciones pictóricas prehispánicas para registrar la información en los manuscritos coloniales.

Aunque no todos los documentos novohispanos fueron elaborados por órdenes de la nueva administración española, los pintores sabían que lograban comunicarse mejor con el público europeo al incorporar elementos occidentales: números arábigos para traducir los glifos calendáricos al cómputo del tiempo occidental o glosas explicativas en castellano para aclarar el contenido.

⁷⁸Véase Federico Navarrete, "The Path from Aztlan to Mexico". *On: Visual Narration in Mesoamerican Codices*, Res 37, Spring 2000, *anthropology and aesthetics*, p.32.

Para analizar la manera en que se hacía explícito el paso del tiempo con la reiteración de los personajes vuelven a ser útiles las láminas dedicadas a la peregrinación en los *códices Telleriano Remensis y Mexicano*. (figs. 34 y 35) Al tratar de reconocer a los personajes que están representados en los fragmentos de la peregrinación en estos documentos, notaremos que faltan los signos calendáricos que se utilizaban en los manuscritos precolombinos para identificarlos por sus nombres. Al eliminarlos, se dificulta el reconocimiento de los personajes en cada una de sus apariciones en escena porque sus rasgos no son suficientemente individualizados. En lugar de identificarlos con glifos onomásticos, los pintores coloniales los representaron con atributos personales, tal como sucede con el personaje que porta un escudo de color rojo en una de sus manos y unas flechas en la otra, en la primera página de la peregrinación del *códice Telleriano Remensis*. (fig. 34) La distinción de los personajes con este tipo de elementos era una costumbre habitual de la narrativa visual mesoamericana y, de acuerdo a las convenciones pictográficas, el escudo rojo con cinco círculos blancos y el decorado de rayas rojas en la cara eran atributos específicos del dios azteca *Huitzilopochtli*.⁷⁹ Probablemente, la audiencia española para la que estaba dirigido este documento desconocía este significado, y por ello, fue necesario añadir el nombre del dios con caracteres latinos sobre la cabeza del personaje. De esta manera, el espectador podía reconocer con facilidad a *Huitzilopochtli* cada vez que este reaparecía en escena.

⁷⁹ Eloise Quiñones Keber, "Art as History: The Illustrated Chronicle of the Codex Telleriano Remensis as a Historical Source" en: J. Durand Forest, ed.: *The Native Sources and the History of the Valley of Mexico*, Oxford, BAR International Series, 1984, p.192.

Lo mismo sucede en las láminas del *códice Mexicano* en que la misma deidad se encuentra representada con capa y bastón para ayudarnos a identificarlo. (fig. 53)

Para finalizar, comparemos la postura de los personajes de los códices coloniales con la de los manuscritos prehispánicos para analizar si cumplen con funciones semejantes. Al estudiar la secuencia en los códices prehispánicos, pudimos observar que otro de los recursos para indicar el flujo de lectura eran las posiciones de los personajes y la dirección de sus miradas. Las figuras de los actores de la peregrinación del *Telleriano Remensis* y *Mexicano* también están dibujados de perfil, y en ambos documentos, sus miradas concuerdan con la dirección en la que avanzan las huellas de pies sobre las que caminan. Los personajes de los *códices Telleriano Remensis* y *Mexicano* conservan posturas cercanas a las de la antigua tradición, pero es importante mencionar que algunos trazos son más libres como por ejemplo, el del personaje que se encuentra con los brazos extendidos en la segunda página de la peregrinación del *códice Telleriano Remensis*. Resulta evidente que los pintores que confeccionaron estos manuscritos conocían imágenes europeas, pero que se inclinaron por las formas de narración antigua para organizar la información bajo parámetros formales característicos de las secuencias visuales diseñadas para las tiras de carácter predominantemente lineal y plegadas a manera de biombo.⁸⁰

⁸⁰ Véase Pablo Escalante, *Op. Cit.*, 1998. p.56

3.2 La fragmentación de la secuencia en casilleros

Entre las imágenes europeas que los pintores de códices coloniales utilizaban como modelos en los recintos conventuales, tuvo que haber secuencias narrativas similares a las de los códices prehispánicos, pero con diferencias formales significativas que causaron un impacto en la manera de pintar de los artistas novohispanos. Enseguida, utilizaré como ejemplos dos grabados europeos del siglo XVI que permiten identificar aquéllos mecanismos pictóricos del modelo de la secuencia de origen occidental que fueron reproducidos en algunos documentos coloniales. Por lo tanto, debemos tener en cuenta que la elección de estos grabados no supone que hallan sido esos precisamente, los que sirvieron como modelos. El primero refiere la historia de la pasión de Cristo (fig. 36) y el segundo, la vida de un personaje italiano llamado San Juan de Capistrano.⁸¹ (fig. 37)

Una de las primeras cuestiones que podemos advertir al cotejar ambas obras es, que en los dos casos, los artistas fragmentaron el espacio en varios casilleros para distribuir los episodios con una secuencia lógica y de acuerdo a un orden previamente establecido. Este diseño les permitía mostrar de manera visual el desarrollo progresivo de la trama que contaban. Así, el grabador que representó los milagros realizados por San Juan Capistrano, fraccionó la página en 16 casilleros de diferentes tamaños y luego, plasmó dentro de ellos,

⁸¹ San Juan de Capistrano nació a finales del siglo XIV en el pueblo que lleva su nombre, en los Abruzzos italianos. En sus misiones llevaba consigo una copia del monograma del Santísimo Nombre, rodeado de rayos y pintado en una tabla de madera con el cual bendecía a los enfermos y obraba grandes milagros.

las escenas de los prodigios ocurridos en momentos diferentes a lo largo de la vida del santo. Para enriquecer el contenido pictórico, el artista escribió debajo de cada recuadro una glosa explicativa y, además, reservó el espacio central de la composición para mostrar dentro de otro casillero de mayor tamaño, a San Juan Capistrano. (fig. 37)

Al observar el grabado de la pasión de Cristo notaremos que el artista recurrió al mismo método que el autor anterior. A semejanza de éste, dividió su composición en 16 compartimentos, todos del mismo tamaño, para marcar los cortes temporales y espaciales entre una escena y otra y, al mismo tiempo, para vincularlas entre sí al hacer que el espectador avanzara de una casilla a otra para visualizar la totalidad de la historia. (fig. 36)

Analicemos a continuación un manuscrito colonial que ilustra con claridad la influencia que ejercieron los mecanismos de narración del modelo de la secuencia que se hallan en los grabados europeos sobre la pasión de Cristo y San Juan de Capistrano. Las imágenes coloniales proceden del *códice Osuna* y, lo que es interesante resaltar, es la semejanza que tienen con los grabados europeos en cuanto a la estructura narrativa de la composición. De manera similar a lo que hicieron los artistas europeos, el pintor del *códice Osuna* que trabajó esta sección del documento, trazó líneas verticales y horizontales para formar varios casilleros y colocar dentro de ellos, y con una secuencia lógica, los episodios de la historia. Las escenas están distribuidas en 26 casilleros de

diferentes dimensiones y son una denuncia sobre los abusos cometidos contra los indios por parte de ciertas autoridades españolas.⁸²

El documento sería presentado ante españoles que esperaban observar convenciones de comunicación afines a las de su época. Por ello, el pintor enriqueció el contenido de las imágenes con anotaciones en náhuatl y castellano que sin duda, sirvieron para facilitar la comprensión de las pinturas. (fig. 38) Sin embargo, y aunque la información tiene la estructura de una secuencia, hacen falta las guías de lectura que precisen con claridad el orden de lectura. Para reconstruir la historia de manera cronológica es necesario leer el texto para encontrar la secuencia de los acontecimientos que de acuerdo a mi lectura, deben realizarse del primer renglón de la primera página y continuar en el primero de la segunda página, siempre de manera continua, y de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha, como si tratara de un texto escrito.

Así, y aunque el uso de casilleros era una técnica característica del arte narrativo occidental, debemos recordar que esta solución no era del todo ajena para el mundo prehispánico. Los *tlacuilos*, de tradición mesoamericana también fraccionaban las láminas con líneas verticales y horizontales, pero éstas corrían de manera alternada formando módulos de espacios abiertos que obedecían a cánones preestablecidos de lectura del bustrófedon. Por su función gráfica, cabría la posibilidad de emplear el mismo término para nombrar este tipo de módulos y las casillas, pero como hemos visto, los primeros no formaban

⁸²Códice Osuna, páginas 13 y 14. Este documento surgió como resultado de la visita que hizo Jerónimo de Valderrama a la Nueva España por orden de Felipe II, entre 1563 y 1566. Se trata de un conjunto de reclamaciones sobre abusos cometidos contra los indios que trabajaban para el doctor Puga y su familia que fueron presentados como prueba de la visita.

espacios completamente cerrados. Sin embargo, lo que sí era común en ambas tradiciones, era el uso de ciertas técnicas para organizar la información y guiar al espectador a través de las imágenes por el camino correcto. Así, de poco sirve preguntarnos si el pintor del *códice Osuna* desconocía las reglas de narración del modelo de la secuencia prehispánica como el uso del bustrófedon, o el dibujo de glifos toponímicos para contextualizar los episodios en sitios específicos y aludir con ellos a la transitoriedad temporal. Lo que resulta importante es estudiar el impacto que tuvo la convivencia de los aprendices coloniales con libros e imágenes europeas que podían usar para hallar nuevas soluciones de narración visual.

Es probable que el pintor del *códice Osuna* haya observado grabados que tenían casilleros para formar secuencias visuales que supo reproducir más tarde para ordenar la información visual de acuerdo a este tipo de convenciones. Las escenas de este documento tienen una fuerte influencia occidental pero también muestran que el pintor que las hizo conocía las convenciones pictográficas de los códices precolombinos. Una de los elementos que nos permiten observarlo es la manera en que identificó a los personajes. Si quisiéramos identificar a los actores por su parecido visual sería factible que erráramos nuestra búsqueda, pues el trazo de sus rasgos no es personalizado. Para evitar esta posible confusión, el pintor escribió sobre las cabezas de los personajes sus nombres en castellano, como se observa en la primera casilla en donde se hallan dos hombres en un potro de madera que están identificados con los nombres Miguel Sánchez y Melchor Diez. ¿Acaso no recuerda a la

manera prehispánica de nombrar a los personajes con sus nombres calendáricos?

El uso de imágenes europeas como modelos también se manifestó en la elaboración del *Lienzo de Tlaxcala*, que fue confeccionado sobre un gran pedazo de tela. En la actualidad no conocemos el lienzo en su formato original, pero algunos estudiosos consideran que la tela estaba dividida en 80 compartimentos de dimensiones similares, organizados en doce hileras y encabezadas por un recuadro de mayor tamaño que tenía la imagen del escudo de Castilla⁸³. (fig. 39) Si la propuesta sobre el formato del Lienzo de Tlaxcala es correcta, podemos establecer una analogía con los grabados europeos que analizamos anteriormente sobre la Pasión de Cristo (fig. 36) y la vida de San Juan de Capistrano (fig. 37) porque el público que observaba este tipo de imágenes entendía que cada escena formaba parte de una cadena de episodios que pertenecían a una historia más amplia que debía ser leída de principio a fin.

Enseguida veremos otro mecanismo característico del modelo de la secuencia europea que se manifestó en los manuscritos coloniales y, que fue promovido por las ilustraciones que decoraban las páginas de los libros que se encontraban en las bibliotecas de los conventos de la Nueva España. Pero antes, es importante tener en cuenta que a diferencia de los manuscritos

⁸³ Sobre la confección del Lienzo de Tlaxcala se cree que existieron tres originales. Lo más probable es que uno de ellos se quedara en el ayuntamiento de Tlaxcala donde pudo haber sido copiado antes de desaparecer. La versión del copista Juan Manuel Yllañez debió haberse realizado en el año de 1773, y aunque las copias difieren en el número de escenas y en los detalles de las pinturas y las glosas en náhuatl, permiten reconstruir lo que fue el original. Véase Maite Málaga, *Cuerpos que se encuentran y hablan. El proceso de conquista y sus relaciones de poder vistos a través del cuerpo*, 2002, Tesis de licenciatura, p.12

prehispánicos que comunicaban la información con signos pictográficos, los libros lo hacían mediante textos que, por lo general, subordinaban la función narrativa de las imágenes a la palabra, pues “los pintores europeos procuraban traducir lo mas literalmente posible el contenido del texto en forma visual.⁸⁴

Algunas imágenes del *códice Florentino* permiten formular nuevas preguntas sobre la manera en que los pintores indígenas conciliaron el uso de la ilustración con el texto. Sin embargo, es importante señalar que este trabajo no profundiza en el problema sobre la relación entre la imagen y la palabra.⁸⁵

El proyecto del *códice Florentino* comenzó hacia 1547, año en que fray Bernardino de Sahagún empezó a entrevistar a los indígenas más viejos para reunir la mayor cantidad de información posible sobre las tradiciones de los antiguos mexicanos. Para ello, formó un equipo de ayudantes especializados en diferentes áreas. Ente ellos, se encontraba la gente que redactó en náhuatl la información recopilada que más tarde sería escrita en castellano por el propio Sahagún. Años después, entre 1575 y 1577, el fraile franciscano apresuró la conclusión del manuscrito incorporando a un importante grupo de copistas y dibujantes de la escuela de Tlatelolco, para que transcribieran los textos de los primeros manuscritos al *códice Florentino* y para que ilustraran con pinturas los pasajes más importantes de cada uno de los doce libros que forman parte del manuscrito.⁸⁶ Supervisados por Sahagún, los copistas organizaron el

⁸⁴ Kurt Weitzmann, *Op. Cit.*, 1990, p.95

⁸⁵ Para leer más sobre la relación entre la imagen y la palabra véase: José Ricardo Morales, *Estilo, pintura y palabra*, Ensayos Arte Cátedra, 1994. y Mitchell W.J. T. *Iconology: text, ideology*, Chicago, The University of Chicago Press, 1986.

⁸⁶ La estructura original del *códice Florentino* estaba organizada en cuatro volúmenes que fueron encuadernados posteriormente en los tres que conocemos actualmente.

documento con páginas escritas por ambos lados y a dos columnas; la derecha en náhuatl y la izquierda, en español.⁸⁷ Junto al texto, dejaron además espacios libres con recuadros o viñetas para que fueran posteriormente ilustradas por los pintores.

Las escenas sobre la fiesta en honor del dios *Tezcatlipoca* que proceden del *códice Florentino*⁸⁸ nos servirán para analizar el proceso que siguieron los pintores que trabajaron en este documento. En su formato original, las imágenes están distribuidas en recuadros que se hallan en páginas opuestas, de manera que para observarlas en su conjunto como secuencia pictórica, fue necesario que modificara su arreglo y que las colocara en la misma página. (fig. 40) Los copistas diseñaron seis recuadros para que fueran ilustrados por los dibujantes, distribuyéndolos en dos grupos que están integrados por tres casillas en una página y tres más en la siguiente. Así, sólo al juntar las dos series de ilustraciones, como se ve en la figura 40, podemos analizar el contenido de las imágenes con relación a la información del texto sobre la fiesta que se celebraba en honor del dios *Tezcatlipoca* durante el quinto mes en el México antiguo y, según el cual “mataban a un mancebo al que habían criado por espacio de un año, en matándolo (al mancebo) ponían otro en su lugar para criarle por espacio de un año con el nuevo propósito.⁸⁹”

Al centro del primer casillero se localiza la figura de un joven que está de pie y ataviado con un *máxtlat*. Muy probablemente se trate del mancebo que

⁸⁷ Pablo Escalante, *Op. Cit.*, 1998, p.58

⁸⁸ Códice Florentino, folios 30 vo. y 31, libro II.

⁸⁹ *Ibidem*

está citado en el texto. Junto a él, de lado izquierdo y derecho, se hallan dos personajes. En el recuadro siguiente están dibujados tres personajes: el del centro y el de la derecha tocan la flauta, mientras que el de la izquierda, se dirige a sus compañeros para indicarnos que habla con ellos. Al pasar a la próxima imagen, se encuentran representados tres personajes: el del centro es seguramente el mancebo que será sacrificado en honor de *Tezcatlipoca* porque está ataviado con una lujosa indumentaria. La cuarta, la quinta y la sexta escena, que en su formato original se localizan en la página opuesta, muestran al mancebo lujosamente vestido en señal de que está listo para el ritual, quien asistido por un numeroso grupo de personas es finalmente sacrificado en lo alto de un templo, como podemos apreciar en el último casillero.

Sin duda, el pintor leyó el texto con detenimiento para ilustrar los episodios más sobresalientes de la historia. Sin embargo, surge la pregunta sobre cómo afectó el hecho de que hubiera un diseño previo de casilleros para la construcción de la secuencia narrativa. A diferencia de los pintores de códices prehispánicos que podían establecer una lectura continua en las tiras de composición horizontal, o que podían decidir el número de imágenes que utilizarían para representar una historia, el artista de los pasajes del *códice Florentino* vio restringida esta posibilidad porque antes que él, “un grupo de copistas había dejado ventanas cada vez que consideraba que una ilustración debía llenarlas.”⁹⁰ Así, y aunque no podemos saber de qué otra manera habría sido presentada la información en caso de que el espacio no hubiera sido

fragmentado en seis casilleros, podemos pensar en otras posibilidades. El artista podría haber optado, por ejemplo, por describir la historia con menos episodios y para ello, habría congregado varios momentos dentro la misma imagen. Esta manera de representar la información era frecuente en el lenguaje pictográfico de los códices prehispánicos y se conoce con el nombre de narración simultánea. El pintor del *códice Florentino*, sin embargo, se vio forzado a respetar la estructura y la división arbitraria que hicieron los copistas al crear seis casilleros para pintar la fiesta de *Tezcatlipoca*.

Los artistas que pintaron el *códice Florentino* nacieron bajo la dominación española, y aunque sus propias tradiciones habían sido desgajadas, aún conservaban la destreza y creatividad que los había distinguido durante la época prehispánica. Formados con las ideas y costumbres coloniales, conocían las nuevas técnicas de narración que observaban en los libros y grabados provenientes de Europa. La secuencia narrativa de la fiesta de *Tezcatlipoca* está organizada bajo parámetros pictóricos occidentales como muestra el manejo del formato de la página occidental y el dibujo de los personajes con mayor expresividad y soltura en sus movimientos que se puede apreciar por ejemplo, en las posturas de los personajes que asisten al mancebo en el tercer casillero.

(fig. 40)

⁹⁰ José Luis Martínez, "El *códice Florentino*" y la "Historia General" de Sahagún, México, Archivo General de la Nación, 1995, p.41

3.3 El destino de la narración continua

Como vimos al analizar la lámina sobre la boda de la *señora 3 Pedernal* que se encuentra en el *códice Nuttall*, la creación de composiciones pictóricas de espacios unificados dentro de un solo plano, no era una solución ajena para los pintores de manuscritos prehispánicos. Pero lo que si les resultaba innovador, eran los efectos visuales de la perspectiva lineal para provocar sensaciones de volumen y profundidad que aparecían en muchos grabados europeos.

Enseguida utilizaré como ejemplos dos grabados europeos del siglo XVI que operan con los mecanismos de la narración continua para observar la influencia que ejercieron este tipo de composiciones en la manera de pintar de los artistas novohispanos. El primer grabado aborda el tema de la última cena (fig. 41) y, el segundo, el mito grecolatino de Apolo. (fig. 42) Asimismo, recurriré a la imagen prehispánica de la boda de la *señora 3 Pedernal*, (fig. 33) y a una ilustración colonial que procede del *códice Durán*, para destacar los elementos pictóricos de la tradición mesoamericana que permanecieron en los manuscritos novohispanos. (fig. 44) Todas ellas son imágenes que pertenecen a la categoría de narración continua porque los personajes que intervienen están reiterados dentro de los límites espaciales determinados por el plano.

En el grabado europeo sobre la última cena aparecen Cristo y los doce apóstoles en tres ocasiones dentro de una estancia diseñada de acuerdo a los principios de la perspectiva lineal. La primera y la segunda suceden en el primer plano. A la izquierda, se encuentran sentados alrededor de una mesa

encabezada por Cristo, que se halla de frente en el momento en que divide el pan para repartirlo entre sus discípulos. A la derecha, se hallan los mismos personajes alineados a lo largo de una banca junto a la cual, Cristo se encuentra arrodillado frente a sus discípulos en una figura de mayor tamaño a la del resto de los actores que se esfuman a medida que se alejan hacia el siguiente plano. (fig. 41) Al fondo de la imagen, se localiza por segunda ocasión la mesa de la última cena con todos los personajes pero esbozados con figuras aún más pequeñas. Algo similar ocurre con la estructura narrativa del grabado de Apolo. En el primer plano de esta imagen, de lado izquierdo, se localiza el héroe representado de manera realista con trazos que exaltan su musculatura. La tensión que realiza con los brazos al preparar el arco, anuncian que se dispone a atacar a la serpiente Pitón que se halla frente a él. Luego, en el ángulo superior derecho, reaparece Apolo dibujado con una figura más pequeña. Junto a él, se halla un personaje alado que a su vez está reiterado a la misma altura cerca de varios personajes semidesnudos que se localizan en la esquina superior izquierda del grabado, en una isla flotante.⁹¹ (fig. 42)

Entre los grabados que llegaron a la Nueva España, debió haber imágenes de formas narrativas similares a las que se encuentran en la última cena y el mito de Apolo. Estas fórmulas terminarían por influir en la manera que tenían los aprendices novohispanos para organizar la información visual en composiciones de espacios homogéneos. La ilustración del *códice Durán* sobre

⁹¹ De acuerdo a la mitología grecolatina, Apolo fue al Parnaso para buscar a la serpiente Pitón, que perseguía a su madre llamada Leto. Cuando la encontró la hirió con sus flechas pero ella huyó al oráculo de la Madre Tierra en Delfos, a donde más tarde llegó el héroe para darle fin a su propósito.

la fiesta entre los chalcas y mexicanos es un ejemplo que lo muestra con claridad. El texto que acompaña la imagen describe el suceso histórico según el cual, los chalcas hicieron prisionero a un primo hermano del rey *Moctezuma* llamado *Ezhuahuacatl*, a quien luego quisieron hacer rey de Chalco. Sin embargo, cuando éste lo supo, planeó la manera de evitarlo y para ello, engañó a los chalcas diciéndoles que aceptaba el ofrecimiento pero que antes, “les rogaba que le trajesen un madero de veinte brazas e hicieran en la punta de él un andamio pequeño.”⁹² Hecho esto, se llevó a cabo el festejo durante el que todos los presentes bailaron alrededor del andamio y cuando el festín terminó, *Ezhuahuacatl* se despidió de los mexicanos diciéndoles:

Hermanos, yo me voy a morir como los valerosos y diciendo esto empezó a subir por el palo arriba, y en estando encima del tablado que en la punta del palo estaba, tornó a bailar y cantar. Después dijo a los chalcas: habéis de saber que con mi muerte he de comprar vuestras vidas (...) y diciendo esto se arrojó de palo abajo, el cual se hizo muchos pedazos.⁹³

Al centro de la pintura, en el primer plano, se encuentra el episodio que representa el momento en que un personaje sujeta del brazo a *Ezhuahuacatl* para hacerlo prisionero. A la izquierda de esta escena, también en el primer plano, se localiza el andamio de madera que mandó construir este mancebo para poner en marcha su plan. En la parte más alta de la estructura, se aprecia el momento en que *Ezhuahuacatl* dice sus últimas palabras minutos antes de arrojarle palo abajo para escapar de su destino como rey chalca.

⁹² Fray Diego Durán, *Historia de las Indias de la Nueva España e islas de tierra firme*. México, Porrúa, 1997, p.81

⁹³ *Ibidem*.

Abajo, representado del mismo tamaño, se halla su cuerpo descuartizado sobre la tierra que confirma el resultado del valeroso acto. El ilustrador de este pasaje intentó reproducir un paisaje de acuerdo a los cánones de la pintura de corte realista. Sin embargo, no descartó el uso de ciertas convenciones prehispánicas para precisar el contenido de la información porque los pintores coloniales recordaban la tradición artística mesoamericana y "en sus obras, reflejaban el complejo proceso de combinación de las formas y los símbolos de los dos mundos."⁹⁴ La clave más significativa se localiza en el ángulo superior derecho de la ilustración del *códice Durán*, donde se encuentra el glifo toponímico de la ciudad de Tenochtitlan y el signo pictográfico de *Moctezuma* para precisar la información representada.

Por el contrario, el rasgo más revelador de una mano finamente adiestrada en las nuevas convenciones plásticas para expresar el paso del tiempo de la ilustración del *códice Durán*, es el uso de la perspectiva lineal que divide el espacio en varios planos. Al fondo de la imagen se localizan dos montañas que sugieren lejanía espacial y junto con ella, aparece la sensación de que el tiempo de las montañas es más remoto que el de los objetos que se hallan en el primer plano. A las faldas de los montes, abajo, el dibujo de cuatro personajes en menores dimensiones nos enseñan que el artista estaba familiarizado con imágenes europeas en las que variaba el tamaño de los personajes de un sitio a otro. Los escalones sobre los que descansa el equipal de *Moctezuma* y el asurado que sirve de apoyo a tres personajes que se hallan

⁹⁴ Pablo Escalante, *Op. Cit.*, 1998, p.29

en la parte superior derecha de la imagen, también son muestra de que el artista había incorporado conocimientos de la perspectiva lineal para denotar el carácter narrativo de sus pinturas. Para finalizar, es importante mencionar que la basta producción de grabados que operaban con los mecanismos de la narración continua en el grabado europeo contrastó con la poca insistencia en el uso que hicieron de ella los artistas novohispanos.

3.4 El caso de la narración simultánea

Las imágenes que los europeos trajeron consigo a la Nueva España diferían del arte conceptual y esquemático del mundo prehispánico, y se caracterizaban por reproducir el mundo físico con la mayor exactitud posible. Así, el aprendizaje de las fórmulas para imitar con fidelidad la naturaleza, debió representar un gran reto para los artistas coloniales, que aunque conocían el repertorio de soluciones plásticas procedentes de dos vertientes distintas, estaban aún acostumbrados al lenguaje pictográfico de los códices precolombinos.

Al analizar el modelo de narración simultánea de los manuscritos prehispánicos, vimos que la falta de realismo pictórico respondía a la preocupación de los *tlacuilos* por ser lo más precisos posibles al transmitir la información que pintaban. Por ello, y como podemos observar en una escena de batalla del *códice Cospi*,⁹⁵ era común que los pintores hicieran explícito el paso del tiempo con la yuxtaposición de varias acciones sobre una misma imagen

⁹⁵ *Códice Cospi*. Folio 11.

para evitar que el espectador tuviera que imaginar los instantes que no estaban representados de manera física en la imagen. (fig. 44) En el ángulo izquierdo de la lámina del *códice Cospi*, se localiza la figura de un guerrero que está ataviado a la usanza prehispánica con un gran tocado de color negro y otros atributos propios para el combate, como la flecha que sostiene con una de sus manos, o el escudo de forma redonda que se encuentra a la altura de su torso. Si intentamos reconstruir la lógica de la situación, notaremos que el *tlaculo* proporcionó la información necesaria para hacer explícito el desenlace. Así, la figura del guerrero en posición de ataque frente a la de su contrincante, que aparece herido, indica que el guerrero ya lanzó la lanza para herirlo. Si separamos la imagen en varias partes para reconstruir la secuencia de las acciones, notaremos que el primer momento está representado en el ángulo izquierdo de la imagen, donde el guerrero está representado con el brazo en alto para preparar el lanzamiento de la lanza. Los instantes intermedios no figuran en la escena. Frente al guerrero, en una posición incómoda, se localiza el contrincante con la lanza atravesada en el torso para confirmar el resultado de la acción. Los escritores - pintores de códices prehispánicos recurrían con frecuencia a la yuxtaposición de varias acciones para precisar el final de las acciones que describían. Por el contrario, su uso era reducido entre los artistas europeos que consideraban que al hacerlo transgredían las normas de verosimilitud que caracteriza al estilo naturalista. Sin embargo, en algunas ocasiones, los artistas de tradición occidental realizaban escenas similares a las

que se encuentran en las imágenes que hemos catalogado como narraciones simultáneas.

Compararemos, por ejemplo, la escena del *códice Cospi* con un grabado europeo sobre una representación del tema grecolatino de Apolo y la serpiente Pitón, para observar las similitudes que existen en cuanto al uso de la narración simultánea. (fig. 45) En la parte izquierda de la composición del grabado se halla la figura del héroe en el momento en que eleva su brazo derecho y distiende los dedos de la mano para indicarnos que acaba de lanzar una flecha para atacar a la serpiente que se localiza frente a él. Si analizamos el trayecto que sigue la lanza hasta su destino final, notaremos que ésta aparece en varias ocasiones; la primera al centro de la composición, entre las figuras de Apolo y la serpiente, y, las siguientes, sobre el cuerpo lastimado de la serpiente. Seguramente, el artista quiso mostrar varios momentos de tiempo dentro de una sola imagen, y aunque representó el pasado, el presente y el futuro en la misma composición, se podría argumentar que la escena alude a un momento preciso de tiempo porque en el contexto real, no sería incongruente que una de las flechas se encontrara en el aire, y que al mismo tiempo, la serpiente tuviera varias de ellas clavadas en el cuerpo. Sin embargo, al observar con atención la imagen del grabado europeo sobre el mito de Apolo, es posible que percibamos algunas inexactitudes porque las acciones registradas oscilan entre la imitación de un instante fugaz y el quebrantamiento de la norma de eliminar cualquier incongruencia temporal que demanda el uso del modelo monoscénico característico del estilo realista. La representación de la flecha en el aire, por

ejemplo, responde a la necesidad del artista de precisar el desarrollo de la acción para aclarar el desenlace del suceso representado. Así, y aunque la narración simultánea no era desconocida para los europeos que simpatizaban con los ideales Renacentistas, su uso era limitado porque delataba la imperfección del uso de artificios pictóricos para denotar de manera tácita los estados transitorios del tiempo. La certeza que encontraban los artistas prehispánicos con el uso de este tipo de mecanismos se traducía en confusiones para el público europeo, y mientras que la narración simultánea era aceptada ante el observador precolombino, para muchos europeos significaba una falta que ponía de manifiesto situaciones inexistentes en el contexto real.⁹⁶

El producto de la mezcla del estilo pictográfico y realista derivó en la creación de escenas narrativas que combinan técnicas que sugieren transitoriedad de manera tácita con fórmulas mesoamericanas que, por el contrario, hacen explícito el paso del tiempo. Uno de los elementos más novedosos para hacerlo en los manuscritos coloniales fue la representación de gestos y ademanes como se puede apreciar en una de las escenas del fragmento sobre la peregrinación mexicana que se encuentra en el *códice Telleriano Remensis* (fig. 46) o en la ilustración en que un padre reprende a su hijo que procede del *códice Mendoza*.⁹⁷ (fig. 47) Al dibujar el encuentro entre dos personajes, el pintor del *códice Telleriano Remensis* encimó diferentes momentos de tiempo

⁹⁶ Las incongruencias temporales que resultan de encimar diferentes momentos de tiempo en una sola imagen se encontraban también en las narraciones continuas que elaboraron algunos artistas durante el Renacimiento. Ver el apartado referente a la narración continua en el capítulo 1 para profundizar en este problema.

para precisar que el destino de la flecha que prepara uno de los personajes, terminaría enterrada en el cuerpo de su contrincante. Algo similar ocurre con la escena del *códice Mendoza*, en la que el pintor registró el momento en que un padre clava a su hijo varias espinas de maguey como castigo por no cumplir con sus obligaciones. El padre se encuentra con una espina en la mano para sancionar a su hijo, pero éste ya tiene clavadas varias de ellas en su cuerpo. (fig. 47) El uso de la narración simultánea que se caracteriza por la yuxtaposición de diferentes momentos sobre la misma escena, incorporó elementos de la narración pictórica europea, por ejemplo, el lenguaje gestual para anunciar posibles cambios de estado en las escenas narrativas. Es notorio el parecido que existe entre el ademán de sorpresa que realiza el personaje que tiene la lanza clavada en el *códice Telleriano Remensis* con el movimiento que realiza el hombre que está representado que eleva los brazos ante la amenaza de una calaca que le apunta con su arco que está representado en un grabado europeo. (fig. 48) Suma de la fusión de tradiciones pictóricas diferentes, es posible pensar que el uso de gestos y ademanes fueran influencia de grabados europeos que expresaban el paso del tiempo con técnicas de narración características de la narración monoscénica.

3.5 La recepción de la narración monoscénica

⁹⁷ Códice Mendoza, folio 59. Esta obra debió haberse elaborado entre 1541 y 1542 por órdenes del virrey Antonio de Mendoza.

Los pintores de códices prehispánicos conocían distintas técnicas para expresar el paso del tiempo de manera explícita, pero desconocían los artificios pictóricos característicos del modelo de la narración monoscénica, propios del arte realista, para revelar la existencia de acciones implícitas en las escenas que pintaban.

La libertad para pintar sobre planos pictóricos sin límites espaciales se vería restringida con la introducción de la página occidental, que aunque fue utilizada como tira en algunas situaciones, obligaría a los aprendices coloniales a restringir el número de escenas para colocarlas dentro de los confines de una página, un cuadro o una viñeta.⁹⁸ Junto a la limitación espacial que transformaría el arte mesoamericano de escribir pintando, los artistas coloniales descubrieron en las imágenes europeas algunos efectos de ilusión como la inestabilidad de las formas, o el lenguaje gestual, para anunciar de manera tácita los estados transitorios del tiempo.

A continuación utilizaré como ejemplos dos grabados europeos del siglo XVI y tres ilustraciones de manuscritos coloniales que nos permiten reconocer aquellas técnicas del método de narración monoscénico, propio del arte realista, que fueron empleadas por los pintores de códices novohispanos para mostrar un instante de tiempo de la manera más fidedigna posible.

Comparemos la escena del grabado europeo en la que un escritor le ofrece su libro al rey, (fig. 49) con la ilustración del *códice Florentino* en que un

⁹⁸ Véase Kurt Weitzmann. 1990. p.82 De acuerdo a Weitzmann, el formato occidental de la página provocó que los artistas hicieran una selección de las escenas más importantes para ajustarlas al campo de trabajo.

grupo de hombres golpea con sacos de flores a varias mujeres.⁹⁹ (fig. 50) La intención del artista que hizo la escena del rey, fue capturar un instante de tiempo para mostrarlo como podría haber sucedido en la realidad. Para ello, registró el momento preciso en el que el escritor, que se encuentra de lado derecho, extiende su mano para entregarle su libro al rey, que sentado sobre su trono, realiza un ademán en señal de que se prepara para recibirlo. Así, las posiciones inestables del rey y el escritor invitan al espectador a imaginar los segundos que no están de manera física en la imagen. El artista que elaboró esta imagen, también se esmeró para reproducir con detalle el espacio arquitectónico para contextualizar el episodio de acuerdo a su situación real en términos de escala, espacio y tiempo.¹⁰⁰ La reducción del tamaño de los cuadros que forman el piso a medida que se alejan hacia el segundo plano, revelan el uso adecuado de la perspectiva para provocar la sensación de profundidad. La lámina del *códice Florentino* que describe el episodio en que un grupo de hombres tenía que rellenar unas bolsas con flores para lanzárselas a un grupo integrado por varias mujeres contiene mecanismos de narración similares a los del grabado europeo del rey el escritor. Seguramente, el artista colonial conocía imágenes europeas similares a la del grabado europeo del escritor y rey, en las que las posiciones de los personajes servían para anunciar, de manera implícita, la existencia de los momentos que no estaban registrados físicamente en la obra. A juzgar por la postura de los brazos y la dirección de las miradas que tienen los dos varones que se encuentran de pie

⁹⁹ Códice Florentino, folio 25 vo., libro II.

en la imagen del *códice Florentino*, podemos inferir que están a punto de lanzarle a las mujeres los sacos de flores que sujetan con las manos. Para aproximarse a la representación realista de las imágenes europeas que lograban acentuar la fugacidad del instante registrado, el pintor dibujó unas marcas sobre los abdómenes de los varones para mostrar la tensión de sus músculos provocada por el esfuerzo realizado. A la izquierda, las mujeres aparecen con las manos extendidas en indicio de que se preparan para cachar las bolsas de tal suerte que el desenlace de la acción, sólo es posible en la mente del espectador que tendrá que completar la forma e imaginar a las mujeres con los sacos de flores en las manos en los segundos posteriores. La escena del *códice Vaticano* en la que un personaje viejo parece reprimir a un joven, es otro ejemplo que ilustra la influencia que ejercieron las imágenes europeas para denotar estados transitorios de tiempo.¹⁰¹ (fig. 51) De manera similar a como ocurre con las posturas que realizan el escritor y el rey en el grabado europeo, y los personajes que juegan en el *códice Florentino*, el anciano del *códice Vaticano* sugiere que su posición está a punto de modificarse, pues el movimiento que realiza al apoyarse con su brazo sobre el respaldo de la silla para impulsar su cuerpo hacia delante, y que se percibe con las arrugas que se forman en su vientre, no podrían haber durado más allá de un abrir y cerrar de ojos.

Con el paso de los años, los artistas coloniales comenzaron a compartir el gusto estilístico del arte del Renacimiento que los llevó a representar a los

¹⁰⁰ Véase Lew Andrews, *Op. Cit.*, 1995, p.105.

personajes con actitudes y gestos cada vez más expresivos e individualizados. El parecido que existe entre los ademanes que llevan a cabo unas mujeres que aparecen en una escena campirana de un grabado europeo (fig. 52) con la ilustración del *códice Durán* sobre el establecimiento de los mexicanos en la antigua *Tenochtitlan*¹⁰² sirve para ilustrarlo (fig. 53). A la izquierda de la ilustración europea, se localizan dos mujeres que visten trajes largos y que portan algunos objetos personales, como canastas de paja, sombreros o recipientes para cargar agua. A la derecha, se encuentra un tercer personaje. Con el propósito de extender el intervalo de tiempo de la representación de un instante fugaz, el artista enfatizó el intercambio de miradas que se produce entre las mujeres que se hallan en la parte izquierda del grabado con la del personaje que se localiza en la derecha. Asimismo, podemos advertir que la dama que se localiza en el extremo izquierdo realiza un ademán de despedida con su mano, mientras que su compañera, hace un movimiento con sus piernas para indicar que está por marcharse. El desenlace de la escena podría tener distintas posibilidades, pero sus variantes son limitadas porque los ademanes y las miradas que ejecutan los actores, nos ayudan a confirmar que en los instantes siguientes, las dos mujeres habrán de marcharse en sentido opuesto del personaje que se halla de lado derecho. (fig. 52) Analicemos ahora la lámina del *códice Durán* que narra el episodio según en el cual, los mexicanos habrían de establecerse en el lugar donde encontrarán a un águila devorando a una serpiente (fig. 53). Si estudiamos con detalle al grupo de

¹⁰¹ Códice Vaticano. Lám. 54.

varones que se localizan en la parte derecha de la ilustración, veremos que de manera similar a como ocurre con el grabado europeo de la escena campestre, los personajes intercambian sus miradas en señal de que algo ha sucedido o que algo está por ocurrir. (fig. 53) Estos ejemplos nos sirven para ver que los artistas indígenas imitaron las posturas corporales, los gestos y los ademanes de los personajes que veían en las imágenes europeas para sugerir temporalidad. Sin duda, el artista que ejecutó la ilustración del *códice Durán* entendía los códigos del arte realista del Renacimiento, y quería obtener resultados que no sólo satisficieran a la audiencia española, sino a él mismo. El reto al que se enfrentaron debió ser enorme, pero como bien advirtieron los europeos, su destreza se manifestó en la astucia con la que lograron incorporar los efectos de ilusión pictórica para denotar transitoriedad en las escenas narrativas de los códices coloniales. Bien señaló Fray Toribio Motolinía en su libro sobre la historia de las Indias de la Nueva España al mencionar que

“el que enseña a el hombre la ciencia, ese mismo proveyó a estos indios naturales grande ingenio y habilidad para aprender todas las cosas, arte y oficios que les han enseñado (...) han deprendido a encuadernar y iluminar, alguno de ellos muy bien, y han sacado imágenes de planchas de bien perfectas figuras, tanto que se maravillan cuantos las ven, porque de primera vez la hacen perfecta”¹⁰³

Con la práctica, los pintores coloniales asimilaron una técnica ajena a la tradición pictográfica y propia de la pintura de corte realista para expresar el paso del tiempo que les brindó las herramientas necesarias para lanzarse a la empresa de sugerir acciones implícitas a costa de sacrificar el objetivo de la transmisión inequívoca con sus trazos.

¹⁰² *Códice Durán*. Lam. 5

¹⁰³ Fray Toribio de Benavente Motolinía, *Historia de los indios de la Nueva España*. México, Porrúa, 1997, p.169.

3.6 El caso de la narración monoscénica por efecto de la serie

Al estudiar las categorías de narración visual que existen para aludir al paso del tiempo, encontré sutilezas que me permitieron proponer la creación de otro grupo. Por su cercanía con el modelo monoscénico, lo denominé como método monoscénico por efecto porque revela el paso del tiempo con series que anuncian el desarrollo progresivo del tiempo. Las imágenes monoscénicas despiertan la imaginación del espectador para que infiera los instantes que no están presentes de manera física en la obra, mientras que la narración monoscénica por efecto de la serie limita las posibilidades de lectura del espectador porque le brinda la información necesaria para que comprenda la situación representada de principio a fin.

En un grabado sobre la adoración de los Reyes (fig. 54) y el de un episodio sobre una peregrinación, (fig. 55) se pueden detectar algunas de las técnicas de narración del modelo monoscénico por efecto de la serie que influyeron en la manera de pintar de los artistas coloniales. El artista que realizó el primero grabado, registró el momento en que los Reyes se presentan frente a la familia sagrada. (fig. 54) Por su parte, el artista que plasmó la escena en que una multitud de feligreses homenajea a un personaje importante, enfatizó el momento en que la caravana llega a su destino final. (fig. 55) En ambos casos, los artistas representaron a los personajes en posiciones que sugieren transitoriedad temporal y que provocan la sensación de cambio.

El movimiento que realiza el Rey Mago que se encuentra en el ángulo izquierdo o el que hace el niño Jesús, que se halla sobre las piernas de su en el grabado sobre la adoración de los Reyes Magos indican que sus posturas no podrían haber permanecido por mucho tiempo de la misma manera, y por lo tanto, tenderemos a visualizarlos en posturas más cómodas y estables. Sin embargo, este proceso no es necesario porque la postura de otro de los Reyes, el que se encuentra de rodillas frente al niño Jesús, indica que en los instantes siguientes, aquéllos que no podemos ver de manera física en el grabado, se pondrá de pie para cederle su lugar a su compañero, quien momentos antes, flexionaba sus rodillas para prepararse para hincarse frente a la familia sagrada. (fig. 54) Lo mismo sucede con las posturas de los feligreses que caminan, de izquierda a derecha, y alineados, para llegar a su destino final para postrarse frente al homenajeado. La fila de personajes en que los personajes flexionan las rodillas flexionadas y alzan los brazos indican, que desde el primero hasta el último, todos habrían de recorrer el mismo trayecto. (fig. 55)

Analicemos las ilustraciones de algunos códices coloniales para observar las similitudes que existen con las formas de narración europea que acabamos de estudiar. La imagen del *Lienzo de Tlaxcala* sobre el bautismo de los caciques de Tlaxcala, y la ilustración del *códice Durán* que describe las exequias que se hicieron en honor de la muerte del rey *Ahuizotl*, son claros ejemplos. Al centro de la imagen del *Lienzo de Tlaxcala*, se localiza la figura de un religioso que sostiene una Hostia con la mano derecha, en señal de que se prepara para

otorgarle la comunión a los cuatro caciques que se hallan arrodillados frente a él y con las manos en ademán de oración. (fig. 57) El pintor distribuyó a los personajes dentro de los límites de una sola pintura para unificar el tiempo con el espacio para que la ilustración reflejara, en la medida de lo posible, un instante de tiempo que podría haber sido observado por un testigo ocular. Sin duda, el pintor novohispano conocía los nuevos códigos pictóricos para expresar el paso del tiempo sin la necesidad de manifestarlo de manera explícita en el lienzo, y a pesar de que los personajes están representados con posturas rígidas y poco individualizadas, la imagen revela el dominio de algunos mecanismos de narración muy particulares del grabado europeo. La escena alude al instante en que el religioso le otorga la comunión al primero de los caciques, pero sabemos, por la distribución de los caciques en fila, que el resto de sus compañeros habrán de recibirla en los instantes venideros. Lo mismo sucede con la escena del *códice Durán* en la que tres personajes le rinden exequias al recién fallecido rey *Ahuizotl*, que ha sido aludido a la usanza antigua, con su nombre calendárico, en la parte izquierda de la ilustración. El artista plasmó el momento preciso en que el personaje que se localiza al centro de la composición, inclina su cuerpo hacia el frente para depositar frente al rey, el obsequio que sostiene entre sus manos de tal manera que en los segundos siguientes, se encontrará junto a los otros regalos, sobre el petate que se encuentra frente al rey. (fig. 56)

Para finalizar, comparemos la estructura narrativa de un grabado europeo del siglo XVI sobre un ritual que realizan varios devotos con las

ilustraciones de dos códices coloniales que proceden de los *códices Telleriano Remensis, y Borbónico*. (figs. 58, 59 y 60) El artista europeo utilizó la perspectiva lineal para contextualizar el episodio dentro de un espacio arquitectónico real. La procesión está encabezada por los devotos que están al fondo de la imagen y representados con figuras más pequeñas a la del resto de los personajes, que avanza detrás de ellos a lo largo de una hilera que forma un semicírculo que habrá de ser recorrido por todos. (fig. 58) Algo similar ocurre en una lámina del *códice Telleriano Remensis* en la que una embajada realiza un viaje para reunirse con *Huitzihuitl* y organizar la boda entre él con una nieta de *Acamapichtli*¹⁰⁴. (fig. 59) Para mostrar el trayecto que habría de recorrer la caravana durante un lapso de tiempo determinado, el pintor dibujó una serie de personajes que explica el recorrido a lo largo de sus facetas. El inicio del viaje se encuentra en la esquina superior izquierda, en donde cinco personajes que están dibujados de perfil, caminan en fila hacia el ángulo derecho de la ilustración. La dirección de sus pies y de sus miradas marca la ruta que prosiguen, hasta que ésta cambia de sentido con el dibujo de las huellas de pies que desplazan nuestra mirada hacia la parte inferior derecha de la imagen. Luego, el trayecto se restablece con la aparición de otros cuatro personajes que caminan también de perfil, y alineados en fila, hacia el equipal en el que se halla sentado *Huitzihuitl*. Sin duda, y aunque podemos reconocer la permanencia del lenguaje pictográfico en las formas esquemáticas de los personajes y los gestos que realizan, en especial el de aquéllos que apuntan con

¹⁰⁴ Códice Telleriano Remensis. Folio 30 r.

sus dedos índices para indicar el camino que siguen, o en el recurso de los nombres calendáricos para identificar a los actores, el pintor había aprendido también a usar otras formas visuales de representación. Una de las características más notorias de la influencia europea en esta lámina, es la creación de un espacio unificado para aludir a un momento específico de tiempo. Así, y aunque no podemos saber cuál fue la verdadera intención del artista al homogeneizar el campo de trabajo, podemos advertir que creó dos planos para situar diferentes momentos del episodio representado. La imagen indica que los personajes que se encuentran en el primer plano ya realizaron todo el recorrido porque se encuentran en su destino final. Detrás de ellos, el resto de la embajada prosigue su marcha para reunirse con los demás. Lo mismo sucede en la lámina del *Códice Borbónico* que muestra un festejo religioso. El artista que confeccionó esta pintura, dibujó 11 personajes alrededor de un poste para formar un medio círculo. Entrelazados de las manos, los participantes del festejo caminan uno detrás de otro, de manera parecida a como lo hacen los personajes que se encuentran en el grabado europeo sobre la procesión religiosa. (fig. 60)

Mezcla de realismo y de exactitud en la transmisión del mensaje, la narración monoscénica por efecto de la serie respeta las normas de la pintura realista, pero evita la confusión de lectura al hacer explícito el desenlace de la acción registrada. Por ello, su uso es inexistente en los códices prehispánicos, que si bien se caracterizaban por la exactitud al transmitir el mensaje, no eran imitaciones fidedignas de un instante breve de tiempo.

IV. Conclusiones

El objetivo de la narración pictórica es describir situaciones que ocurrieron en un tiempo y espacio determinado de forma independiente a cualquier tipo de escritura. Los historiadores del arte distinguen dos tradiciones para hacerlo: la naturalista y la pictográfica. Cada vertiente tiene diferentes métodos de narración pictórica afines a sus estilos, pero diversos en cuanto a sus formas y funciones. La mayoría de las fórmulas naturalistas muestran sucesos o momentos concretos de tiempo tal y como podrían haber sido vistos por un testigo ocular, y fueron utilizadas por artistas de la antigua Grecia y de la Europa del Renacimiento. Sin embargo, es preciso decir que los artistas del *Quattrocento* hicieron coexistir este tipo de fórmulas de narración pictórica con otro método de narración cuya finalidad no era la representación de un instante de tiempo que correspondiera a la realidad.¹⁰⁵ De manera distinta, la tradición pictográfica yuxtapone diferentes momentos de tiempo para hacer explícito el paso del tiempo sin importar el parecido con el ámbito real, y, predominó entre los artistas del mundo mesoamericano.¹⁰⁶

Los artistas educados en el ambiente Renacentista se pronunciaron a favor de los métodos narrativos cuyos mecanismos ilusionistas y evocaciones dramáticas lograban engañar la vista del espectador; desarrollaron un complejo lenguaje gestual para enfatizar el estado momentáneo de ciertas situaciones e

¹⁰⁵ Véase el apartado sobre la narración continua en el capítulo I.

¹⁰⁶ Para Gombrich, la pictografía representa el "qué" pero no el "cómo," el verbo, pero no el adverbio ni ninguna cláusula adjetiva." E. H. Gombrich, *Op. Cit.*, 1987, p. 89.

imitaron los rasgos de los personajes para presentarlos de manera individualizada. Entre las fórmulas que usaron con mayor frecuencia se encuentran la secuencia, la narración continua, la narración monoscénica y la narración monoscénica por efecto de la serie. En cambio, la narración simultánea fue casi inexistente. Por su parte, los pintores de códices prehispánicos estaban interesados en referir información con precisión e hicieron uso de la secuencia, la narración continua y la narración simultánea pero prescindieron de cualquier tipo de narración monoscénica que exigía el compromiso con una pintura de estilo realista que capturara en una escena, un momento de tiempo concreto. Gracias a esta diversidad, los pintores podían enfatizar diferentes aspectos temporales en sus obras al exaltar, por ejemplo, la progresión cronológica de los episodios o, por el contrario, al destacar la corta duración de las acciones representadas. No obstante las coincidencias para expresar el paso del tiempo entre la tradición pictórica realista y pictográfica, había diferencias importantes.

A pesar de la gran compatibilidad que tenían entre ellas, la secuencia era la base de la estructura narrativa de los códices prehispánicos pero no era capital para el arte narrativo europeo del siglo XVI. Distinto a lo que sucedía en los libros de los antiguos mexicanos, en los lienzos de los artistas Renacentistas predominaba el uso de la narración monoscénica y escaseaba la narración simultánea tan recurrida entre los *tlacuilos* indígenas del México antiguo. En resumen, es posible decir que la secuencia fue la fórmula más compatible en ambas tradiciones.

La narración monoscénica y la narración monoscénica por efecto de la serie, sin embargo, fueron utilizadas por los pintores europeos del siglo XVI pero inexistente en las escenas narrativas de los códices prehispánicos. Años después, los pintores coloniales de la Nueva España incorporaron a sus manuscritos escenas monoscénicas que sin duda, reflejaban la influencia del grabado europeo. Por último, es interesante reparar en el caso de la narración simultánea, que si bien había sido indispensable para expresar información de manera inequívoca en los códices prehispánicos, cedió su lugar ante fórmulas de corte realista como la narración monoscénica.

En cuanto a la función de la narración visual, es importante reparar en que la diversidad de sus formas respondía a los objetivos de las sociedades para las cuáles eran elaboradas y a las demandas del público o del grupo patrocinador que las mandaba confeccionar. De esta manera, "nombrar una categoría de narración pictórica es situarla de manera estilística e histórica."¹⁰⁷

La creación de mecanismos pictóricos para realizar pinturas que alcanzaran grados asombrosos de parecido entre el suceso registrado y el momento real satisfizo las exigencias de los críticos de arte durante la época del Renacimiento. En Mesoamérica, el estilo conceptual de las imágenes de los códices prehispánicos tuvo un propósito diferente: contar la historia. Su finalidad era consignar el pasado, conservar las conjeturas del futuro y documentar las características del presente para legitimar y preservar el orden

¹⁰⁷ "To name a category of narration is to situate a pictorial narrative stylistically and historically." Stansbury, *Op. Cit.*, 1999, p. 5

social y la jerarquía de la clase dirigente.¹⁰⁸ Además, las pinturas de estos documentos resolvían las necesidades de escritura de la comunidad porque tenían un alto grado de legibilidad entre la gente del pueblo que compartía la misma cultura. Así, el vasto conjunto de convenciones pictográficas conformaban un sistema de registro sustancial para la reproducción cultural del mundo prehispánico.

No obstante la imposición de temas y exigencias estilísticas por parte de la clase gobernante que pedía un uso pragmático y didáctico de las imágenes, los *tlacuilos* gozaban de gran libertad para inventar formas narrativas y variantes en los signos que formaban parte del repertorio simbólico mesoamericano.¹⁰⁹ Además de diseñar convenciones específicas para consignar de manera inequívoca la fecha o el sitio de cualquier acontecimiento, concibieron diferentes formatos de códices, patrones de lectura y otras reglas para el sistema de registro. Los escribas no eran únicamente técnicos, eran intelectuales y creativos que no sólo injerían en la construcción del lenguaje, sino también en la difusión de principios y creencias entre los miembros de su comunidad.

Tras la conquista de Tenochtitlan y la imposición del nuevo orden colonial, comenzó el debilitamiento de las expresiones del arte oficial de los grupos prehispánicos. La elaboración de manuscritos pictóricos no sólo

¹⁰⁸ "It was the activity that fulfilled the written needs of the ancient Mexicans. It recorded the past, it preserved the prognosticatory guides that suggested the future and it documented the many features of the present". Elizabeth H. Boone. *Op. Cit.*, 2000, p. 29

¹⁰⁹ El estilo y el repertorio de figuras y signos de los códices prehispánicos ha sido denominado como Mixteca-Puebla para distinguir al conjunto de formas que predominó en las manifestaciones artísticas del periodo posclásico en Tlaxcala, Puebla, las Mixtecas y el valle de Oaxaca.

sobrevivió bajo el patrocinio de las autoridades españolas que veía en ellos, el camino más eficaz para conocer la historia del pueblo sometido y establecer las bases administrativas del nuevo gobierno. Los religiosos, por su parte, promovieron la producción de manuscritos para conocer las creencias religiosas de los antiguos mexicanos con el fin de erradicarlas y poner en marcha el proyecto de evangelización. Además, algunos nobles indígenas mandaron confeccionar manuscritos para denunciar el abuso de las autoridades españolas o para reivindicar derechos y dar a sus pueblos un buen lugar en el régimen que les había sido impuesto.¹¹⁰

La diferencia de estilos entre el arte naturalista y pictográfico se acentuó en las pinturas creadas por los aprendices coloniales educados en distintos recintos conventuales de la Nueva España. Durante los primeros años de la colonia, los artistas nativos mantuvieron el interés por expresar el paso del tiempo con fórmulas como la secuencia y la narración simultánea para transmitir la información con precisión. Otra de las convenciones narrativas del antiguo sistema de registro que sobrevivieron en los manuscritos novohispanos, fue que a pesar de la introducción de las páginas europeas encuadernadas en forma de libro, se insistió en presentar la información de manera ininterrumpida como se hacía en las tiras de composición horizontal.¹¹¹ Sin embargo, el uso de líneas guías de lectura como el bustrófedon se debilitaron pero coexistieron con nuevas variantes. A la supervivencia del modelo de la

¹¹⁰ Leonardo Manrique Castañeda, "Los códices históricos coloniales." en : *Arqueología Mexicana*, V. VII, num. 38, CONACULTA-INAH-Ed Raíces, México, Julio- Agosto 1999, p. 25.

¹¹¹ Véase el apartado 4.1 del capítulo sobre el destino de la secuencia y las figuras 34 y 35 que proceden de los códices Telleriano Remensis y Mexicano.

secuencia prehispánica, se sumó el empleo de otras convenciones pictográficas como los glifos toponimicos y las fechas calendáricas para registrar con precisión el sitio y las fechas de los acontecimientos descritos. La representación de las figuras humanas preservó un carácter y prevaleció la representación de los personajes de perfil para indicar el flujo de lectura de los episodios con la dirección de sus pies o sus manos.

No obstante el apego a las fórmulas narrativas tradicionales, la introducción de materiales novedosos y de imágenes europeas provocó cambios esenciales en las formas narrativas tradicionales mesoamericanas.

La rupturas de las formas narrativas de los códices prehispánicos fueron promovidas por el cambio de objetivos y temáticas que animaron su confección. "Las condiciones impuestas por el régimen novohispano generaron la necesidad de pintar temas que nunca antes habian sido registrados, de abandonar otros y, de continuar con un buen número de ellos pero adaptándolos a los contenidos de las nuevas condiciones sociales.¹¹² El uso del lenguaje pictografico entró en contradicción con las formas de la pintura realista y surgió la apremiante necesidad de enseñar a los aprendices a pintar con formas más afines al estilo Renacentista de la época. Por su parte, los artistas nativos comprendieron que al ajustar las formas plásticas de narración visual mesoamericanas a la de las formas occidentales lograban insertar su historia en la historia de los europeos para expresar mejor sus necesidades. El cambio más significativo en las formas de narración de los códices precolombinos fue

¹¹² Perla Valle, *Op. Cit.*, 1997, p.65.

promovido por la introducción del texto que terminaría por subordinar la imagen a la palabra. La innovación del registro escrito para relatar la historia se acompañó del uso de la página de formato occidental encuadrada en forma de libro. Este cambio modificó la presentación ininterrumpida de los sucesos que era uno de los rasgos fundamentales de la narración pictórica de los códices prehispánicos.

Junto a estas innovaciones llegó también otro elemento europeo que restringiría el espacio para el uso de imágenes: la viñeta. Aunada a la viñeta, apareció el uso de casilleros que si bien permitió la continuidad de la secuencia como modelo de narración, también transformó la estructura básica de la narrativa visual de los códices prehispánicos.

Con el paso de los años, los artistas coloniales comenzaron a compartir el gusto por la pintura y las convenciones narrativas de las imágenes europeas. De esta manera, entró en contradicción la narración simultánea. Su diferencia frente a las formas del lenguaje realista, colocaban al pintor frente a la disyuntiva que lo hacía dudar entre yuxtaponer diferentes momentos de tiempo acorde a la narración simultánea o, representar un instante concreto de acuerdo a las normas de la narración monoscénica. La aparición de ademanes y expresiones corporales para sugerir transitoriedad y las representaciones tridimensionales creadas con los mecanismos de la perspectiva lineal para provocar sensaciones de profundidad tardarían más tiempo en aparecer en los manuscritos coloniales.

Bibliografía

- ANDREWS, Lew. *Story and Space in Renaissance Art: The Rebirth of Continuous Narrative*, Cambridge, Cambridge University Press, 1995
- ARNHEIM, R. "Movement" en: *Art and Visual Perception. Psychology of the creative eye*, Berkeley, University of California, 1967
- BAIRD, Ellen T. *The Drawings of Shagun's Primeros Memoriales: Structure and Style*, Norman, University of Oklahoma Press, 1993
- BARBIERI, Daniele, *Los lenguajes del cómic*, Barcelona, Paidós, 1993.
- BAUDOT Georges y Tzvetan Todorov, *Relatos aztecas de la conquista*, México, Grijalbo, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. 1990
- BLUNT, Anthony, *La teoría de las artes en Italia del 1450 a 1600*, Trad. de José Checa Cremades, Madrid, Ediciones Cátedra, 1999.
- BOONNEFOY, Yves, *The Lure and the Truth of Painting. Selected Essays on Art*, Chicago, Chicago University Press, 1995
- BOONE, Elizabeth y Walter D. Mignolo, eds., *Writing Without Words. Alternative Literacies in Mesoamerica and the Andes*, Durham y London, Duke University Press, 1994
- BOONE, Elizabeth H., *Stories in Red and Black. Pictorial Histories of the Ancient Aztecs and Mixtecs*, Austin, University of Texas Press, 2000
- BRILLIANT, Richard, *Visual Narratives Storytelling in Etruscan and Roman Art*, New York, Corneu University Press, 1984
- BRILLIANT, Richard, *Gesture and Rank in Roman Art. The Use of Gestures to Denote Status in Roman Sculpture and Coinage*, Connecticut, New Haven Academy of Arts & Sciences, 1963
- CASO, Alfonso, *Interpretación del Códice Bodley*, México, Sociedad Mexicana de Antropología, 1960
- CASO, Alfonso, *Reyes y reinos de la mixteca*, 2v., México, Fondo de Cultura Económica, 1979.

CERVANTES Vázquez, Rossana, *Orden del discurso gráfico prehispánico en la elaboración del Códice Selden II*, México, Escuela Nacional de Artes Plásticas/Universidad Nacional Autónoma de México, 1998 (Tesis de Maestría)

DA VINCI, Leonardo. *Tratado de Pintura*, México, Ramón Llaca y Cia., S.A. 1996.

DE LA FUENTE, Beatriz, "La pintura mural prehispánica en México" en *Arqueología Mexicana*, v. 16, México, CONACULTA-INAH-Ed. Raíces, 1995.

DENNIS, Bryan: "Narrative Sequences in the Codex Borgia and the Codex Zouche Nuttall", en: H. B. Nicholson y Eloise Quiñones Keber, eds.: *Mixteca-Puebla*, Culver City, California, Labyrinthos, 1994, p. 153-173.

DIAZ DEL CASTILLO, Bernal, *Historia de la conquista de la Nueva España*, México, Editorial Porrúa, 1986.

DURAN, Fray Diego, *Historia de los indios de la Nueva España e islas de tierra firme*, ed. A. M. Garibay K., 2 v., México, Editorial Porrúa, 1967

ESCALANTE Gonzalbo, Pablo, "De la pictografía a la pintura" en: *Arqueología Mexicana*, vol. VII num. 38, CONACULTA- INAH. Ed. Raíces, México, julio-agosto 1999.

ESCALANTE GONZALBO, Pablo, *Los códices*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1998.

ESCALANTE Gonzalbo, Pablo, *El trazo, el cuerpo y el gesto: los códices mesoamericanos y su transformación en el valle de México en el s. XVI*, México, Facultad de Filosofía y Letras, 1996. Tesis doctoral.

GALARZA, Joaquín: "Los códices Mexicanos", en: *Arqueología Mexicana*, Vol. IV, Num.23 (Códices Prehispánicos), CONACULTA-INAH-Ed. Raíces, México, Enero-Febrero 1997.

GALARZA, Joaquín y Maldonado Rojas, Rubén, *Amatl, Amoxtli. El papel, el libro, los códices mesoamericanos, México, Escuela Nacional de Antropología e Historia, 1986.*

GARCIA Vega, Blanca, *El grabado del libro español*, s. XV, XVI y XVII, Valladolid, Institución Cultural Simancas, 1984.

GLASS, John B., "A Survey of Native Middle American Pictorial Manuscripts" en Robert Wauchope, *Handbook of Middle American Indians*, Texas, University of Texas, V. 14.

GOMBRICH, E. H., *La imagen y el ojo. Nuevos estudios sobre psicología de la representación pictórica*, versión española de: Alfonso López Lago y Remigio Gómez D., Madrid, Alianza editorial, 1987

GOMBRICH, E. H., *Norma y forma. Estudios sobre el arte del Renacimiento*, 1, Versión española de Remigio Gómez D, Madrid, Debate, 1999.

GREENSTAIN, Jack M., *Mantegna and Painting as Historical Narrative*, Chicago, The University of Chicago Press, 1992

KESSLER, Herbert L., Simpson, Marianna S., *Studies in the History of Art. Pictorial Narrative in Antiquity and the Middle Ages, Symposium Series IV Hanover and London, University Press of New England, 1985.*

KUBLER, George., "On the Colonial Extinction of the Motifs of Precolumbian Art" en *Studies in Ancient America and European Art. The Collected Essays of George Kubler*, ed. Thomas Reese, New Haven y London, Yale University Press

LAVING, Marilyn Aronberg, *The Place of Narrative. Decoration in Italian Churches, 431-1600*, Chicago, The University of Chicago Press, 1990

LEON- PORTILLA, Miguel, *Códices: los antiguos libros del nuevo mundo*, México, Aguilar, 2003.

LESSING, G.E., "Los límites de la poesía y la pintura" en: Sánchez Vázquez, Adolfo, *Lecturas universitarias 14, antología de textos de estética y teoría del arte*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, 1972

LEWIS, Suzanne, *Reading Images: Narrative Discourse and Reception in the Thirteenth Century Illuminated Apocalypse*, Cambridge, Cambridge University, 1995

MÁLAGA Iguñiz, Maite, *Cuerpos que se encuentran y hablan. El proceso de conquista y sus relaciones de poder vistos a través del cuerpo*, México, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, 2002, (Tesis de licenciatura)

MANRIQUE Castañeda, Leonardo "Los códices históricos coloniales." en: *Arqueología Mexicana*, v. VII, num. 38, CONACULTA-INAH-Ed Raices, México, Julio- Agosto 1999

MARTINEZ, José Luis, *El "Códice Florentino" y la "Historia General de Sahagún,"* México, Archivo General de la Nación, 1989.

MARTINEZ, José Luis, *Hernán Cortés*, México, Fondo de Cultura Económica, 1995.

MITCHELL, W.J.T., *Iconology, Text, Ideology*, Chicago And London, The University of Chicago Press, 1986.

MOLINER, María, *Diccionario de uso del español*, Madrid, Gredos, 1991

MOTOLINÍA, Fray Toribio de Benavente, *Historia de los indios de la Nueva España. Relación de los ritos antiguos, idolatrías y sacrificios de los indios de la Nueva España, y de la maravillosa conversión que Dios en ellos ha obrado*, México, Editorial Porrúa, 1997.

NAVARRETE Linares, Federico, *Mito, historia y legitimidad política: las migraciones de los pueblos del Valle de México*, México, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México, 2000 (Tesis Doctoral)

NAVARRETE Linares, Federico, "The Path from Aztlan to Mexico", on: *Visual Narration in Mesoamerican Codices*, Res 37, Spring 2000, anthropology and aesthetics.

PÄCHT, Otto. *The Rise of Pictorial Narrative in 12th Century England*, Oxford, Clarendon Press, 1962

PULIDO Rull, Ana, La construcción de la figura real a través de sus símbolos: la majestad en los códices del siglo XVI, México, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México, 2002 (Tesis de licenciatura)

QUIÑONES Keber, Eloise, "Art as History: The Illustrated Chronicle of the Codex Telleriano Remensis as a Historical Source" en: J. Durand Forest, ed., *The Native Sources and the History of the Valley of Mexico*, Oxford, BAR International Series, 1984

ROBERTSON, Donald, *Mexican Manuscript Painting of the Early Colonial Period. The Metropolitan Schools*, New Haven : Yale University, 1959

ROSSELL, Cecilia, "Códices mixtecos prehispánicos" en: *Arqueología Mexicana*, Vol. 1, Num3, (Monte Albán), CONACULTA-INAH-Ed. Raíces, México, Agosto-Septiembre 1993, p. 42-46.

SAHAGÜN, Fray Bernardino de, *Historia General de las cosas de Nueva España*, México, Editorial Porrúa, 1989.

SMITH, Mary Elizabeth, *Picture Writing from Ancient Southern Mexico. Mixtec Place Signs and Maps*, Norman, University of Oklahoma, 1973

STANSBURY- O'Donnell, Mark, *Pictorial Narrative in Ancient Greek*, New York, Cambridge University Press, 1999.

URCID, Javier. "La lápida grabada de Noriega: tres rituales en la vida de un noble Zapoteca," en: *Indiana* 16, 1999, Berlín.

VALLE, Perla: "Códices Coloniales" en: *Arqueología Mexicana*, vol. IV, num. 23 CONACULTA-INAH-Ed. Raíces, México, Enero. Febrero 1997.

WEITZMANN, K, *El rollo y el códice*. Un estudio del origen y el método de la iluminación de textos, Trad. de Cruz Montero Garrido, Madrid, Nerea, 1990.

WOLFANG, Kempt, *The Narratives of Gothic Stained Glass*, Cambridge, Cambridge University Press, 1997

Códices prehispánicos y coloniales

Códice Azcatitlan, Paris, Musée de l'Homme, Société des Américanistes, 1949 (Sobretiro de Journal de la Société des Américanistes, 1952).

Códice Azoyú, estudio Constanza Vega Sosa, México, Fondo de Cultura Económica, 1991

Códice Borbónico, México, Fondo de Cultura Económica, 1992

Códice Borgia, estudio de Eduard Seler, México, Fondo de Cultura Económica,

Codex Cospi, México, Fondo de Cultura Económica, (IIE)

Códice Florentino. Manuscrito 218-220 de la Colección Palatina. 3v., México, AGN, 1979.

Codex Mendoza, 3 v., Berkeley y Los Angeles, University of California Press, 1992.

Codex Mexicanus, Paris, Société des Américanistes, 1952.

Códice de Tepetlaoztoc (Códice Kingsborough), Estado de México, Toluca, El Colegio Mexiquense, 1994.

Códice Zouche-Nuttall, Crónica Mixteca: el rey 8 Venado, garra de jaguar y la dinastía de Tozacualco-Zaachila. Explicación de Ferdinand Anders, Maarten Jansen y Gabina Aurora Pérez, México, Fondo de Cultura Económica, 1992.

Códice Telleriano Remensis, en: *Antigüedades de México basadas en la recopilación de Lord Kingsborough*, estudio de José Corona Nuñez, México, Secretaría de Hacienda y Crédito Público, 1964- 1967.

Código Osuna, Pintura del gobernador, alcaldes y regidores de México, estudio y transcripción por Vicenta Cortés Alonso, Madrid, Ministerio de Educación y Ciencia -Dirección General de Archivos y Bibliotecas, 1976,

Código Vaticanus 3773, Graz, Austria, Ak., 1972

Índice de ilustraciones

Capítulo I. La narración pictórica en el arte occidental

1. Los trabajos de Heracles. Urna romana, siglo II, Villa Borghese.
2. La vida de San Juan, baptisterio de San Giovanni, Florencia.
3. Giotto: la vida de San Juan, iglesia de Santa Croce, Florencia.
4. La profecía de Cuthbert. Biblia anglosajona, Bade Oxford.
5. Filippo Lippi: el banquete de Herodes, catedral de Patro.
6. Luca Signorelli: los últimos hechos de Moisés, Capilla Sixtina, Roma.
7. La ceguera de Polifemos. Vasija griega, museo arqueológico, Argos.
8. Giotto: la resurrección de Lázaro, capilla de la Arena, Padua.
9. Escuela de Rafael: Moisés golpeando la roca, galerías y museos pontificios, Vaticano.
10. Matías Grunewald: la crucifixión de Cristo, museo de Colmar.
11. Mujer con un puño de ropa. Vasija griega, New Heaven, universidad de Yale.
12. Mujeres acróbatas jugando a la pelota, Beni Hassan, tumba de Baket, XII dinastía, hacia 1970 a. C.
13. Rafael: la predicación de San Pablo en Atenas.
14. Escena de los campos de *iaru*, ilustración del pasaje 110 del libro de los muertos en la cámara funeraria de Sennedyem, Tebas- Oeste, hacia 1279 a.C.
15. Benozzo Gozzoli: la cabalgata de los reyes magos, Capilla de los Magos, Palacio Médici, Florencia.
16. Alberto Durerro: el martirio de los 10 000, Museo Kunsthistorisches, Viena.

Capítulo II. Tiempo y narración pictórica en los códices prehispánicos

17. Lápida de Noriega, dibujo de Antonio Caso.
18. Códice Bodley, láminas 7 y 8
19. Dibujo de formato de biombo.
20. Esquema de bustrófedon horizontal.
21. Esquema de bustrófedon vertical.
22. Códice Nuttall, lámina 4.
- 23 A. Códice Selden, láminas 6, 7 y 8.
- 23 B. Códice Selden, detalle de la lámina 6
- 23 C. Códice Selden, detalle de la lámina 8
24. Códice Selden, detalle de la lámina 8
25. Códice Selden, detalle de la lámina 6
26. Códice Selden, detalle de la lámina 6
27. Códice Selden, detalle de la lámina 7
28. Códice Selden, detalle de la lámina 8
29. Códice Selden, detalle de la lámina 8
30. Códice Selden, detalle de la lámina 8
31. Códice Bodley, detalle de la lámina 10.
32. Códice Nuttall, detalle de la lámina 4.
33. Códice Nuttall, lámina 19.

Capítulo III. Rupturas y continuidades en la temporalidad antigua en el siglo XVI

34. Códice Telleriano Remensis, folios 25 a 28.

35. Códice Mexicano, láminas 18 y 19.
36. La pasión de Cristo, Real colección de estampas de San Lorenzo del Escorial, vol. 1, p. 166.
37. San Juan de Capistrano, Colección de grabados del Bartsch, vol. 16, pa 2. p. 216
38. Códice Osuna, páginas 13 y 14.
39. Dibujo reconstructivo del lienzo de Tlaxcala.
40. Códice Florentino, folio 30 vo. y 31, libro II.
41. La última cena, Colección de grabados del Bartsch, vol. 13, p. 56.
42. Apolo matando a la serpiente Pitón, Colección de grabados del Bartsch, Vol. 15, p. 176
43. Códice Durán, página 81.
44. Códice Cospi, folio 11.
45. Apolo y la Serpiente, Colección de grabados del Bartsch, vol.3, parte 1, 319.
46. Códice Telleriano Remensis, folio 28 vo.
47. Detalle del Códice Mendoza, folio 59.
48. Calaca
49. El escritor que ofrece su libro al rey, tomado de José Manuel Lucía Meg imprenta y libros de caballería, Madrid.
50. Códice Florentino, folio 25 vo., libro II.
51. Detalle del Códice Vaticano, lámina 54.
52. Colección de grabados del Bartsch, vol.3, p. 12.
53. Códice Durán, página 21.
54. Alberto Durero: La adoración de los Reyes Magos, Colección de grabado del Bartsch, vol.10, parte 1, p. 319.

55. Colección de grabados del Bartsch.
56. Códice Durán, página 226.
57. Detalle del lienzo de Tlaxcala.
58. Códice Telleriano Remensis, folio 30 r.
59. Procesión, tomado de Blanca García Vega, el grabado del libro español, lámina 702.
60. Códice Borbónico, lámina 28.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Fig. 1



Fig. 2



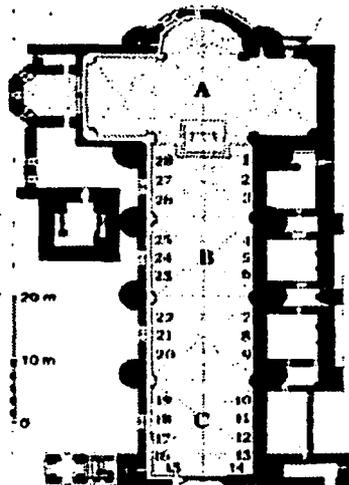


Fig. 3

Fig.4



Fig. 5

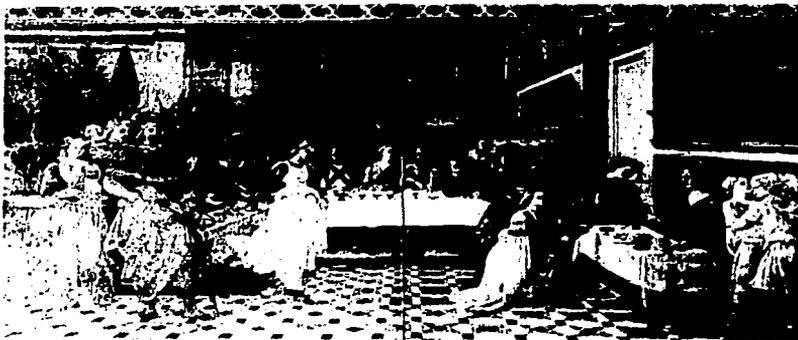


Fig. 6





Fig. 7



Fig. 8



Fig. 9

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Fig. 10



Fig. 11

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Fig. 12

Fig. 13



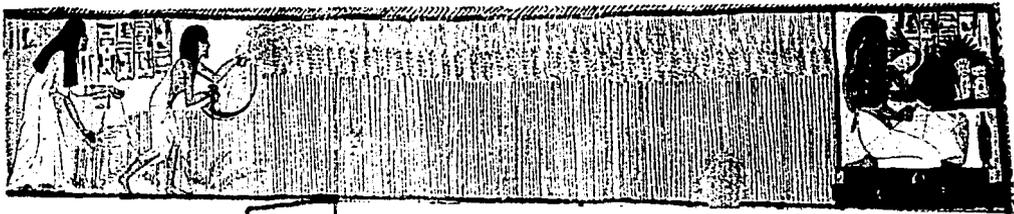


Fig. 14

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

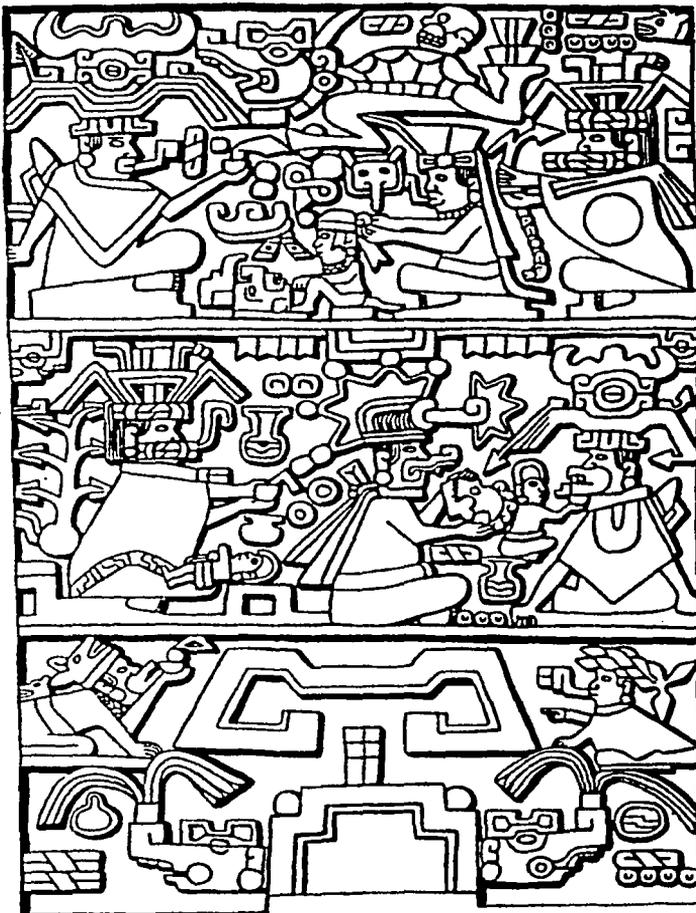


Fig. 15



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Fig. 16



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

113



Fig. 18

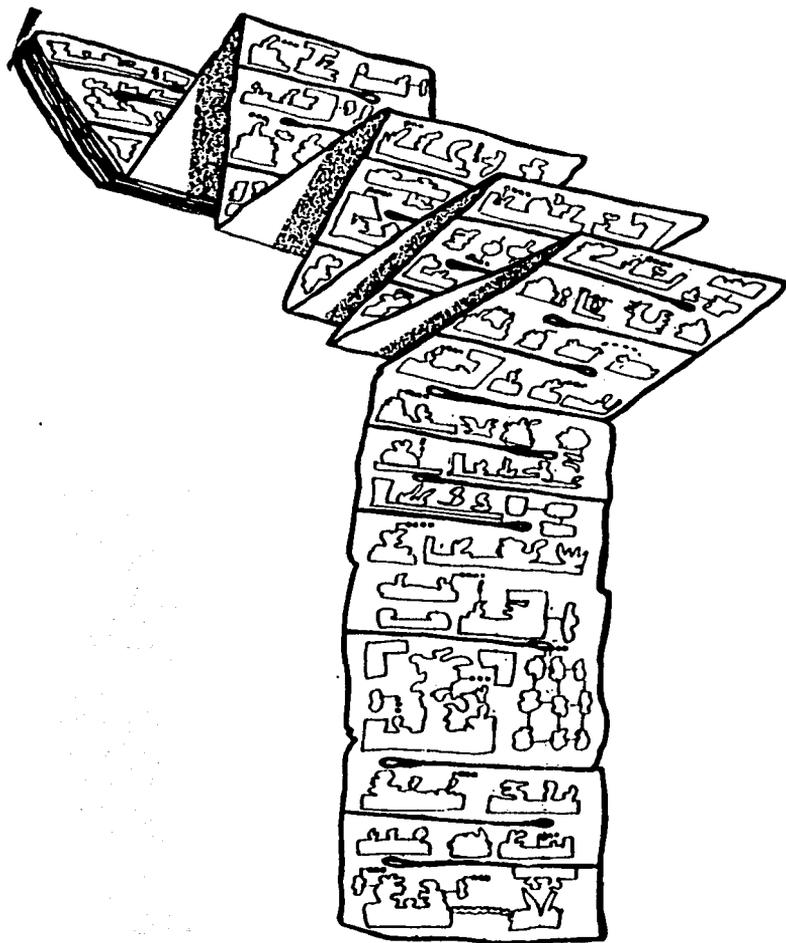


Fig. 19

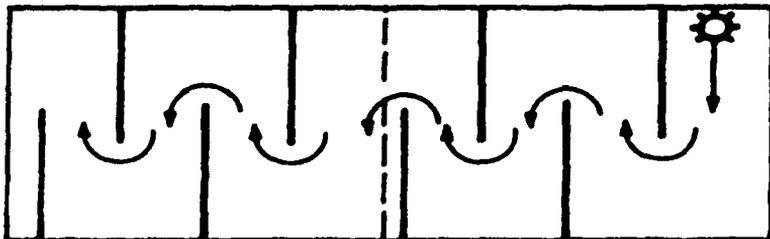
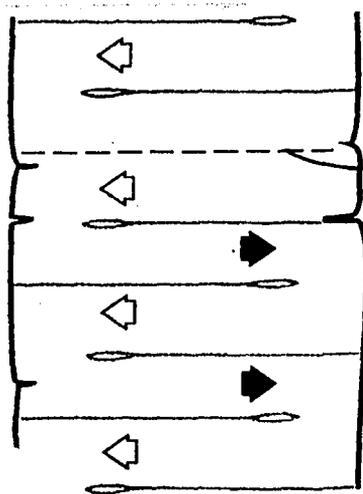


Fig. 20

Fig. 21



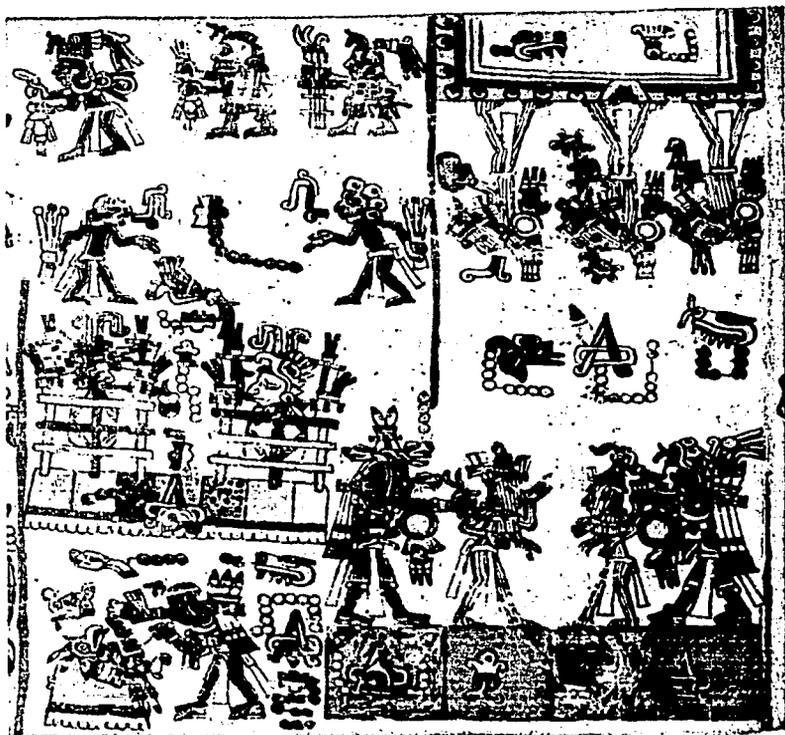


Fig. 22

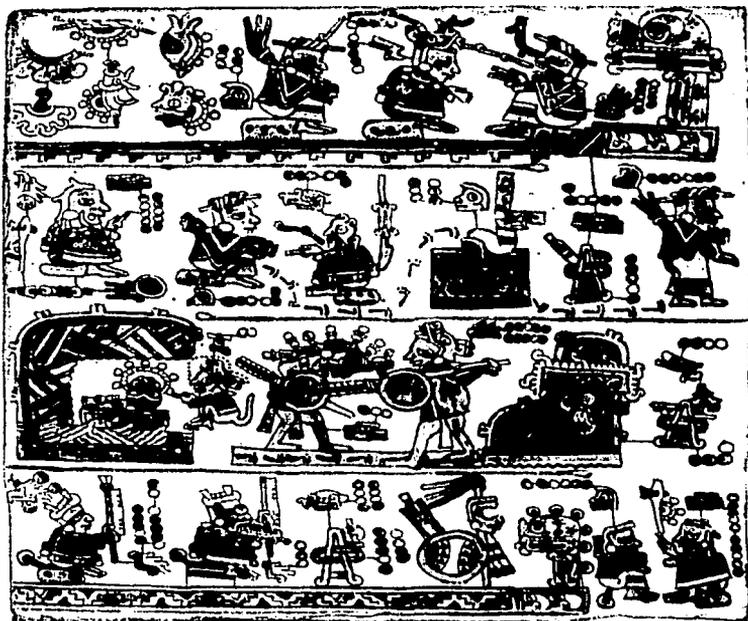


Fig. 23 A

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

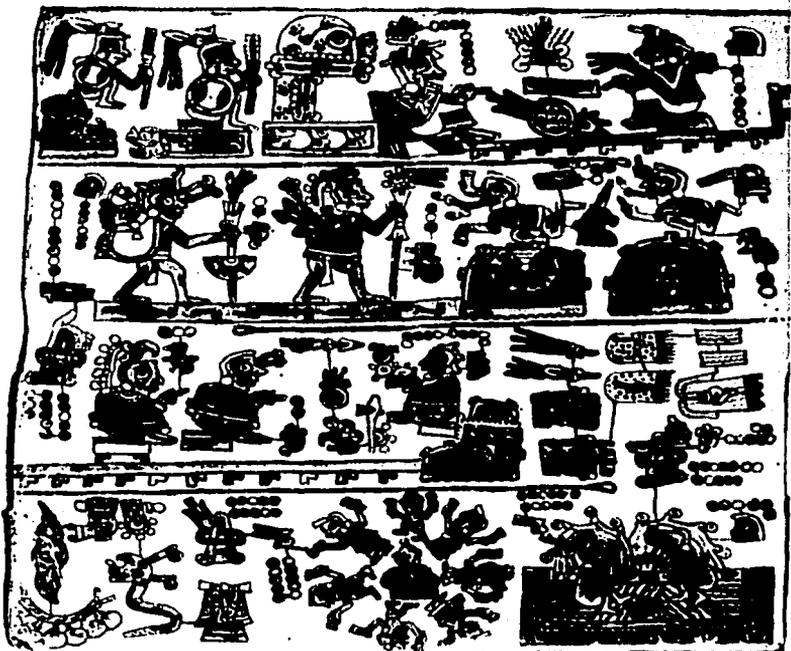


Fig. 23 B

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

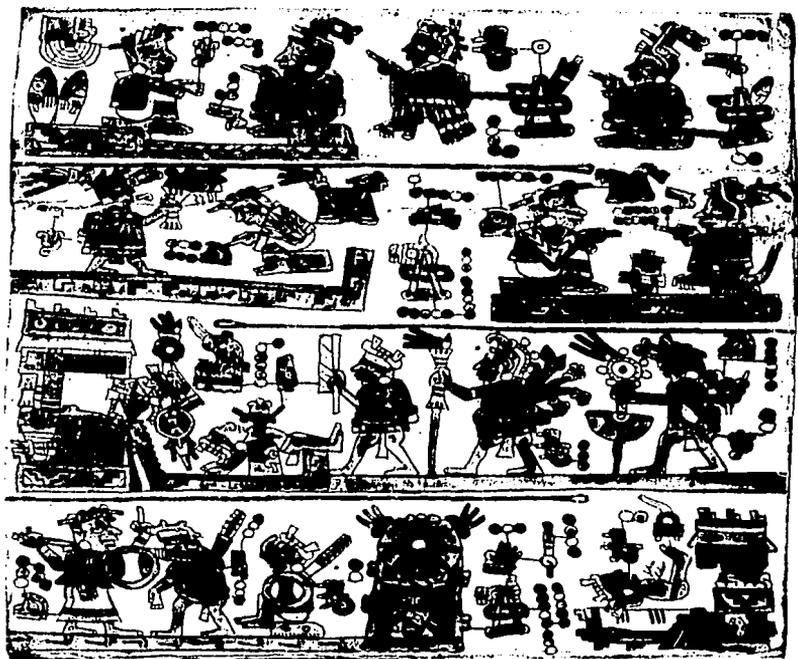


Fig. 23 C

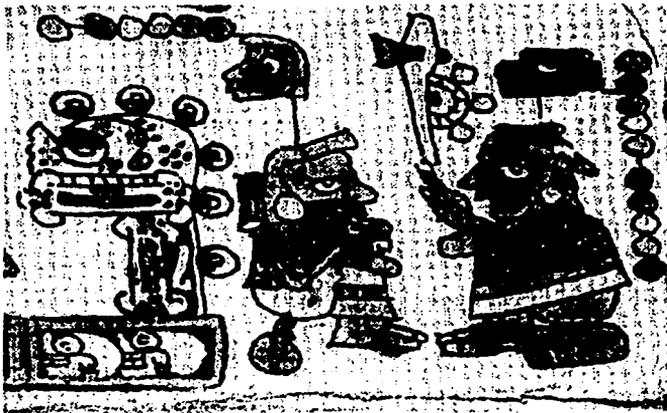
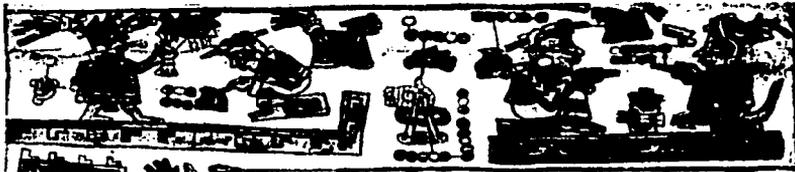


Fig. 24

Fig. 25



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Fig. 26

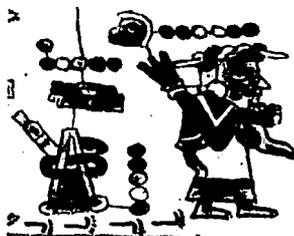


Fig. 27

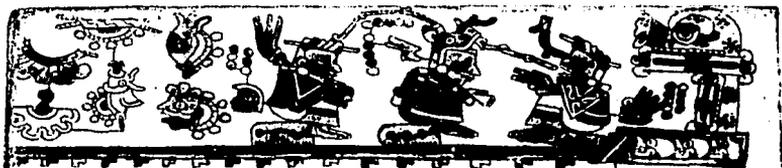


Fig. 28

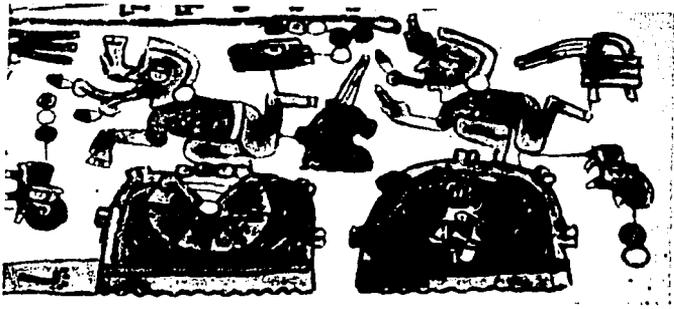


Fig. 29

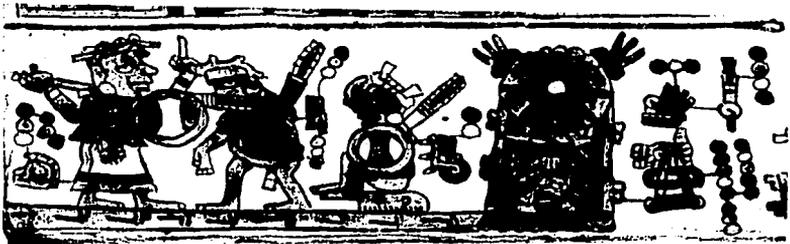


Fig. 30



Fig. 31

Fig. 32

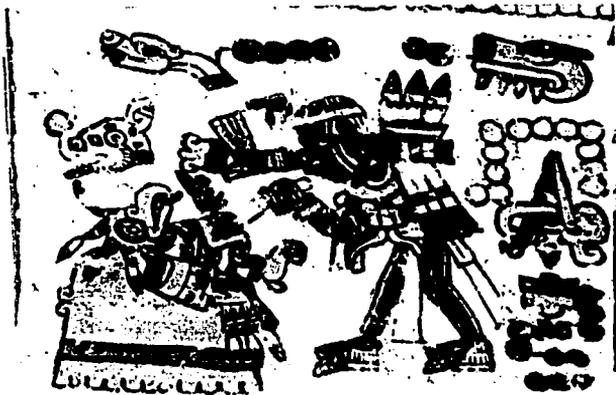




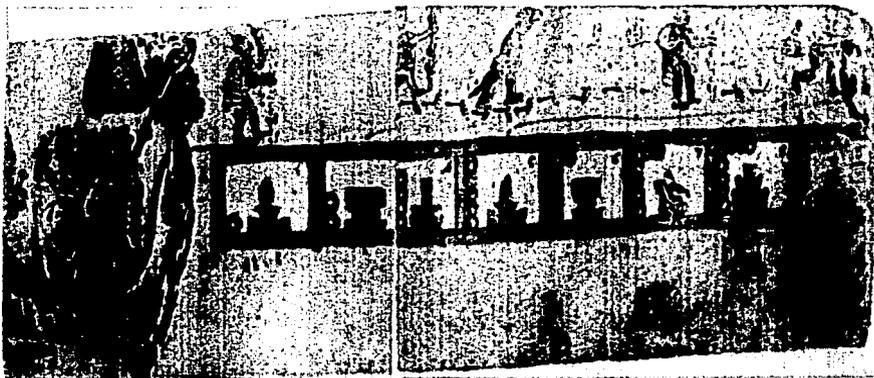
Fig. 33

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Fig.34



Fig.35



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Fig. 36

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Fig. 37

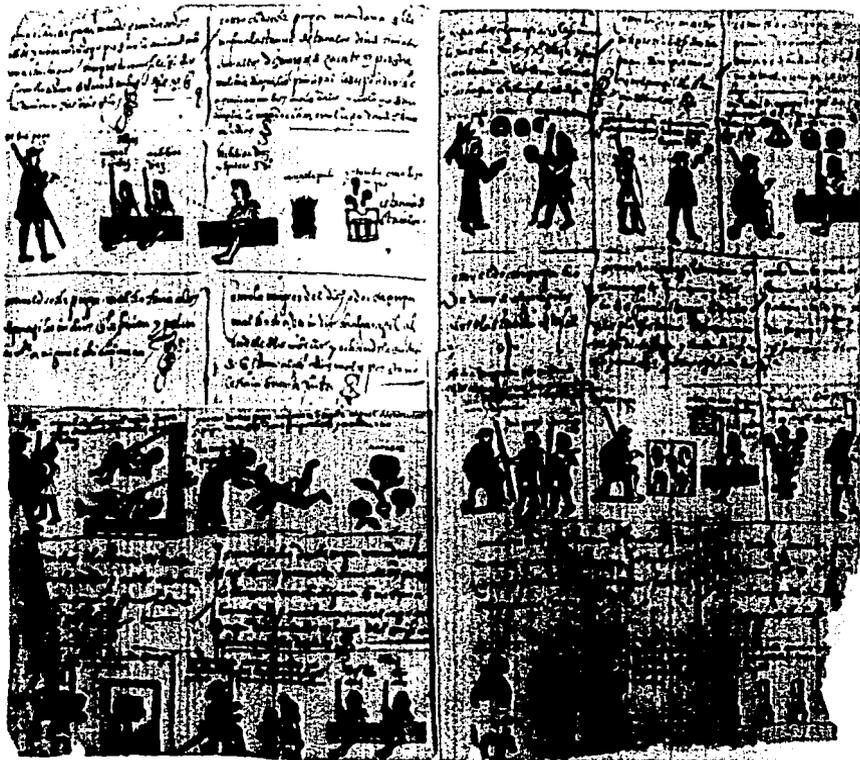


Fig. 38



1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90	91
92	93	94	95	96	97	98
99	100	101	102	103	104	105

Fig. 39

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

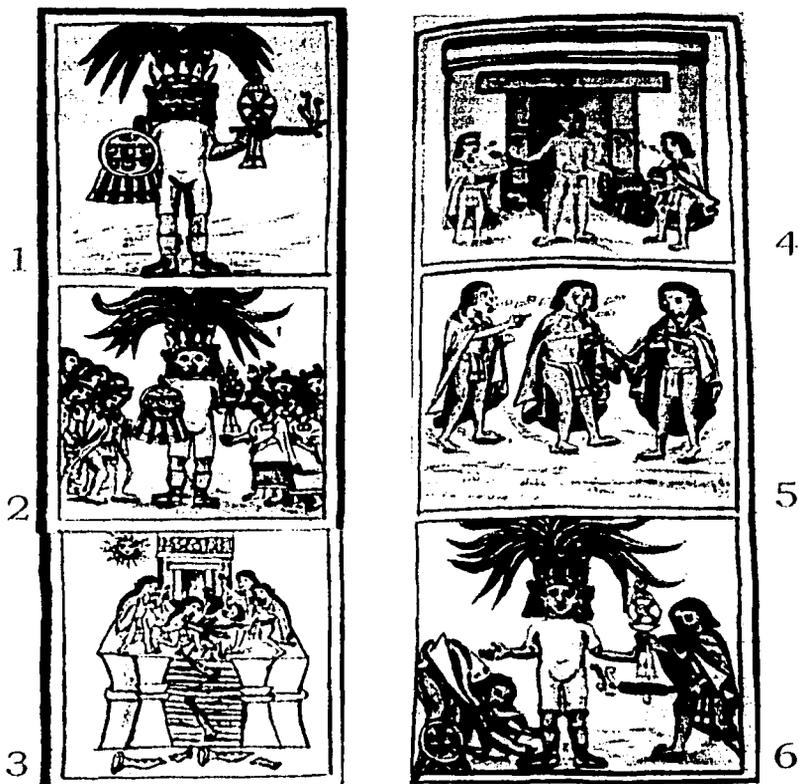


Fig. 40



Fig. 41



Fig. 42



Fig. 43

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

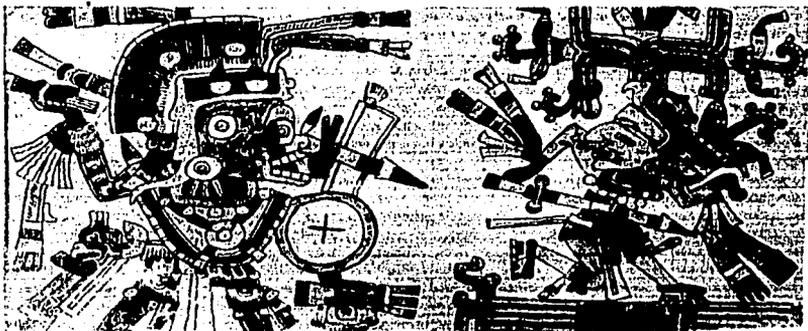


Fig. 44



Fig. 45

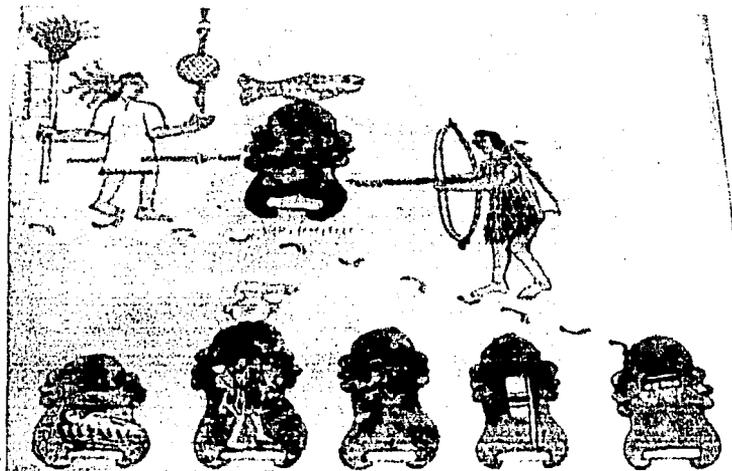


Fig. 46

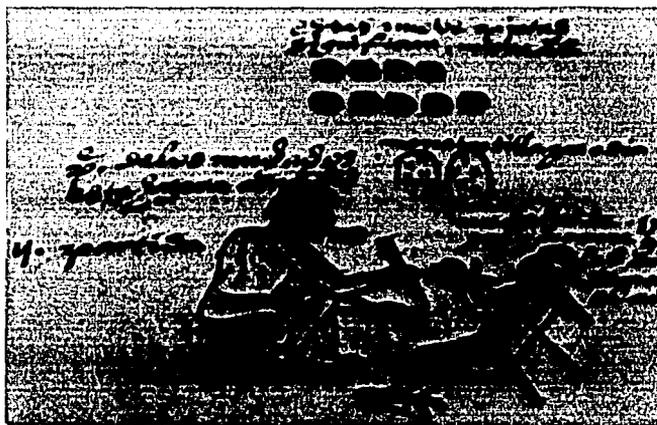


Fig. 47

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

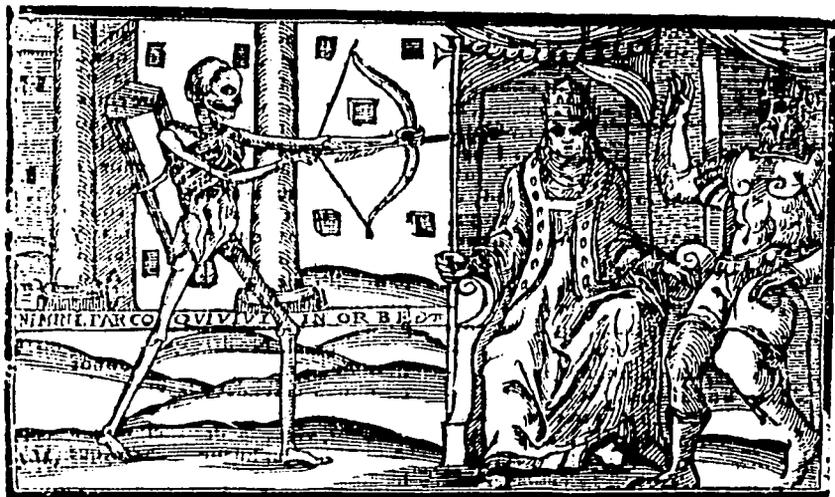


Fig 48

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

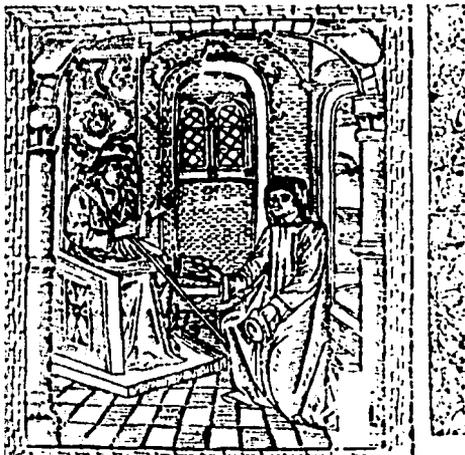


Fig. 49



Fig. 50

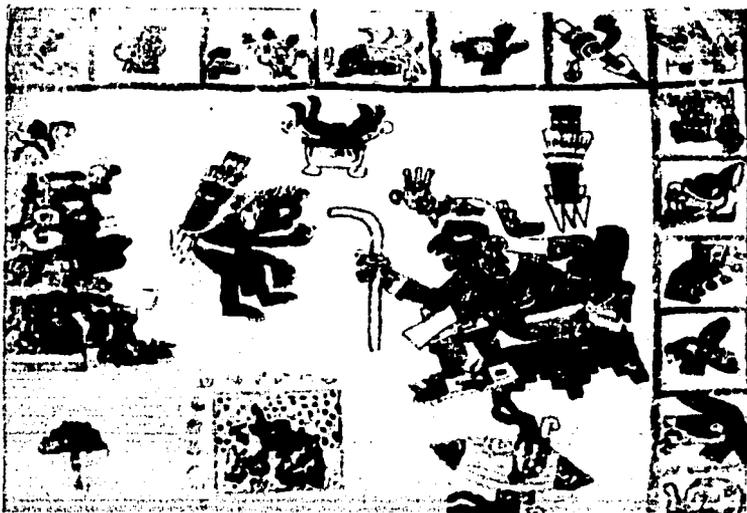


Fig. 51

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Fig. 52

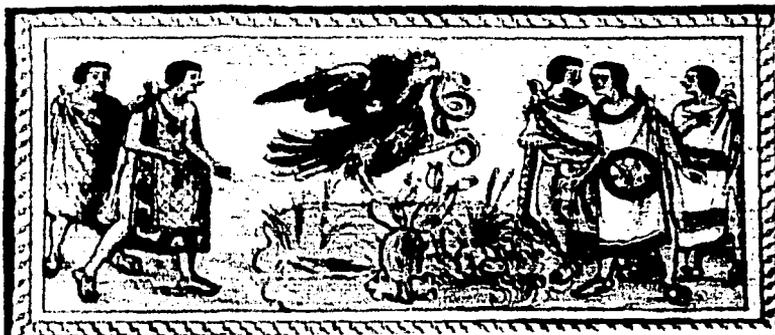


Fig. 53



Fig. 54



Fig. 55



Fig. 56



Fig. 57



Fig. 58



Fig. 59



Fig. 60