

28
265

UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

El Libro de los Grandes Viajes.

(Memorias Video Instalación)

T E S I S

Que para obtener el título de

Licenciado en Artes Visuales

presenta:

WILBERTO SOSA CORONA

Director de la Tesis:

Maestro José Daniel Manzano Aguila

México, D.F.

mayo de 1996

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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 mis padres

Magdiel Sosa Castellanos

y

Eleazara Corona de Sosa

**Por el apoyo, la confianza, el respeto y el
cariño que siempre me brindan.**

A mi hermana

Ella y a su hija Marieli

Que sin ellas la vida no sería tan alegre.

A mi hermano

Edgar

**Por su apoyo a prueba de ataques
nucleares.**

A Hilaria

**Por su comprensión, sus bromas y
su deliciosa comida China.**

A mis maestros y amigos

Con afecto, respeto y alegría.

A la

Universidad Nacional Autónoma de México

Sinceramente.

Indice.

Introducción

I.- El Libro

1.1.- La historia del Libro.....	1
1.2.- El Libro Artístico y su lenguaje.....	15
1.3.- El Libro Artístico y las nuevas tecnologías de comunicación.....	25
Conclusiones.....	42

NOTAS DE LA INTRODUCCION

NOTAS DE CAPITULO I.....	48
---------------------------------	-----------

II.- El Libro Artístico

2.1. Desarrollo histórico del Video.....	50
2.2. Introducción al lenguaje del Video....	60
2.3.-Video Diario Instalación. Características formales y conceptuales.....	74

Conclusiones.....	93
--------------------------	-----------

NOTAS DEL CAPITULO II.....	96
-----------------------------------	-----------

III.- El Libro de los Grandes Viajes.

3.1. El Tema: Los Grandes Viajes.....	99
3.2. El Material.....	105
3.3. Técnicas gráficas.....	115
CONCLUSIONES GENERALES.....	124

**LA EXPERIENCIA PERSONAL DENTRO DEL
SEMINARIO DE TITULACION..... 125**

NOTAS DEL CAPITULO III..... 127

Introducción

¿Qué es aquello que distingue a los hombres de los animales? Buscamos en todas partes partes continuadas biológicas y no hay mayor motivo para enorgullecernos con alguna ficticia ventaja moral. Es tentador ver en el hombre, al más cruel, y también al más inteligente, de los primates.

Pero aún así corresponde advertir que los hombres son los únicos animales que exhiben curiosidad con respecto a su propia naturaleza, o que se complacen en dar respuestas simples a interrogantes complejas. Si deseamos continuar preguntando ¿qué es el hombre?, podemos escoger un amplio repertorio de respuestas tradicionales: el hombre es el animal que fabrica utensilios (*homo-faber*); el animal social (*zoon politikon*); el único animal que experimenta vergüenza ("el animal que se sonroja"), el exclusivo inventor de dioses creados conforme a su propia imagen; o el único mamífero que ríe, dice mentiras y se dedica a la aritmética.

Muchas de esas respuestas convierten a una diferencia de grado en una distinción esencial: se ha descubierto que los animales "inferiores" utilizan herramientas primitivas; muchos de ellos viven en colonias sumamente organizadas; otros muestran los primeros síntomas de una reacción de meditación frente al entorno. Pero la

diplomacia, la moral, la ciencia, la religión y otras actividades superiores, no son pensables fallando el habla.

Claro está que en la selva, en los campos y en los océanos; resuenan con silbidos, graznidos, quejidos, llamadas de pájaros y peces, y muchos sonidos más. Sólo que las "señales de animales difieren radicalmente del habla.

El hombre es el único animal que puede hablar (*homo loquens*). En términos más generales, es el único animal que puede utilizar símbolos (palabras, representaciones pictóricas, grafismos, números, etc.). Sólo él puede superar el abismo que se abre entre persona y persona— entre un tiempo y otro—, transmitiendo pensamientos, sentimientos, deseos, actitudes, y compartiendo tradiciones, convenciones, los conocimientos y supersticiones de su propia cultura; es el único animal que puede verdaderamente comprender, codificar y decodificar algo. En esta habilidad esencial reposa todo lo que denominamos civilización. Sin ella, el pensamiento— inclusive, el autoconocimiento— es imposible.¹

En el principio era el verbo, pero el verbo sólo quedaba en el relato, en la tradición, en la memoria retentiva; después, en la voz de los relatores, quienes transmitían a las generaciones que les sucedían el contenido de su relato. En la antigüedad remota, el verbo era representado en símbolo rupestre, en glifo esculpido; más tarde en el papiro, sobre papel, en papel de maguey, sobre piel

de animal, sobre lienzo. Así llegaron los antiguos a la impresión y la tipografía?

Se afirma que los chinos y japoneses tuvieron imprenta, utilizando piezas móviles de arcilla, y que el hombre ha podido imprimir de varias maneras, con sellos de cerámica, con xilografías u otros procedimientos, pero es con la imprenta de tipos móviles, de Gulemberg (1400-1468), con la que el libro se transformó en el vehículo más idóneo que ha tenido la humanidad para la difusión de la cultura durante los últimos cinco siglos.

En la actualidad el libro debe ser entendido como una estructura más que una forma. Un libro es un objeto y una obra en sí; no un contenedor de textos.

Las formas se han ido modificando. Los medios han sido experimentados uno tras otro, o de forma paralela, pero la función y la necesidad siguen siendo las mismas. Las nuevas tecnologías preservan y difunden los conocimientos.

Nuestro siglo ha tenido un explosivo aumento en la velocidad de difusión y multiplicación de los conocimientos, y su interacción en diferentes áreas. De esta forma, la tecnología y la ciencia se alimentan a sí mismas, produciendo una gran cantidad de nuevas máquinas y técnicas a partir de las anteriores.

Las nuevas máquinas nos ofrecen la posibilidad de explorar nuevas formas y, por lo tanto, también nuevos contenidos. El

cambiar una herramienta por otra es también cambiar un modo de producción y de consumo. Así, las imágenes que nos rodean se han convertido en dinámicas, ya que sus diferentes formas de difusión también alteran nuestra percepción y gusto.

En la actualidad estamos observando una mayor producción y demanda de imágenes. Las revistas, el cine, la televisión, el video, los libros, los carteles, las fotografías, las computadoras, etc. Si las personas del pasado se contentaban con ver libros con dibujos, las personas de nuestra época no exigen menos de una película con una gran cantidad de efectos especiales. Por lo tanto, el libro actual (alternativo) debe valerse de los medios que proporciona su época para poder cubrir las demandas de unos consumidores motivados por la riqueza de su entorno visual.

La televisión y sus efectos sobre el público exigen ahora una mayor cantidad de imágenes, más elaboradas y complejas. La producción tradicional sería incapaz de dar abasto a las necesidades de consumo, tanto en su cantidad como en su contenido, ya que su elaboración requiere una máxima rapidez, y un alto grado de complejidad en su ejecución e idea.

Respondiendo a las exigencias de nuestro tiempo, los productores plásticos han tomado las herramientas que ofrece la nueva tecnología y han comenzado a producir en todas direcciones. Entre el cúmulo de nuevas tecnologías para las artes

visuales encontramos elementos verdaderamente sorprendentes. El video, el láser, los hologramas y la computadora son sólo unos ejemplos.

El Video aparece como una de las herramientas con mayores posibilidades dentro de la sociedad actual. De alguna forma se ha convertido en un medio familiar a nuestros sentidos, llegando al grado de ser una herramienta de uso común, básica y conformadora de la cultura contemporánea. Ahora es indiscutible el uso y la influencia que está teniendo en diferentes actividades humanas; desde las áreas periodísticas, deportivas y sociales, hasta la revisión de fenómenos o procedimientos en áreas técnicas, científicas y pedagógicas.

Un proyecto de elaboración de libro alternativo puede valerse de la unión del libro con un medio actual y familiar, como lo es el video, para la exploración y experimentación de sus respectivos lenguajes (literario, visual, auditivo y material). Con esta unión, el libro-video establece también una relación diferente con el espectador (a la obtenida con los medios de forma individual).

El libro de los Grandes Viajes es un libro alternativo de viajero en Video Diario - instalación. Y como todo buen libro de viajero es: recopilador de experiencias personales y de investigaciones de buenas fuentes; muestra de logros, hechos y hazañas; historia y constancia; guía y apoyo; fé y autoridad de la capacidad del viajero (para

pasarla bien o por lo menos para salir bien librado) a lo largo de su travesía. Es el objeto portador de ideas que debe demostrar y transmitir al lector la veracidad y las sensaciones de la odisea.

A lo largo de la historia han existido una gran cantidad de libros de Grandes Viajeros, de grandes viajes, de travesías memorables: **La Odisea**, de Homero; **El libro de Los Viajes de Marco Polo**; **La Divina Comedia**, con Dante y Virgilio como paseantes; **Alicia en el País de las Maravillas**, de Lewis Carrol; **La vuelta al mundo en 80 días**, de Julio Verne; **Los aeronautas de la Cosmopista** de Cortazar y Dunlop.

El libro de los **Grandes Viajes** es una narración en Video Diario. Mis narraciones de viajes tienen como finalidad trasladar el lenguaje literario (símbolos, palabras, ideas, orden, estructura) al lenguaje visual auditivo y táctil de una Video Instalación; haciendo notar sus puntos de contacto y sus diferencias. Su carácter formal; limitaciones y alcances. Diferentes maneras de producción o procesamiento de la imagen. Y alternativas de consumo.

El Video Diario describe tres viajes: Un viaje a Oaxaca (Días en Oaxaca); un viaje por la parte Sur de la ciudad de México hasta el Zócalo (Los caminos del Sur); y un viaje interior (Un día en todas partes). Dentro de los viajes se van capturando objetos, pensamientos, imágenes; las cosas que todo viajero va guardando; materiales que conforman una memoria visual auditiva y

táctil. Con ellos se forma una pequeña instalación.

Con los objetos y el video se recrean los lugares, las imágenes y las sensaciones del viaje, se inserta al lector, ahora viajero también, en un ambiente y se provoca su actuación. La cual es una forma de lectura, al obtener con ella conocimientos.

I.- El Libro.

1.1.- La historia del Libro.

El papiro egipcio fue un material básico, ya que al ser utilizado para pintar y escribir es considerado el precursor de el papel actual. En el siglo VI a. C. se realizaron escritos sobre papiros en Grecia. En la antigüedad posterior apareció el pergamino como fondo para escribir y pintar, y quedó desterrado el papiro.

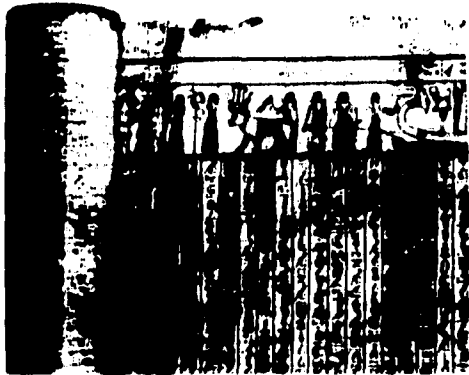


FIG 1

La fabricación de papel comienza en China, en el siglo II d. C. Y para el siglo VIII era conocido este arte también en el Japón. Al mismo tiempo, los árabes aprendieron a producir papel.

Para los Europeos, la fabricación más antigua de papel fue realizada hasta mediados del siglo XIII en Fabriano, Italia.

Gracias al papel, los libros resultaron baratos y manejables, y de manera conjunta

a la invención de la imprenta se posibilitó su multiplicación y difusión?



FIG. 2

En China se realizaron las impresiones más antiguas. Las técnicas de reproducción anteriores a la imprenta comprendieron: sellos para imprimir en arcilla y posteriormente en papel; estarcidos y estampados; y las inscripciones en piedra que se imprimían con tinta. Estos sistemas prepararon el camino para el empleo de los tipos de madera de la imprenta.

La fecha más antigua que puede señalarse para la impresión en China y Japón es aproximadamente el año 700 después de Cristo, con el hallazgo de talismanes con inscripciones; lo que indica que en aquella época la imprenta ya era un arte conocido y desarrollado.

De los siglos IX y X se conservan varios ejemplares, entre ellos destacan el libro *Sutra del Diamante*, un libro completo en

forma de rollo de papel impreso en el año 868, calendarios de los años 877 y 882, láminas sueltas con dibujos búdicos, y versiones de un sutra impresas en 957 y 973.

Las impresiones Chinas de los siglos XI al XII sobresalen por la calidad del papel, sus tintas, la caligrafía, las ilustraciones y el cuidado en su confección. Y su desarrollo posterior se dió con la introducción de los tipos móviles en el siglo IX y de la impresión policroma en el siglo XIV.

A lo largo de los siglos la impresión con tipos de madera predomina en la producción de los libros chinos; los tipos móviles sólo se utilizaron ocasionalmente. Esto se debe a que el idioma chino tiene un número muy grande de caracteres, y los tipos móviles resultan ser costosos y difíciles de manejar en libros poco voluminosos.

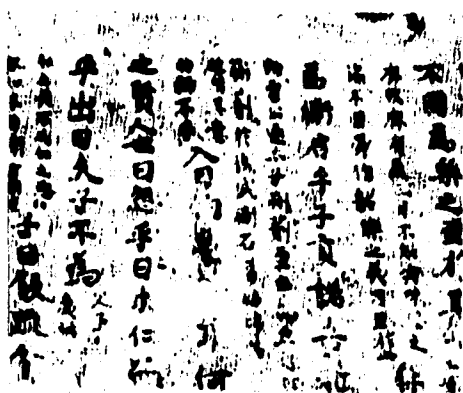


FIG. 3

A través de la historia han aparecido una gran variedad de libros: tablillas sumerias con caracteres cuneiformes, papiros del

antiguo Egipto, "libros mariposa" del Japón, códices, infolios medievales, hasta llegar a las publicaciones modernas.

Todos estos tipos de libros los ha utilizada el hombre durante siglos para expresar su pensamiento, sus saberes y sus emociones; para comunicarse con sus semejantes a través del tiempo y el espacio.

A partir del siglo XV, los primeros libros impresos en Europa fueron el resultado de la síntesis de los manuscritos y los nuevos elementos de carácter tipográfico; en ellos, la ilustración y texto eran grabadas a mano en un sólo bloque de madera. El libro conservaba con esto las tradiciones del pasado, pero al mismo tiempo no podía dejar de renovarse. Ya a finales del mismo siglo, fue la invención de la imprenta con tipos móviles lo que permitió una mayor reproducción de ilustraciones y textos.



FIG. 4

El libro se presenta como el producto de la creación del escritor, que realiza la

investigación o crea el texto, y del artista, el cual elige los caracteres, las ilustraciones y la encuadernación, es decir todo el aspecto exterior, la "forma" de la obra. Pero, simultáneamente, es resultado de un esfuerzo colectivo; y debemos apuntar que los agentes que intervienen son muy variados: encargados de la edición y la tipografía, especialistas del papel, de los colores y de la impresión, sólo por mencionar algunos. De esta manera, la historia del arte del libro no es la del arte tipográfico, ni tampoco la de la ilustración, la encuadernación o los caracteres de imprenta, sino la del Libro como Unidad (de elementos conceptuales, elementos formales y elementos materiales).



FIG. 5

La primera obra maestra elaborada con la imprenta de tipos móviles, en Europa, es la **Biblia de Maguncia**, realizada por Gutemberg. El cuidado en su elaboración, los caracteres góticos en negro, la proporción de las columnas de texto, las iniciales, las

orlas ornamentales en color y en dorado, añaden a la severidad del carácter tipográfico la belleza de las formas y nos introducen directamente, desde estas primeras obras, al nacimiento del diseño editorial.

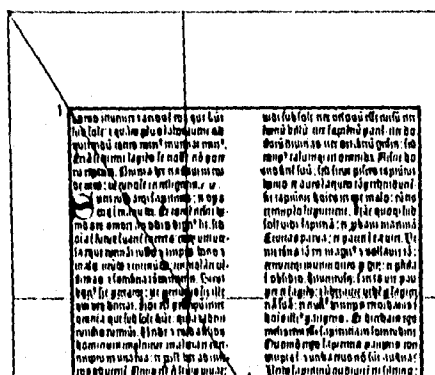


FIG. 6

Años después, Peter Schoeffer introduce en el **Psalterio de Maguncia** (1457) las iniciales en color, no dibujadas a mano sino grabadas e integradas a la composición tipográfica. El Arte gráfico entra así directamente en el proceso tipográfico.

Hubo también intentos de imprimir grabados en cobre, como, por ejemplo, en la edición de Dante de 1481. También se publicaron libros con pequeñas xilografías o grabados en madera, como el **Edelstein** o "**Piedra preciosa**" de Hugo Boner; y a fines del siglo XV aparecieron varias obras con gran número de ilustraciones.

A partir de esta época la evolución del

libro ilustrado se desarrolla con gran velocidad. Ya a comienzos del siglo XVI apareció un libro que, por muchas razones, constituye todavía un modelo: se trata de la *Hypnerotomachia Poliphili* editada por Aldo Manucio. En este libro, el trabajo conjunto del ilustrador e impresor permiten que se combinen armoniosamente los tipos romanos puros, cuidadosamente elegidos según normas de composición claramente definidas, con los grabados en madera.

También el grabado en cobre va abriéndose paso junto con la xilografía; esta combinación aparece en los libros impresos durante los siglos XVI y XVII.

Hacia el siglo XVIII se difundió el uso de iniciales complicadas y viñetas ornamentales. Pero es también en esta época cuando Caslon y Baskerville (Inglaterra) inventan los tipos de "nuevo estilo", y al mismo tiempo William Blake se esfuerza en crear un libro realmente único, en el que él mismo interviene como poeta, como ilustrador y como impresor.

BASKERVILLE

abcdefghijklmnopqrsBtuvw

xyz

ABCDEFGHIJKLMNOP

QRSTUVWXYZ

1234567890

FIG. 7

En el siglo XIX, el libro editado es al mismo tiempo objeto de comercio y de enconadas luchas de ideas. En este tiempo los poetas románticos encuentran amigos y compañeros entre los artistas gráficos y algunos escritores comienzan a considerar sus textos como complementos o glosas de las ilustraciones.



FIG. 8

El siglo XIX nos ha dejado numerosas obras ilustradas de gran calidad, que van de la documentación científica de A. Menzel a la ilustración artística de Gustavo Doré. Sin embargo, en esta época Flaubert pone en tela de juicio la ilustración de las obras, preguntándose si no son acaso la representación gráfica de "lo inconcluso" y lo "alusivo" en ellas; revelando entonces el contenido del libro y limitando con ello el estímulo de la imaginación. Aquello que resulta máspreciado para el escritor y para el lector.

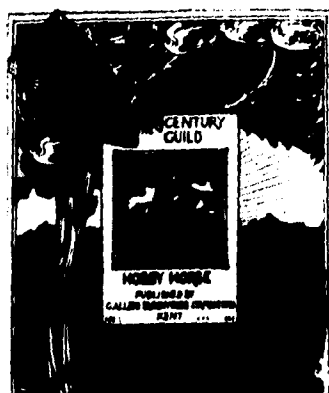


FIG 9

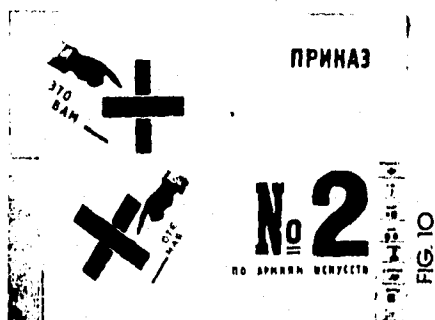
Desde comienzos del siglo XIX, las artes gráficas y el arte del libro tienen una difusión internacional. Esto queda establecido a partir de la exposición Universal celebrada en París en 1900.

Ahora la historia del libro debe tener en cuenta las posibilidades que ofrece en el siglo XX el empleo de rotativas y de linotipias, procedimientos fotográficos que dieron origen a la zincografía, a la impresión policromada y a la reproducción fotolípica.

El arte del libro en el siglo XX se destaca en el "arte nuevo" a A. Beardsley, en Inglaterra, de F. Valloton y de T. Steinlein, en Francia, así como los maestros del "Jugendstil", en Alemania.

En este tiempo se realizaron ediciones de libros de precio elevado, tiraje reducido y una alta calidad artística, que correspondieron a búsquedas formales nuevas. También debe hacerse notar la influencia de las propuestas de los diversos grupos: dadaístas, futuristas y del "Bauhaus"

de Weimar. El artista ruso El Lissitzki y el húngaro Laszlo Moholy-Nagy desempeñaron en esto un papel determinante. Y en Rusia, después de la Primera Guerra Mundial y de la Revolución, aparecieron ediciones de concepción totalmente nueva.



El libro del siglo XX se definió con una voluntad de renovación. Las palabras, fórmulas e ideas nuevas, surgidas de la guerra y de la revolución, emergen primero en Europa y luego se difundieron a los demás continentes. Pero, a pesar de toda esta marea de cambios, el libro aún conservaba su valor más importante: ser portador de la cultura del pasado.

La poesía visual es revitalizada en la década de 1920 con los trabajos de poesía oral optofonética del futurismo italiano y las exploraciones de imagen textual dadaísta. Así, la poesía no basa su expresión en la semántica de las palabras, sino en la unidad

Idiomática de imagen y palabra.

BULLETIN



D



FIG. II

El equilibrio entre la innovación y la tradición, inteligentemente concebido, parece haber determinado una nueva orientación del arte del libro a la que se denominó, en el decenio de 1920-1929, "constructivismo". Hay que señalar que en las ediciones de las obras de los futuristas rusos ya se combinaban imágenes, letras impresas y caracteres de máquina de escribir.

La tendencia que se afirmó en el segundo decenio de este siglo fue la del constructivismo funcional: no se trataba ya de "arte" sino de construcción de la página impresa; no de "adorno", sino de composición con caracteres de distintos tamaños, con diversas orientaciones en los renglones y con la introducción del rojo en la impresión en negro. En el plano teórico, estas realizaciones tomaban forma en la *Nueva Tipografía* (*Die neue Typografie*, 1928) de J. Tschold, obra de un especialista checo

publicada en alemán.

ARTE

FIG. 12

En el decenio de 1930 surgió el nuevo principio de la ilustración basada en la investigación psicológica, lo cual exigía ya no un juego de líneas y de perfiles sino un dibujo que combinara los elementos pintorescos con los valores del claroscuro.

Simultáneamente la edición de los libros empieza a utilizar nuevas técnicas. El offset permite ahora una vasta utilización de la policromía. A partir de este momento el libro se enriquece con láminas fuera del texto, con lo cual las ilustraciones en color adquieren valor por sí mismos. El libro aparece como una división de la literatura, por un lado, y de las bellas artes, por el otro. Dibujos, impresos o litografías se adjuntan al libro, pero no forman parte de él en un todo indivisible. El "arte del libro" da paso a el "arte en el libro".



FIG. 13

En la esfera del libro también han aparecido artistas que no eran maestros de las artes gráficas y de la ilustración en el sentido estricto. Picasso, Matisse, Rockwell Kent, los caligramas de Apollinaire, los experimentos de impresión de color de Vercors, la alta calidad de la ediciones artísticas de Skira de suiza. Las imágenes que evocan cada uno de ellos se dirigen a sus contemporáneos, se integran a su vida en sus reflexiones, en sus experiencias.

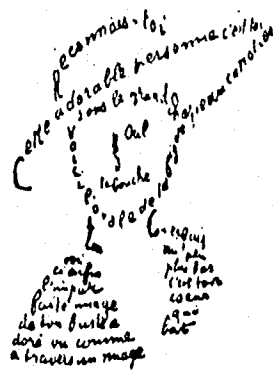


FIG. 14

Pero la creación y la búsqueda del arte del libro no se interrumpe aquí. Apoyada ahora en los nuevos medios que la tecnología nos ofrece (el cine, la radio, la televisión, las redes de comunicación por computadora, las bases de datos en teletexto y videotex, el video, los video discos interactivos, etc.), nos brinda diferentes posibilidades de producción y consumo.

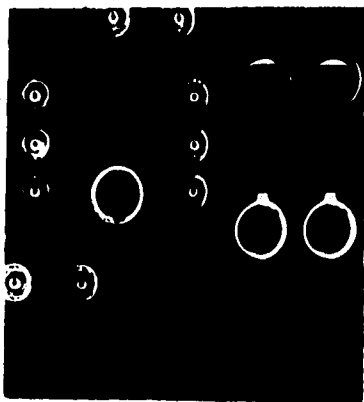


FIG. 15

1.2.- El Libro Artístico y su lenguaje.

Muchas veces nosotros no valoramos en su justa medida a los libros; nos olvidamos por momentos que en los libros se encuentra guardado el conocimiento y el saber de muchas personas de diferentes tiempos y lugares. Miramos a los libros con extrañeza y no reflexionamos que gracias a ellos el individuo puede aumentar sus conocimientos sobre los hechos, y de esta forma, puede también comprender muchos aspectos de lo que ha sucedido y lo que está ocurriendo en su entorno.



FIG. 16

Otra capacidad que tienen los libros es la de desarrollar la imaginación y creatividad, modificar actividades y conductas, y despertar diferentes intereses. Tenemos que admitir que los libros nos ayudan a vivir mejor.



FIG. 17

A pesar de la importancia que tienen los libros dentro de la evolución de la sociedad, hay muchas personas que jamás han leído uno. Muchas otras personas han sido obligadas a comprar y a leer libros en la escuela; a otras más, les basta las lecturas simples y sin calidad; otro gran núcleo de personas ha decidido no interesarse nunca más por los libros sólo porque se les ha enseñado una forma equivocada para leerlos o porque se les ha proporcionado libros aburridos o difíciles. Esta es el área donde el libro artístico debe trabajar, elaborando nuevas propuestas para la difusión y el consumo de los conocimientos.

vapor, liviano y caliente, sube hasta arriba de aire más frío y se convierte en pequeñas gotas de agua que forman las nubes. Cuando las nubes encuentran aire más frío, se forman gotas mayores en forma de lluvia o nieve a la tierra.

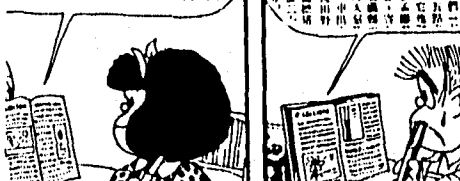


FIG. 18

El siglo XX es un punto crucial dentro de la historia de la humanidad. La urbanización, el aumento en la producción industrial, el mejoramiento en transportes y comunicación, y la difusión del conocimiento, han dado como resultado una aceleración constante en el desarrollo tecnológico y científico. La fabricación y uso de herramientas, materiales y diferentes formas de energía, han sido elementos fundamentales en la estructuración de la sociedad actual.

Es éste el momento para cuestionar la permanencia de más de 500 años del libro clásico y comenzar a modificar sus reglas generales de concepción y elaboración.

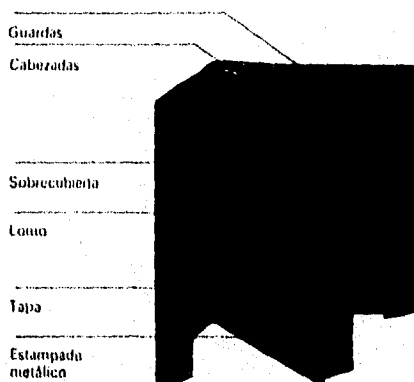


FIG. 19

Hay que adentrarse en los campos de los diferentes receptores sensoriales y no sólo a través de la vista y el oído; hay que provocar también la percepción de las sensaciones táctiles, térmicas, matéricas, sonoras, olfativas... Propuestas que nos

libro se requiere de una lectura diferente.

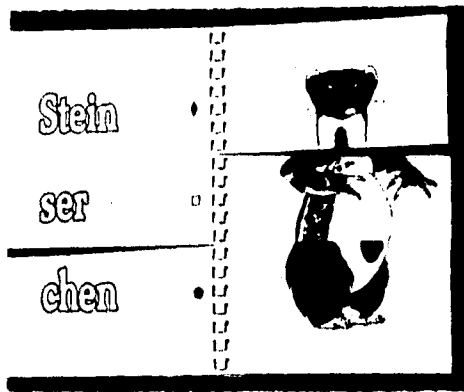


FIG. 24

Diferente también en cada caso particular, ya que es necesario aprehender el libro en cuanto a su estructura, separar sus elementos y luego recomponerlos para ver como funcionan en conjunto. Esta lectura no tiene un único orden lineal y rítmico que nos exija un sistema de lectura rápida, como aquella que se realiza únicamente a través del texto, sino que en todo momento sus ordenes y formas involucran a los diferentes sentidos.



FIG. 25

permitan aumentar nuestros conocimientos a la vez que nos ayuden a formar una mentalidad más flexible y menos repetitiva.

Es importante señalar que al intentar una manipulación formal de este tipo no se detiene la función de guardar y transmitir los conocimientos, idea fundamental del libro.

Ese espíritu inicial del libro ahora es fortalecido con una base sensorial-ideológica más amplia, la cual permite al individuo que lo consume, mayores posibilidades para asimilar, fantasear y ser creativo. Esa es la consigna del Nuevo Libro.



FIG. 20

Debemos entender al libro como una secuencia de espacios y signos lingüísticos, soportados en una estructura espacio temporal autónoma.

Un libro convencional es elaborado por un escritor (encargado de escribir el texto), y un grupo de "asistentes" se encargará de darle la forma física (sin importar, su

Con los viejos libros, los productores suponen que la palabra impresa ha sido colocada en el lugar ideal, y también que ésta palabra llegará al lector desprovista de cualquier sentido ajeno a su idea original. En el arte nuevo se sabe que el libro es un objeto de la realidad exterior, sujeto a condiciones objetivas de percepción, existencia, intercambio, consumo, utilización, etc. En él, las palabras no transmiten una intención precisa; sirven sólo para formar textos. Y el texto sólo es un elemento pequeño de todos los que componen al libro.

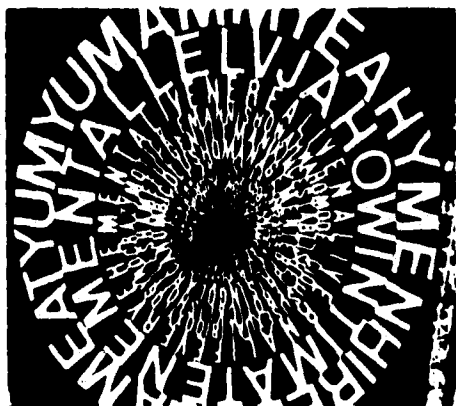


FIG. 23

Cuando uno lee un libro, percibe secuencialmente su estructura. Para leer los libros clásicos solo hay que conocer el alfabeto, unir los signos, luego las palabras, etc.; revisar de la primera a la última página, en un orden específico y con un ritmo de lectura que nos permita concluir con él de forma rápida. Pero para entender el nuevo

Los "libros nuevos" tratan de no ceñirse a las leyes de la naturaleza bibliográfica que la tradición ha impuesto, y que la industria editorial mantiene como parte de su sistema.

Estos libros no se encuentran en las bibliotecas ni en los anaqueles comunes, tampoco persiguen una finalidad económica -consumista o una trascendencia normal de ficha y registro de bibliotecario. Estos nuevos libros pretenden el uso de nuevos modelos en cuanto a procesos, materiales y herramientas⁹. Y por lo mismo, existe en ellos una búsqueda de formas y alternativas de producción.

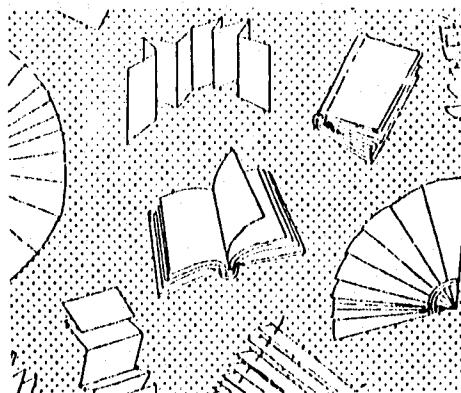


FIG. 26

Un libro nuevo tiene características particulares; una personalidad distinta en cada producto. Su fuerza de representación está ligada a su idea de concepción y a su forma de elaboración. Y aunque el consumo debería ser un acercamiento directo de la forma hacia su contenido, las múltiples posibilidades de interacción durante su

lectura le confieren un contenido de carácter cambiante y complejo.



FIG. 27

El nuevo arte de hacer libros redefine las posibilidades del libro otorgándole al creador la libertad de incorporar diferentes materiales visuales y táctiles, así como de hacer tantas alteraciones a éste como su imaginación se lo permita. Esta idea tiene su origen histórico en los textos mimeografiados de los futuristas rusos, impresos en papeles baratos y distribuidos por ellos mismos, así como en los ideales democráticos de los años 60'.



FIG. 28

En México la producción de estos libros ha sido independiente- libre- y en épocas recientes individual, el proceso se ha mantenido fiel a la artesanía, en muchos casos el libro es convertido en objeto único y el humor o la ironía son parte de él. Los libros son elaborados por el gusto de hacerlos y sus limitadas ediciones son distribuidas entre los mismos creadores o amigos. Una mejor acogida han tenido en los países extranjeros, donde se apoyan y promueven, llegando a tener los productores becas y contando con ediciones comerciales con tirajes de 100 a 500 ejemplares'.



FIG. 29

1.3.- El Libro Artístico y las nuevas tecnologías de comunicación.

En una época como la que vivimos, dominada por la producción y difusión electrónica de la información y la cultura, el libro pareciera quedar relegado como un prescindible artículo de consumo cultural frente a la increíble dinámica de la comunicación actual. Algunos opinan que las ediciones son ahora puras y simples obras de arte, ornamentos privados para el disfrute personal. Sin embargo, la realidad muestra algo distinto: si hiciéramos una simple revisión superficial podríamos constatar fácilmente que la producción y la difusión del libro alcanzan en nuestros días una cantidad considerable.



FIG. 30

El libro, a diferencia de los medios electrónicos de información, constituye en

todo su proceso— desde la producción hasta que el volumen llega a manos del lector— una situación ideal de diálogo entre el emisor y receptor: el libro es siempre reciprocidad. Más aún, el libro expresa básicamente una acción de compartir los conocimientos y el gozo material sensorial de recorrer y apreciar las ilustraciones, diagramación, tipografía y cubiertas, entre el autor, el editor y el lector.

Si los libros implican entonces esta doble dimensión, la del conocimiento y la reciprocidad, las cuestiones que conciernen a su producción, distribución y adquisición imponen una urgente deliberación social para defenderlos y promoverlos⁸. Y tal vez ahora su mejor promoción y defensa se esté dando como una simbiosis con los medios electrónicos contemporáneos.

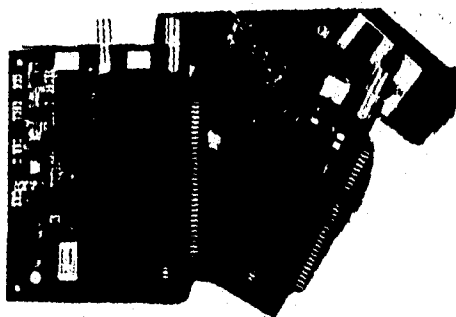


FIG. 31

La verdad es que detrás del hecho cultural del libro siempre ha existido una cierta tecnología. La novedad ahora es la

aparición de unas tecnologías más complejas, basadas en los avances de la electrónica.

En este siglo hemos podido observar como diferentes medios de producción se han relacionado con los libros. Dentro del área del cine encontramos una de las primeras películas realizadas por Thomas A. Edison, "Frankenstein", basada en la novela de la escritora Mary Shelley. En la radio se tiene un ejemplo sobresaliente de resemantización con la novela "La Guerra de los Mundos", realizada por Orson Wells. También "El Mahabarata" fue convertido en una excelente serie para la televisión en la década de los 80, gracias a la acertada dirección del inglés Peter Brook. Ahora es común escuchar la narración, hecha por actores, del "el Quijote" o "El viejo y el mar" en una cinta de audio, con música de fondo y efectos sonoros (sono-libro); y ver manuales de operaciones, bitácoras y cursos enteros en cintas de video.

© 1985 MCA Home Video, Inc. All Rights Reserved. MCA Home Video, Inc. is a subsidiary of MCA, Inc.

Lado A: ALI BABA Y
LOS CUARENTA LADRONES
NICOLASIN NICOLASON (1325)

MIS CUENTOS
FAVORITOS

STEREO
KCTV
5021

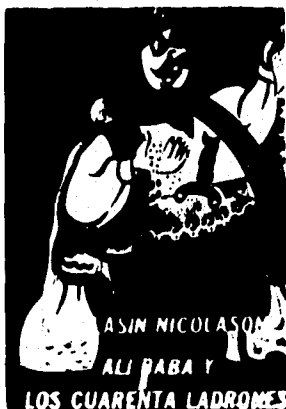


FIG. 32

Se piensa que la comunicación, la electrónica, el láser, la holografía tienen aplicaciones estrictamente industriales y que, en todo caso, los efectos culturales de la aplicación de aquellas técnicas aparecen con la modificación de las formas de vida, el ocio creciente, alienación, etc. Sin embargo, las nuevas tecnologías sirven para preservar la cultura, expandirla, desarrollar la comunicación y facilitar los procesos de creación, incluso abrir nuevas perspectivas a esta. Y cabe hablar también de unas industrias estrictamente culturales cada vez con mayor identidad económica y sobre todo con una producción de contenidos que tiene una trascendencia tal que nuestra propia personalidad colectiva nacional depende de ella.



FIG 33

Una característica de las nuevas tecnologías es la complejidad cada vez mayor en sus elementos mecánicos y electrónicos, al tiempo que procuran una

reducción en su tamaño. En 1089 Guillermo el Conquistador ordenó la confección de un Códice que levantó acta de la Inglaterra de la época: el **Great Domesday**. En 1986 se registró la información del censo de la Gran Bretaña, pero en esta ocasión la información, enormemente mayor y más rica, está contenida en sólo dos pequeños discos láser. Y no se trata de un ejemplo único y vulnerable, sino de miles de copias personales, seguras y con la posibilidad de consulta interactiva.

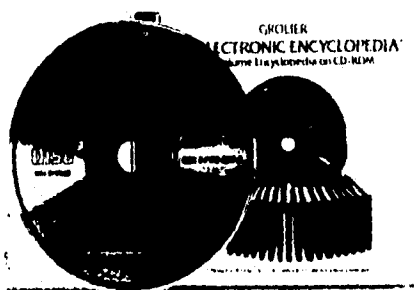


FIG. 34

Quizá esta aplicación de Nuevas tecnologías sirva para que los detractores comiencen a reconciliarse con lo que muchos tratan de presentar como algo negativo: la expansión de los medios electrónicos.

Pero es probable que ningún ejemplo baste a quienes se han alineado en las filas de los que se escandalizan con las nuevas tecnologías y que aún se escandalizan más cuando se conecta a estas un profundo

cambio cultural.

La realidad es que con el registro electrónico habrá una mayor capacidad para guardar y difundir conocimientos; y un nuevo tipo de creadores integrará impulsos de su imaginación con los pinceles, el piano y el libro, y surgirán nuevos "lectores" que decidirán la suerte de los personajes del drama, los instrumentos y el tiempo de la obra musical, o simularán su recorrido en espacios tridimensionales virtuales. Coppola, Dalí, Nam June Paik, están ya ahí como grandes creadores.



FIG. 35

Se trata de nuevos canales y soportes para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales: cintas magnéticas de audio y video, bases de datos, videotex, teletexto, electroacústica, videodisco, holograma, efectivamente, es algo hetero. Si una sinfonía de Bethoven se materializaba en una partitura, no termina de adquirir su materialidad hasta que no

esté ejecutada. Ahora el soporte, como entidad material independiente, desaparece, confundiendo con el mismo código del mensaje, ondas electrónicas, sonoras, luminicas... Una diversidad de propuestas materiales nuevas, que vienen a salvar (y modificar) la cultura tradicional.

Las nuevas tecnologías no sólo no se contraponen a la cultura producida hasta la fecha sino que se convierten en instrumentos indispensables de su permanencia. En efecto, el video, las bases de datos, el videodisco, ayudan a preservar los conocimientos que corren el peligro de perderse. El papiro era



FIG. 36

una tecnología fácilmente deteriorable, no precisa y lenta para su reproducción. Ya no lo será la grabación electrónica.

El video salva al cine al recuperarlo del celuloide en deterioro. Más aún, la historia se está grabando en video. No sólo quedarán censos y catastros, palabras y números, sino voces e imágenes. Y no en soportes únicos

sino en miles de cintas capaces de ser copiadas y reproducidas en aparatos convencionales en muchos hogares.

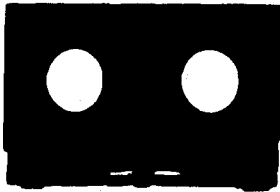


FIG. 37

Los sistemas videolex fueron concebidos como bases de datos en línea- de fácil manejo y bajo costo-, para que cualquier persona, sin especial entrenamiento pudiera utilizarlo. Este sistema, inventado hace más de 20 años por Correos de Inglaterra, utiliza la televisión normal, un modem y un pequeño teclado alfanumérico. Marcando números y letras llama por un teléfono convencional a la base de datos cargada en una o varias computadoras. La computadora identifica al usuario y le envía, por el mismo teléfono, a su televisor el índice general de la base de datos. El usuario va buscando secuencialmente en conversación con la computadora a través de sucesivos índices o de "palabras claves", hasta que obtiene la información deseada en la pantalla. Si se conoce el número de índice de la "página"

(unidad de información consistente en una pantalla completa de texto e ilustración: un máximo de 24 líneas de 40 caracteres) puede obtenerla directamente. Terminada la consulta, desconecta su terminal; la computadora central anotará la consulta del usuario en su cuenta, y el televisor y el teléfono quedan de nuevo libres para ver programas y hablar, respectivamente.

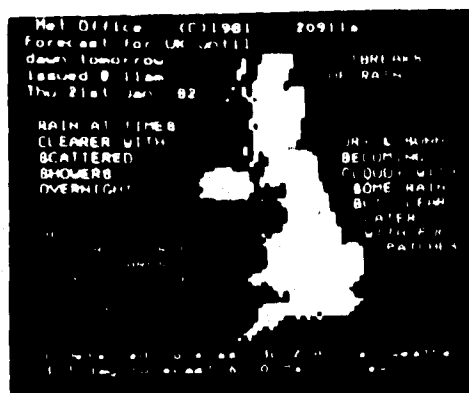


FIG. 38

Las bibliotecas actuales ya no limitan su función a ser memorias colectivas y pasivas de la humanidad. La tecnología abre el camino hacia la biblioteca inteligente pero también posibilita al investigador la explotación más inteligente del saber que aquella contiene. Bases de datos, telemática, videodisco, discos ópticos e inteligencia artificial debilitan o tal vez acaben por suprimir clásicas tareas de la metodología científica, búsqueda bibliográfica, traducción, o análisis de estructuras, ya que facilitan la obtención de los conocimientos e

informaciones acumuladas al tiempo que se transforman en óptimas herramientas de investigación y comunicación.

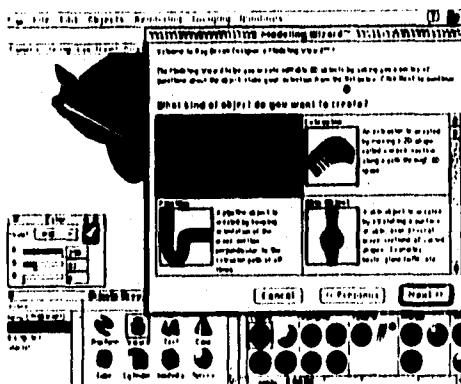


FIG. 39

Una prueba más de que los libros no quedarán rezagados a causa del dominio de la electrónica y la computadora es el hecho de que existe una continuidad histórica lineal en la función que realizan las nuevas tecnologías integrándose en la producción, reelaboración y transmisión de conocimientos. Los nuevos procesos que llevan la información de un papel a una cinta magnética o al disco duro de una base de datos dentro de una computadora, son la continuidad natural del desarrollo tecnológico de nuestra época; los datos del libro están ahora dentro de la computadora, conectada vía modem, y con la posibilidad de transmitir estos "conocimientos" a cualquier lugar del planeta que posea un sistema compatible para recibir la información y sea capaz de desplegarla

para su consumo.

Las nuevas tecnologías facilitan el trabajo de los creadores: desde el envío informalizado de originales con plena seguridad y corrección que se puede hacer desde Sri Lanka hasta Nueva York, a la colaboración para redactar y pulir novelas. Evidentemente las tecnologías no proporcionan el genio pero favorecen su trabajo.



Los nuevos medios permiten más interdependencia entre la obra de creación y el soporte. Si la música es secuencia de sonidos, los nuevos procedimientos electroacústicos hacen la formulación de nuevas secuencias y nuevos sonidos.

Si la pintura es modulación de la luz, el holograma abre unas nuevas dimensiones y añade distintos puntos de vista. La conquista de la perspectiva que costó siglos en la historia de la pintura se enriquece con la

tercera dimensión que se desprende de la hoja del holograma.

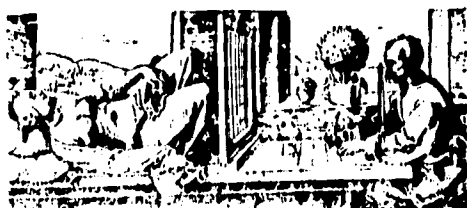


FIG. 41

Las tecnologías actuales abren la posibilidad de la interactividad con la computadora. Los CD interactivos para para computadoras personales permiten la participación de un lector con las obras (Libros Interactivos). El "Ulises"—obra abierta—no deja de restringir las posibles lecturas a un texto predeterminado. Un oratorio de Bach es leído de una cierta forma por cada director de orquesta, pero estas lecturas no pueden sobrepasar los límites señalados en la propia obra, escrita y cerrada o pintada y completa. En cambio, en la novela interactiva, la participación del lector alcanza la categoría de creación. Tiene que intervenir, actuar, teclear, para que la acción avance. El proceso de la novela interactiva depende de la voluntad del "nuevo" receptor, ya autor también.

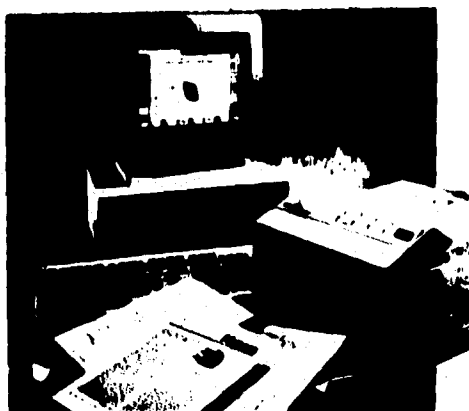
El CD interactivo permite a un nuevo tipo de creador que es poeta y músico y artista plástico y programador a la vez, expresarse de una forma potencialmente amplia, apoyado en cada presentación por el espectador; un buen ejemplo puede ser la serie "Living book" (Brandenburg, USA) para Macintosh. La nueva estética aún no ha inventado el término con el que habrá que designar a este creador que podrá inventar metáforas a la vez con sonidos, imágenes, palabras y estructuras lógicas en una nueva integración de las artes.



FIG. 42

Otra posibilidad dentro del área de las computadoras personales es la capacidad que tienen para que la escritura, la impresión y las imágenes sean procesadas en una acción conjunta. Esto permite que, con un sistema muy pequeño, se disponga de los medios suficientes para la elaboración de un libro. A estos sistemas se les denomina de autoedición; y están compuestos por una computadora, una impresora láser (300 dpi),

un disco duro (20 Megabytes), un paquete de software adicional con procesador de texto, gráficas, dibujos para arquitectura y diseño editorial¹⁹.



A pesar de que los medios electrónicos presentan una gran variedad de opciones para el libro alternativo, la relación que guarda el libro tecnológico y el espectador es aún distante. Las nuevas tecnologías (computadoras, reproductoras, televisiones, grabadoras, etc.), aunque involucran una mayor cantidad de canales (video, audio, participación), deben de dirigirse hacia un desarrollo mayor o diferente -mediante aparatos periféricos que involucren los diferentes sentidos- para que cubran la relación material y afectiva que ya tienen los libros clásicos. Otro punto que hay que subrayar es el hecho de que los medios tecnológicos aún separan al espectador de su entorno. Esto se debe a que son portadores o representantes de espacios y

materia virtuales (la pantalla de televisión y sus imágenes, el monitor de computadora y sus gráficas); al tiempo que limitan al espectador, en muchos casos, a lugares específicos de consumo (por el uso de energía, peso, tamaño y estabilidad en los componentes).

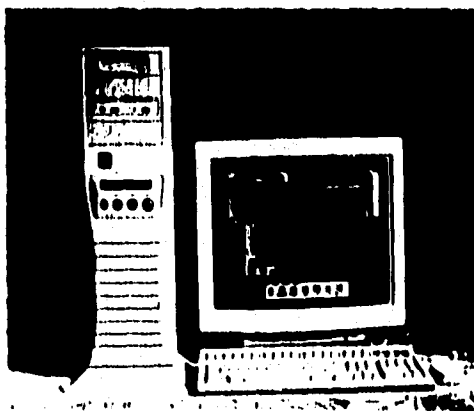


FIG. 44

Algunos desarrollos tecnológicos como el "libro electrónico de cinta digital" (MIT, Grauso y Things that think Consortium) y el "diario electrónico", ambos en periodo experimental en los Estados Unidos, permiten la portabilidad y un acercamiento a los formatos clásicos.

El libro de cinta digital tiene la forma de un libro clásico, posee hojas y es semejante al peso y tacto, pero este aparato será capaz de almacenar cerca de 500 obras; estas obras o información podrían ser capturadas directamente de una computadora o provenir de INTERNET. Cuando se presione un botón, la cinta electrónica que se encuentra dentro del aparato se transformaría en

segundos, convirtiendo una lectura en otra. El diario electrónico mantiene el formato tabloide, pero se trata de una computadora multimedia plana (portátil) con una "pantalla de loque", que se carga con la información del día y se presenta como una primera plana de periódico, en la cual se locan los titulares y la noticia "se presenta" desplegada con texto, audio y video en movimiento.

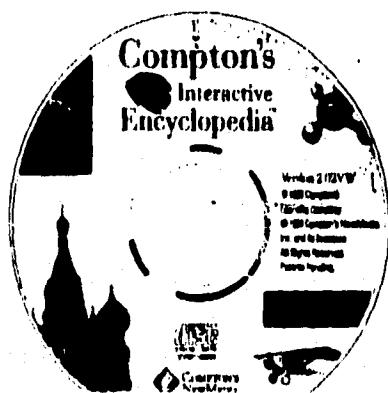


FIG. 45

Por último, dos consideraciones: una económica, otra social. La expansión imparable de las tecnologías de información se explica a partir de una doble ley económica. Por un lado, entre los procedimientos terminará por imponerse siempre aquel que facilite más el trabajo creativo al tiempo que propicia la calidad. Así, parece obvio que un artista acuda a la ayuda de los medios electrónicos. En estos casos, la economía afecta internamente al mensaje mismo. por otro lado, entre dos

procedimientos se impondrá aquel que suponga un abaratamiento del producto. Una enciclopedia de 144 volúmenes cabe en un disquito. Aquella cuesta dos mil dólares, éste doscientos. En todo caso es parte de la evolución. Los nuevos medios coexisten con los tradicionales.



El tema de los contenidos es preocupante pero sobre todo si nuestra sociedad se niega a utilizar el hecho tecnológico para su propia creatividad. Mas aún, para una sociedad como la nuestra la batalla no es la fabricación de máquinas, para la cual hay escasas posibilidades, sino algo que resulta mucho mas redituable, la producción de contenidos.

La integración de las nuevas tecnologías en la sociedad, concierne tanto a la responsabilidad de la Administración, como también a la de intelectuales, artistas y mediadores.

CONCLUSIONES

El ser humano es el único animal capaz de transmitir y preservar sus conocimientos, a través del tiempo y el espacio, por medio de la escritura. El concepto de civilización y cultura se encuentran ligadas a esta capacidad de permanencia de ideas

Para lograr esta se ha valido, a través de su historia, de diferentes materiales y herramientas. Cada uso de herramienta y material nuevo es reflejo del grado de desarrollo tecnológica y cultural de la sociedad en su momento.

Hubo una gran cantidad de formas y soportes para la escritura y las representaciones gráficas. Pero es con la invención y difusión del papel, y el surgimiento de la imprenta de tipos móviles (s. XV), cuando el libro toma una forma precisa.

El libro es un contenedor de textos fragmentada. Sus partes: el escritor, el impresor, el artesano, etc.

Después de un gran desarrollo en los medios de impresión y tipografía, durante cinco siglos, es en el siglo XX cuando surge una marcada actitud analítica y práctica sobre el concepto, forma y función del libro. El libro es una Unidad (forma-contenido).

La experimentación y desarrollo en los campos del Arte, el diseño gráfico y el diseño editorial, abren un enorme abanico de posibilidades de producción, y una igual variedad en su consumo; tanto en el campo racional como en el sensorial.

En nuestro siglo, el libro artístico se define como una experimentación formal constante, de cualquier tipo de lenguaje, dentro de una estructura espacio temporal autónoma.

Entonces el nuevo libro asume diferentes formas; primero, explorando sus límites conceptuales (imagen-forma-significado-orden), y posteriormente, los físicos, con el empleo de los distintos canales en las nuevas tecnologías.

Las nuevas tecnologías se funden con el libro. Ahora se interrelacionan diferentes medios. Lo que produce herramientas globales más eficientes; potenciando las funciones de transmisión y conservación de los conocimientos.

A pesar de que las nuevas tecnologías presentan una gran variedad de opciones para el libro alternativo, la relación material y afectiva que guarda el libro tecnológico y el espectador es aún distante. El libro tecnológico debe dirigirse hacia un desarrollo que involucre los diferentes sentidos, una relación material (no simbólica) con el medio, y una mayor portabilidad.

El libro alternativo debe ser: portador, transmisor y conservador de conocimientos e ideas; al mismo tiempo, debe permitirnos desarrollar nuestras capacidades de percepción, reflexión y análisis; motivarnos al interés y a la búsqueda de cosas nuevas; proporcionarnos diferentes opciones en materiales, herramientas y procesos; y aportar las bases para adquirir una forma de pensamiento más flexible y creativo.

**El campo del nuevo libro está abierto; el
único límite es nuestra imaginación.**



FIG. 47

sch geyhan sage mir
h antwort Ich eyle dem I
den rain nicht vil ache
An mir volbrache
n Geych man soll Gfell
en solich bngesfell
I aber ein mal

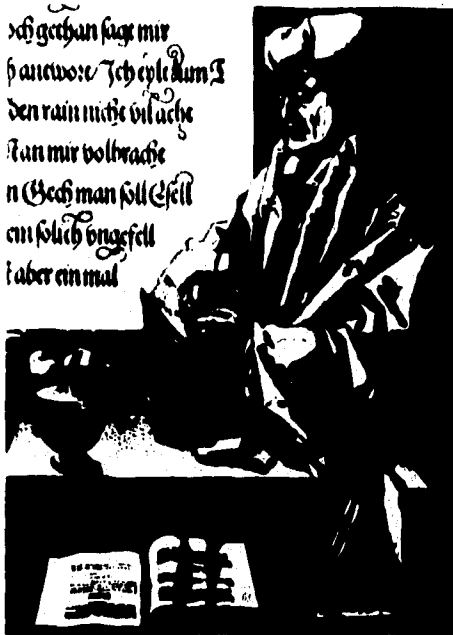


FIG. 48

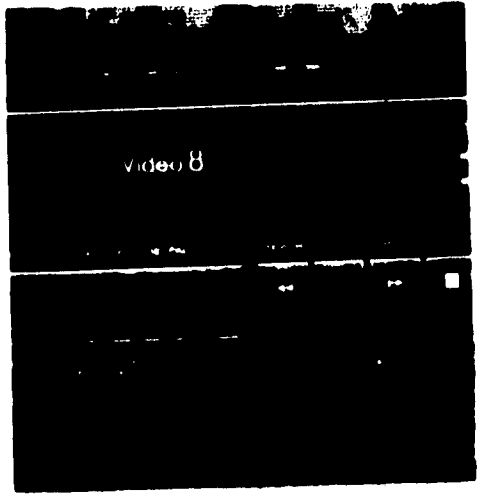


FIG. 49

¹MAX BLACK, EL LABERINTO DEL LENGUAJE. 2a. ed. Ir. Roberto J. Vernengo. 1968. Monte Avila Editores. Caracas, Venezuela. pp 10-11.

²POMPA Y POMPA, Antonio. 450 años de la imprenta tipográfica en México. 1988. Asociación Nacional de Libreros, A.C. México. pp 9-10.

³KARTOFEL, Graciela y Manuel Marín. EDICIONES DE Y EN ARTES VISUALES. Lo Formal y lo Alternativo. Talleres Gráficos de la Cultura S.A. de C.V. 1992. p 33.

NOTAS DEL CAPITULO I

¹DALLEY, Terence, Guía completa de Ilustración y Diseño. Conacyt, España, 1981. p 16

²MUNARI, Bruno, ¿Cómo nacen los objetos? Barcelona, Gustavo Gilly, 1985. pp 233-234.

³RENAN, Raúl, LOS OTROS LIBROS. Universidad Nacional Autónoma de México. 1988. México. pp 13-14.

⁴GONZALES DE LEON, Silvia, Un libro es una provocación. Publicación, México.

⁵GONZALES DE LEON, Silvia, Un libro es una provocación. Publicación, México.

⁶RENAN, Raúl. Op. cil. p 8.

⁷RENAN, Raúl. Op. cil. p 9.

⁸ed. SANTIAGO, Teresa. Cultura y nuevas

tecnologías. España, Novatex ediciones, S.A. y
Ministerio de Cultura. 1986. p 11.

° RENAN, Raúl. Op. cit. p 41.

II.- El Libro Artístico

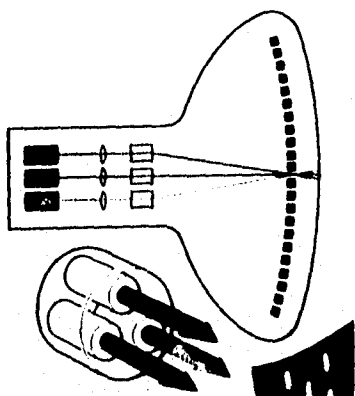
2.1.- Desarrollo histórico del Video

El video es el último paso de un proceso que tiene sus orígenes en la radio. De ella evolucionó a la televisión a través de una serie de etapas y de cierto número de aportaciones científicas y técnicas de diferentes grupos e individuos.

A principios del siglo XIX. El sueco Jacob Berzelius descubre un elemento capaz de producir una emisión espontánea de electrones por la acción de la luz denominada fotoelectricidad. Posteriormente, en Inglaterra, Joseph May descubrió la fotosensibilidad del Selenio cuando tiene contacto con la luz. Aquí se buscaba la infraestructura necesaria para producir una imagen y enviarla a distancia. Y para finales del siglo XIX, el alemán Paul Gottlieb Nipkow inventó un sistema de disco con pequeños agujeros que al girar, leían la imagen línea por línea, que a su vez producían cada cuadro en forma secuencial ("Disco Espiral"). En 1922 el norteamericano Philo T. Farnsworth desarrolló un sistema de exploración que funcionaba electrónicamente. Un año más tarde, Vladimir K. Zworykin, norteamericano de origen ruso, inventaba el iconoscopio (un tubo para la cámara de televisión) y algún tiempo después el cinescopio (tubo de imagen del receptor).

Durante los años siguientes se difundieron en Estados Unidos, Gran Bretaña y Alemania los primeros programas de TV experimentales. En 1936, la RCA y su filial, la National Broadcasting Company (NBC), iniciaron lo que puede ser considerado como las primeras radiodifusiones regulares de TV, o "teledifusiones", en los Estados Unidos.

Los progresos de la televisión doméstica fueron frenados por la segunda guerra mundial, pero se reanudaron tan pronto como terminó la misma.



Generalmente se considera el decenio de 1950-1960 como la verdadera época de expansión de la televisión. En 1950 funcionaban en los Estados Unidos unos seis millones de receptores; al cabo de 10 años este número casi se había multiplicado por diez. Es en esta época cuando hace su aparición el video.

En 1952 la firma norteamericana Ampex fabricó el primer magnetoscopio (V.T.R. **Video Tape Recorder**) que servía para registrar la señal vídeo sobre una cinta magnética y hacía posible elaborar un programa diferido. Durante esta década (1950) apareció en los Estados Unidos la televisión en color por el sistema N.T.S.C. A finales de los cincuenta y principios de los sesenta se desarrollaron los sistemas de televisión en color europeos, el SECAM y el PAL.

El músico coreano Nam June Paik, en 1965, utilizó el primer magnetoscopio portátil (en blanco y negro de media pulgada), el Portapack de Sony, y grabó por las calles de Nueva York una cinta que ese mismo día pasaría por la televisión del café "Au Gogo" del Greenwich Village. Poco después la presentaría en la galería Bonino de Nueva York. En 1968 Sony comercializó el Portapack.



En mayo de ese año Godard registraba la

revuelta universitaria para emitirla horas más tarde en una librería de París. El magnetoscopio portátil se convirtió en el instrumento de los pioneros del video arte y del video comunicación.

Por aquel entonces se estaba produciendo una desmaterialización de los procesos artísticos. Algunas de las razones que podían explicar este fenómeno fueran: la rehabilitación del papel del artista como innovador de las actitudes sociales y estéticas, la creación de un marco conceptual basado en nuevas relaciones e interpretaciones de significados y el cambio en el entorno social donde intervenía el productor plástico (la sociedad postindustrial).

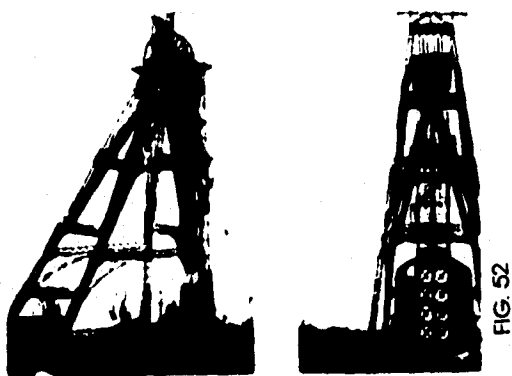


FIG. 52

Los movimientos estudiantiles y la cultura radical europea de 1968 fueron la base de numerosos experimentos artísticos en los que los creadores intentan conseguir un ambiente social abierto a su actividad.

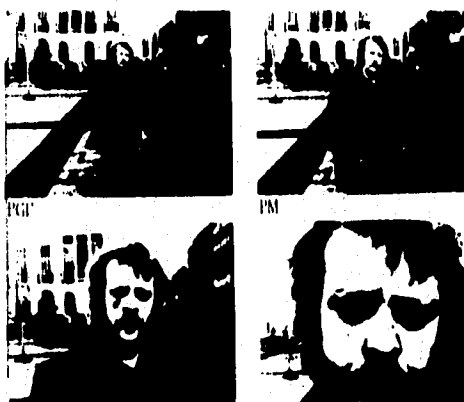
Al final de los sesenta el arte experimental consigue una atmósfera de máxima libertad que impulsa a los artistas a definir un nuevo espacio de imágenes, formas, materiales y herramientas. El Happening, el Body Art, el performance, el Earth Art, son todas ellas expresiones del momento en un proceso de conceptualización y reflexión sobre el acto artístico³.



FIG. 53

En el año de 1963, en una exposición de la galería Parnasse de Wuppertal, en Alemania, los artistas Fluxus Vostell y Paik manipulan los circuitos de una televisión con un imán para alterar la imagen. Sus investigaciones dieron nacimiento a la experimentación formal de la imagen electrónica sin partir de ninguna referencia externa. Seis años después (1969) Abe y Paik construyen en Boston el primer sintetizador analógico y, ese mismo año, la galería Howard Wise de Nueva York presenta la exposición "TV as a creative medium", con la participación de numerosos artistas. Al

mismo tiempo, la WGBH-TV de Boston transmite un programa de treinta minutos titulado "The medium is the medium", producido por Fred Barzyck con trabajos de Nam June Paik, Aldo Tambellini, Allan Kaprov y Otto Piene, entre otros. En este momento, varios museos y galerías de arte de las ciudades de Nueva York, Boston y Los Angeles incorporan a sus actividades el arte video; que se va conformando como un medio capaz de producir sus propios códigos plásticos (con la exploración de elementos como: la familiaridad del medio visual; la credibilidad; su inmediatez; la posibilidad de manipulación mediante la edición de video y audio; el manejo de puntos de toma y movimiento de cámara; el manejo del tiempo; la distorsión y manipulación de imágenes de la realidad; y la producción de imágenes por medios electrónicos fuera de la realidad).



El desarrollo del video se realiza en Europa,

Canadá y Japón, y tiene fases similares a las de Los Estados Unidos: exposiciones en museos y galerías de arte, creación de talleres en centros culturales, y su inclusión en diferentes manifestaciones artísticas⁴.



FIG. 55

Las cadenas de televisión disponen de un gran potencial técnico y un enorme poder de difusión (que no tienen los tradicionales circuitos del arte), lo cual provoca que muchos artistas y realizadores independientes pretendan el medio televisivo como un canal de gran importancia para el video.

Entre la producción de programas televisivos de video hay que destacar el titulado "Bonjour, Monsieur Orwell" coproducido por la FR3, el Centro Georges Pompidou y la WNET (Canal 13 USA), emitido en directo y en dúplex (dos idiomas) desde París y Nueva York por satélite el 1 de enero de 1984. Proyectado por Paik y dirigido por el realizador de la FR3 Yves-André Hubert, con

la participación de numerosos artistas encuadrados en las vanguardias, fue un intento de hacer confluír arte y televisión con los medios tecnológicos de transmisión más sofisticados. Otros programas, de transmisión regular, que han permitido una gran difusión de los trabajos de video son: Pic-Nic Video, de la televisión francesa, en el cual se presentan cintas de video arte de todo el mundo; y el programa "From the Off Center" de Nueva York, que exhibe arte contemporáneo (cine, video, trabajos interdisciplinarios, etc.).



FIG. 56

El video tiene ante sí un vasto campo de desarrollo. El arte y la comunicación por la imagen ocupan espacios a veces superpuestos que se van ampliando paralelamente al desarrollo de la tecnología. Desde el sintetizador analógico Abe-Paik hasta los modernos generadores de efectos especiales y sintetizadores digitales no ha pasado mucho tiempo, pero las posibilidades de experimentación con la

imagen electrónica han crecido exponencialmente; la unión de este medio con la computadora (Los programas de digitalización de imágenes, Paint Box, Efectos ADO, Sistemas y Programas de producción, tratamiento y mezcla de imágenes: CAD, rendering, ray traced, edición de video no lineal, etc.) ha incrementado sus posibilidades de generar y/o modificar imágenes.



FIG 57

La yuxtaposición de códigos plásticos entre el cine, el video y la televisión es evidente, así como la utilización de la tecnología del video en diversas fases de la producción cinematográfica. Los espectáculos multimedia, las video-instalaciones, los ambientes, las cintas experimentales y de comunicación son un campo en el que la colaboración entre músicos, artistas plásticos, ingenieros, cineastas e investigadores de otras áreas es cada vez más necesaria y frecuente. Con el video se está asistiendo a

una revolución de la imagen cuyos resultados pueden ser intuidos como cambiantes de nuestros hábitos de percepción y de comunicación.

2.2.- Introducción al lenguaje del Video.

La reorganización estructural de la sociedad europea en el siglo XIX, unida al desarrollo técnico y tecnológico propios de la revolución industrial, tuvieron repercusiones inmediatas sobre las formas de apreciación colectivas. De esta manera, a través de la aplicación de la caldera de vapor a la producción y al transporte sobre vías, la "velocidad" y sus efectos visuales entraron a formar parte de una experiencia común de masas y establecieron nuevos hábitos perceptivos: los objetos desaparecen, cambian de posición y perspectiva. Junto a la experiencia de la velocidad y al hábito de nuevas imágenes en la realidad aparece la experiencia colectiva del shock, inserto en el contexto general de la vida urbana (o en la experiencia urbana de masas de procedencia y cultura rural) y en la dimensión particular de la realidad de la vida de fábrica.



FIG. 58

La pintura postimpresionista, que aparece durante la transición de siglo (XIX-XX), es el resultado de las nuevas formas de percepción; a partir de entonces, las corrientes pictóricas concluyen la ruptura, iniciada desde el impresionismo, con la tradición de reproducir o crear una ilusión de la realidad.

A principios de siglo (XX), las vanguardias del arte se proponen expresar una visión de la vida mediante el análisis y la descomposición de las formas naturales, provocando la destrucción de los valores pictóricos a través de la utilización de nuevos conceptos y nuevas herramientas. El arte de nuestro siglo se convierte, de esta manera, en el resultado de un proceso intelectual más que en el producto de las emociones personales¹⁰.



FIG. 59

El nuevo concepto del tiempo bergsoniano, que tiene como elementos básicos la simultaneidad y la espacialización del

tiempo, plantea problemas que la vanguardia artística sólo puede resolver parcialmente (cubismo y futurismo). El cine aparece en esta época como el único medio adecuado, dada la intrínseca dialéctica de su lenguaje (cambio repentino, contraposición, paralelismo de tiempo, de lugares y de imágenes) y su relación con los espectadores (que son saturados de ideas y formas; masificando sus gustos)⁹.



FIG. 60

La diferencia fundamental entre el cine y las artes anteriores es que, en la imagen del mundo de éste, los límites del espacio y tiempo son fluctuantes; el espacio tiene un carácter casi temporal, y el tiempo, en cierta medida un carácter espacial. El espacio cinematográfico se convierte en un elemento dinámico; es fluido, ilimitado, con su propia historia, su propia conformación y su proceso de evolución. Dentro de una película, el tiempo pierde su continuidad. Puede ser llevado a una detención, ser invertido, repetido, y superado. Acontecimientos

paralelos y simultáneos pueden ser mostrados sucesivamente, y acontecimientos temporalmente distanciados, simultáneamente, en doble exposición y montaje alternativo; el primero puede aparecer después, el posterior, antes de su tiempo.



FIG. 61

El cine ha sido desarrollado a lo largo de dos líneas paralelas. Una comienza con la idea de que una ilusión de movimiento podía ser obtenida por medio de una sucesión de imágenes fijas relacionadas. La otra, con la invención de un proceso práctico de fotografía que pudiese tomar las imágenes con suficiente rapidez para poder ser utilizadas por la teoría de la sucesión de imágenes.

A pesar de que el cine no comparte con el video los mismos principios materiales, sus imágenes sientan las bases para el desarrollo de su lenguaje.

Cada época se ha caracterizado por un evento o un suceso específico, así, el siglo XIX fue la época de la Revolución industrial, y se caracterizó por el rápido desarrollo tecnológico. La época en que vivimos puede ser conocida en el futuro como la generación visual debido a que que el mayor porcentaje de la información lo recibimos a través a través de la vista (75%), en segundo término, recibimos información por medio del oído (13%) y el restante a través de otros sentidos como el gusto, el olfato y el tacto (12%)².



FIG. 62

Algunos estudios han comprobado que aquella información que se recibe a través de un medio audiovisual se recuerda con mayor facilidad que la información que recibimos verbalmente.

LO QUE SE RECUERDA.

	a las 3 horas.	a los 3 días.
AUDIO	72%	10%
VISUAL	72%	20%
AUDIO VISUAL	85%	65%

TOSTADO, Verónica.

MANUAL DE PRODUCCION DE VIDEO MEXICO.
EDITORIAL ALHAMBRA MEXICANA, S.A. DE C.V.
1995. pag. 14.

Desde siempre en la historia se han utilizado apoyos visuales, pero nunca como en estos tiempos, hoy en día la mayoría de la información se transmite visualmente... si no lo vemos, no lo creemos.

Tal vez éste sea el peligro más grande; una de las convenciones no escritas de mayor importancia dentro de la televisión y el video es que lo que vemos en la pantalla es, a falta de una palabra mejor, "real". De hecho es cualquier cosa menos eso⁸. Aquella toma documental sobre la gente, las calles, una actividad, etc., es la fragmentación de la realidad. Las imágenes de la televisión son puntos de vista; movimientos de cámara específicos para resaltar o para ocultar ciertas formas y características; y sobre todo, son medios para exponer o imponer ideas.

Si las generaciones anteriores fueron educadas con información transmitida de boca en boca o bien a través de los libros,

gracias al surgimiento de la televisión y el video las generaciones recientes han comenzado a utilizar much o más la imágenes para transmitir un mensaje o enseñar, de hecho, las imágenes están sustituyendo en gran medida a los libros, basta con hacer una encuesta entre los jóvenes y ver cuántos libros e incluso periódicos leen por semana comparado con el número de horas que pasan frente a un televisor.

Cada vez estamos recibiendo mayor cantidad de imágenes en menor tiempo. Al mostrar a una persona mayor de 50 años un video musical (video clip), lo más seguro es que le provoque mareo pues la velocidad y la cantidad de imágenes es demasiada, sin embargo, si este mismo video lo mostramos a adolescentes, estos no tendrán ningún problema en entenderlo.



El resultado es que nos hemos acostumbrado a ver imágenes en

movimiento en la pantalla. Nos hemos empapado de las técnicas utilizadas por los realizadores de los programas hasta el punto de que son completamente naturales para nosotros. Entendemos de primeros planos y de cortes de una toma a otra e, instintivamente, sabemos cuándo se supone que ha pasado el tiempo. De hecho, la televisión nos da una realidad tan rápida, frenética y cambiante, que si mostramos a un grupo de adolescentes un comercial de la década de los sesenta o setenta, tendrán la impresión de que dura años aún cuando dure sólo un minuto.



FIG. 64

Este bombardeo de imágenes se verá incrementado a cada momento pues los anunciantes, guionistas y realizadores desean optimizar su tiempo en televisión; ya que se estima que una persona puede observar más de 75 000 imágenes diferentes en un día (cuatro segundos son suficientes para ver un espectacular en la

calle)". Este es el caso de comerciales que duran 10 segundos y de los cuales, aún cuando todavía no son muy comunes en México, ya se han hecho algunos intentos.

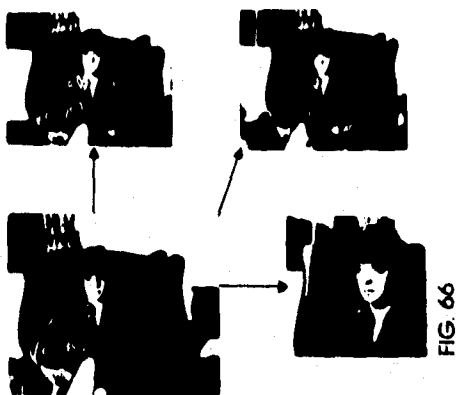
En el video, al igual que en el cine, el tiempo es una categoría fundamental. Una cinta de video puede extenderse o acortarse, o durar tanto como los hechos reales que describe. Ahora estamos listos para comprender que días o semanas enteras sean condensadas en media hora de tiempo de pantalla, o que una acción de fracciones de segundo dure segundos o incluso minutos.



FIG. 65

El sentido visual, dentro de un video, lo constituyen los encuadres y movimientos de cámara. Quienes han practicado la fotografía adquieren la capacidad de ver el mundo a través de un visor, de observar una escena selectivamente. Este hábito se mantiene con el video, siempre que se tome en cuenta la necesidad de movimiento

y acción. Dos personas pueden grabar en el mismo escenario, pero la que tenga un mejor sentido de la observación y la composición obtendrá las imágenes más interesantes.



También es parte importante del éxito de un video la medición del tiempo. Todo lo que se graba merece un cierto tiempo y no más. Exactamente cuánto, es cuestión de criterios; depende tanto del tema como del público al que va dirigido. En general, hay que considerar que aspectos de la acción se están grabando y darles un tiempo de pantalla adecuado. La mayoría de las tomas permiten una cobertura media de alrededor de 10 segundos, tiempo suficiente para que el público asimile lo que se le presenta en pantalla.

Los diferentes tipos de encuadre cinematográfico^o y los movimientos de cámara^o se han asociado en tiempos recientes con la tecnología electrónica de la

post producción, ofreciendo una extensa gama de posibilidades de caracter formal. Las disolvencias, fundidos, wipes, blue screen, y posibilidades de creaciones completas de edición, gráficas y animaciones, se realizan con gran rapidez y eficacia por medio de sistemas de computadora.

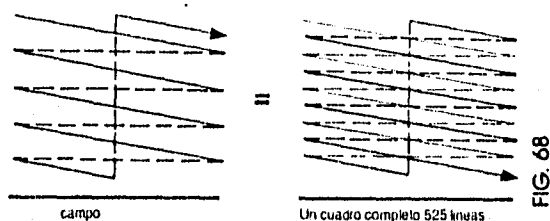


FIG. 67

El principio fundamental de todo equipo de Video es que una imagen puede convertirse en una señal eléctrica y ser transmitida, bien sea por cable o por radiofrecuencia. Cuando la señal se recibe, se decodifica en una pantalla como imagen visible.

Una imagen de video es considerada como variaciones de luces y sombras, y con el fin de que pueda convertirse en señales eléctricas debe ser analizada y dividida en un número elevado de puntos que van desde el negro hasta el blanco puro; los puntos son recompuestos en la pantalla (monitor o televisión), organizados en series

de líneas horizontales, ligeramente inclinadas (625 en Europa y 525 en USA y Japón). Estas líneas horizontales exploran la pantalla de izquierda a derecha y de la parte superior a la inferior; a una exploración completa de la pantalla se le denomina "campo".



Con objeto de lograr el efecto de movimiento, cada campo no debe de permanecer más de $1/25$ de segundo en la pantalla ($1/30$ de segundo en USA), pero en la práctica esta duración da una imagen inestable, por lo que cada cuadro de la imagen debe ser explorado dos veces, de forma entrelazada, para producir un cuadro completo. Así, la frecuencia de campo de cada sistema es el doble de la frecuencia de cuadro, por ejemplo 50 Hz en Europa y 60 Hz en USA y Japón, que corresponde a la frecuencia de la red de suministro eléctrico.

A pesar de que el sistema de Video y el sistema de Televisión comparten los mismos principios electrónicos fundamentales, existen diferencias específicas. Cuando la luz reflejada por un sujeto entra en la cámara, ya sea de Televisión o Video, los circuitos electrónicos de ésta convierten esa luz en señales electrónicas; en el sistema de Televisión estas señales electrónicas son transmitidas hacia los receptores (imagen y sonido en directo o diferido), en tanto que dentro del sistema de Video las señales son grabadas en cinta magnética para ser procesadas y reproducidas posteriormente.

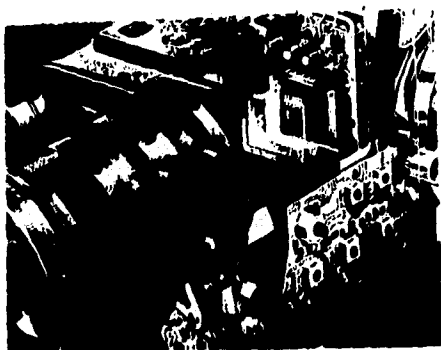


FIG. 69

El video le otorga a la persona, con una cámara electrónica al hombro o una videograbadora en casa, la capacidad de administrar su espacio visual⁹.

El soporte magnético, a diferencia de la película cinematográfica, permite, ver de inmediato la grabación en un aparato de televisión, la reutilización de la cinta, y el

montaje y la copia sin necesidad de recurrir a un laboratorio.



FIG. 70

En lo que respecta a la difusión de imágenes, los equipos de video portátiles, por su ligereza y su relativo bajo costo, hacen posible la participación de las personas dentro de la televisión local o regional, y la producción y distribución de programas a individuos aislados o pequeños grupos (microtelevisión) con toda clase de finalidades: publicidad, propaganda, programas educativos, documentales, etc. Esto ha provocado un cambio en el ritmo, la iconografía y la estética de la imagen televisiva, y ha provocado una rápida evolución en los gustos de la gente en relación con las imágenes.

2.3.- Video Diario Instalación. Características formales y conceptuales.

La ampliación de los medios artísticos han alcanzado una importante perspectiva con la utilización de la televisión, debido a que el video hace posible de forma inmediata que el transcurso del tiempo, el movimiento, la extensión del espacio en un paisaje, la concentración de la vista en determinados detalles de la configuración de la realidad, sean reproducibles siguiendo un concepto artístico. De forma muy especial los productores del arte demostrativo (land art, body art, etc.) y del arte conceptual nos hemos servido intensivamente de este medio en nuestros trabajos.



FIG. 71

Cuando elaboramos un trabajo que involucra una instalación con elementos de nuestro entorno (captura real) mezclados

con medios demostrativos (captura virtual en video), debemos apunlar que estas formas ya han sido establecidas con anterioridad por distintas corrientes artísticas.

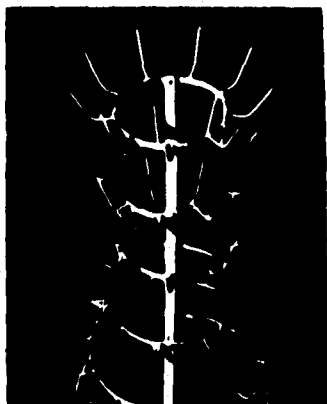


FIG. 72

El Dadaísmo (surgido en 1916) ha sido el movimiento que abre las puertas hacia la destrucción de las formas artísticas tradicionales. La contradicción entre la práctica de la vida -la inestabilidad y la guerra- y el mundo idealizado del arte tradicional llega a hacerse insoportable para los representantes del Dadá. Por ello proclaman el anti-arte de la protesta, del shock, del escándalo, con ayuda de medios de expresión irónicos y satíricos. Lo absurdo, lo carente de valor, fue descubierto como reflejo de la realidad, y se elevó a consciente la introducción del caos en la escena, la poesía fonética, la música ruidosa, el montaje de fragmentos y objetos de deshecho cotidiano, de manera que, partiendo de la destrucción de las formas se

estableció la identidad entre el arte y la vida; de esta forma se define el daduismo como es un arte orientado hacia la problemática de la vida cotidiana.

Fue Marcel Duchamp, en su exposición neoyorquina de 1919, quien ensayó con sus *ready made* nuevas formas de producción artística al proclamar como obra de arte, con el fantástico título de "fontana", un producto manufacturado en serie como es la taza de un baño. En este punto, el arte contemporáneo asume una nueva definición y, basado su valor en la referencia a la realidad, determina su función. El testimonio de referencia a la realidad vivencial llega a ser más importante que el producto material acabado de la producción artística. Duchamp decía de su *ready-made*, "Es un objeto, que por la simple elección artística, se eleva a la dignidad de objeto artístico".



FIG. 73

El movimiento Dadá también se convirtió en base de nuevos métodos de representación

artística, al poner al servicio del arte las conquistas de las técnicas modernas, como por ejemplo, la fotografía y el cine. De la dialéctica de destrucción y regeneración, fueron surgiendo las nuevas posibles formas expresivas del montaje de materiales, tales como el *assablage*, el arte objetual, el fotomontaje, la poesía visual, la tipografía libre, la película de arte, el arte ambiental, el arte conceptual, las video instalaciones; viniendo esto a significar fundamentalmente la mixtura de medios de expresión artística que hasta entonces estaban separados.



FIG. 74

El movimiento de arte ambiental (*environnement*), que aparece a finales de los 50's, propone una búsqueda de realidades nuevas como respuesta al voraz y efímero arte de nuestro tiempo y a la influencia del arte Pop. Ahora se exalta la expresividad de los alrededores de las cosas y los hombres, de lo que insinúan en su habitat los objetos, las formas, los colores, los

sonidos... no necesariamente sometidos a una composición, pero sí relacionados para crear un espacio en el cual es espectador quede incluido y convertido en un sujeto "ambientado".



FIG. 75

En estas experiencias se trata de crear ambientes, actividad a la que ya se habían dedicado anteriormente los escenógrafos y los decoradores de interiores, quienes pueden ser considerados, junto con los dadaístas, como precursores.

El ambiente es la psicologización del espacio. El término espacio hace referencia a una extensión concebida en abstracto o a una dimensión física; el ambiente es en cambio una dimensión psicológica -artística o no- con que se nutre o puede cobrar relaciones humanas ese espacio. No hay ambiente sin la percepción que el hombre haga de él al formar parte del mismo.

En el arte ambiental, como en los ambientes de la arquitectura, la participación de las personas -ya no solamente espectadores- tiene que ser más enérgica; y esa energía debe ser motivada de forma directa por las cosas que el autor de la obra ha puesto en ella. Cuando el hombre toma contacto con un ambiente, queda de hecho envuelto en otra realidad; es ésto lo que puede vincular esta tendencia con la de las nuevas realidades.

Los primeros trabajos ambientales, presentados en 1958 y, sobre todo, las primeras ideas, se deben a Allan Kaprow, quien afirma que además de envolver al espectador las formas artísticas deben ocupar todo en espacio con los materiales más variados, capaces de afectar a aquel en todos los sentidos: el visual, el auditivo, el táctil, el olfativo...

Con el arte ambiental se hace más obvia la sensación de que el espectador es copartícipe de la obra y de que el autor apenas pone con ella unos medios que el copartícipe debe emplear para obtener su propio acto artístico. Por eso, entre 1965 y 1970, ya se había hecho conocida la intervención cada vez mayor del público, convenientemente motivado y "señalizado" en la obra ambiental.

El libro de los Grandes Viajes recoge la información del entorno del viajero. La captura de los elementos reales y virtuales describen, dan constancia, complementan y enriquecen la narración. Los objetos, recogidos en los diferentes lugares de

ESTA COPIA NO DEBE
79
SALIR DE LA BIBLIOTECA

grabación del video, proporcionan al espectador la mayor cantidad de información posible mediante la posesión de un fragmento de la "realidad", y provocan con esto una reconstrucción de la información mediante las experiencias resultantes del contacto físico con los objetos; y una elaboración, a través de la actuación del espectador, de una realidad nueva. En esta captura de elementos reales sólo hay un gesto, el de tomar el objeto y colocarlo para exponerlo.



FIG. 76

Los primeros trabajos de arte que incorporaron video fueron realizados por Nam June Paik y Wolf Vostell, trabajando en colaboración con Karlheinz Stockhausen en el centro experimental de la radio WRD en Colonia, Alemania. Paik y Vostell fueron los primeros artistas, de una emergente corriente, que aportaban bases estructurales de las diferentes áreas a las artes visuales. Estos artistas, junto con Norbert Wiener y John

Cage, forman Fluxus, un pequeño grupo en Nueva York (el cual ya se había desarrollado en Europa). Paik, originalmente compositor de música, comienza su experimentación con la distorsión mecánica de la imagen televisiva, utilizando imanes en la pantalla y desajustando sus controles; televisiones "preparadas", a la manera de los pianos "preparados" de Cage. Vostel y Paik utilizaron televisiones preparadas en performance en 1959. Para el año de 1963 Paik exhibe sus televisiones preparadas en la Galería Parnasse en Wuppertal, y Vostell presentó las suyas (de-collaged), parcialmente destruidas, en la galería Smolin de Nueva York.



FIG. 77

Hacia 1965, y ya con la aparición del Porta Pack de Sony, los eventos de Fluxus y los happenings organizados por los artistas como Allan Kaprow, Charles Fraizer, Claes Oldenburg, Robert Whitman y Jim Dine, provocan una actitud más abierta en Estados

Unidos hacia los trabajos interdisciplinarios.

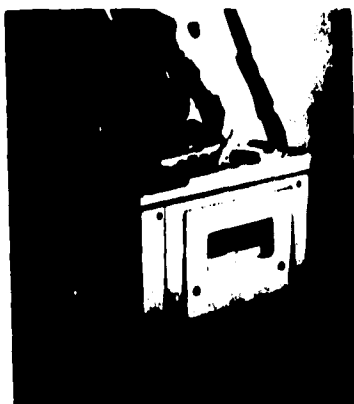


FIG. 78

El periodo de 1966 a 1970 es el comienzo del reconocimiento Oficial, a nivel mundial, de los trabajos de los video artistas. En Nueva York se realiza la exhibición de trabajos de artistas del video "TV as a creative Medium", incluyendo trabajos de Paik, Frank Gillette, Ira Schneider, Paul Ryan, Eric Siegel y otros. En 1970 la exhibición "Wise" presenta un trabajo importante. Wipe Cycle, una obra de monitores múltiples de Ira Schneider y Frank Gillette. Un intento de integrar a la audiencia dentro de la información. Esta integración incluye la manipulación del sentido de tiempo y espacio de la audiencia, dando a la obra el impacto combinado de una actuación en vivo (performance).

El Video Diario se sirve de la unión de la tecnología electrónica contemporánea y su parentesco y nexos con los medios masivos de comunicación (radio y la televisión) para incidir de manera directa sobre el

espectador. Esta relación familiar medio-espectador es el elemento que nos permite reducir el distanciamiento afectivo y material del Medio Tecnológico y Ser Humano.

Generalmente, cuando se le pregunta a una persona si cree que las imágenes de la televisión influyan en su vida, la respuesta es NO, sin embargo al preguntarle nuevamente cuántas horas ve la televisión es muy probable que su respuesta sea tres o cuatro horas al día; lo que la convierte en una ocupación que consume más tiempo que cualquier otra, excepto dormir y trabajar. Multiplicando esta cantidad por semana y por año encontraremos que cuando una persona haya cumplido los 70 años, habrá pasado siete años de su vida viendo la televisión⁹. En definitiva, estos siete años tienen una profunda influencia, modificando nuestros hábitos y conducta. Actualmente la televisión es el medio audiovisual por excelencia. Se calcula que el 99% de los hogares en México tienen al menos un televisor¹⁰. Ya hemos creado una dependencia de imágenes que en muchas ocasiones aceptamos como reales, y que consumimos en nuestro habitat; en nuestro entorno familiar. Regularmente en nuestro lugar favorito (asiento, sillón, cojín, rincón, etc.).

El video, a diferencia de otras formas de arte, no es identificable a través de su objeto material (su maquinaria). Su primera motivación artística es manipular los factores humanos y psicológicos, no la transformación física de la materia¹⁰. Esto lo

convierte en un medio idóneo para la expresión, comunicación y manipulación de ideas. El reconocimiento de imágenes de la realidad crea un nexo con el espectador, mismo que es apoyado en el video instalación por el espacio que se crea con la televisión y los objetos. Otra característica del video, comunmente reconocida como la mayor cualidad que conforma el desarrollo del video arte, es la inmediatez. Lo que significa, simplemente, que el video es un medio instantáneo, accesible y cercano físicamente (en su producción y consumo).

Un tercer concepto es la participación o la relación final del espectador con las imágenes. Lo que permite en el video instalación la ubicación del espectador en un espacio (ambiente)



FIG. 79

en el cual puede interactuar con los elementos, tanto de forma dirigida (por parte de la narración), como aleatoria (con el reconocimientos de los elementos

"capturados" en la pantalla). Esta participación es provocada en buena medida por el interés o la búsqueda de información (olfativa, táctil, auditiva) que complementa las imágenes de video.

Algunos críticos y artistas han comparado al video arte con los libros y el material impreso y han llegado a diferentes conclusiones. Por ejemplo, Richard Kostelanetz y Lynn Hershman apuntan similitudes entre las impresiones y el video. Hershman señala que el video, mientras surge como una nueva forma de producción de imágenes, es una extensión de la impresión. Y Kostelanetz anota que el video es un medio, por sí mismo, más cercano al libro que el cine porque la pantalla de televisión es físicamente más pequeña y perceptualmente distante, como una página impresa⁷.



FIG 80

A esto hay que agregar el comentario de Kim Levin al respecto de lo contemporáneo

del medio; Hay una relación peculiar entre el libro y la televisión: "La televisión ha hecho a la palabra escrita obsoleta?". Esto parece ser una afirmación muy agresiva y aventurada, ya que un elemento conceptual que permite un nivel de abstracción y comunicación tan grande como la palabra escrita no podría ser desechado sin afectar gravemente nuestras estructuras sociales y nuestra forma de vida. Pero lo que sí es creíble es la modificación en las formas de consumo de la palabra escrita a medios más actuales, potenciando su valor, de comunicación y expresión mediante diferentes ritmos y canales paralelos de lectura.

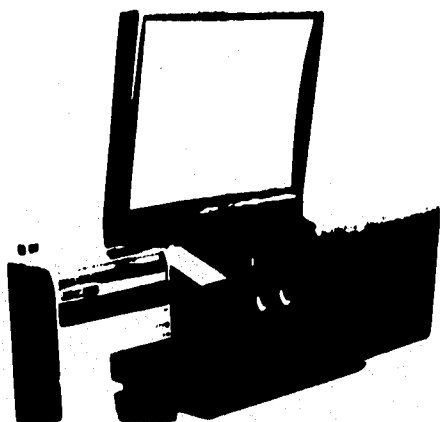


FIG. 81

El Libro de los Grandes Viajes es un Video Diario-Instalación, que toma tanto los elementos del video (manipulación de factores humanos y psicológicos; inmediatez; relación medio-espectador) como elementos del Arte Conceptual (renuncia de realización material; despliegue de ideas y

proyectos en forma de bocelos y diseños que tratan de estimular la capacidad imaginativa del espectador con incitaciones a la acción o a la reflexión).

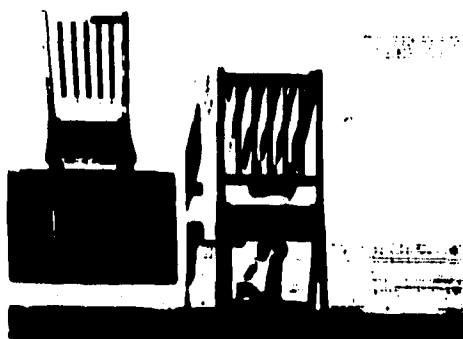


FIG. 82

Las primeras televisiones eran muebles voluminosos. Muchas veces con formas simples, pero otros eran adornados con miniaturas japonesas, pagodas, palacios orientales o templos clásicos. Todos estos aparatos, traídos al hogar, se convertían en una parte de la arquitectura interior de la casa. Los aparatos, son colocados junto a la pared, donde se establece su lugar. En la noche la luces se apagan y las sillas son alineadas frente al televisor. Este es el ritual del cine que se realiza en casa, un lugar en el cual no pertenece.

En este momento la televisión no había adquirido una identidad propia; era un medio que imitaba los principios sociales del cine y la arquitectura para su reconocimiento. Tiempo después, unida a la

emergente corriente del video, la televisión se convirtió en portátil, lo que propició en el espectador el desarrollo de una visión particular hacia el medio. Así deja de lado el ser una extensión y se convierte en una forma de arte por derecho propio. Firmemente establecido, en posesión de un vocabulario, identidad propia e independencia, el video se adentra en las regiones de la experimentación estética²¹.

Camara de tres tubos.

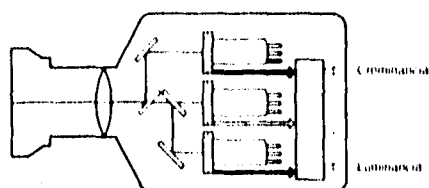


FIG. 83

El video diario se acerca a la realidad, apoyado en el uso de comentarios de personas, información por parte del narrador, y documentos y objetos de viaje; de esta forma, se introduce al espectador en el punto de vista del viajero-narrador (oral y visual), dentro de una realidad informada y condensada en el manejo de tiempos.

La otra categoría que se manipula es el tiempo, donde aparte de sintetizar o alargar las acciones, ordena y da "veracidad" a la

información.

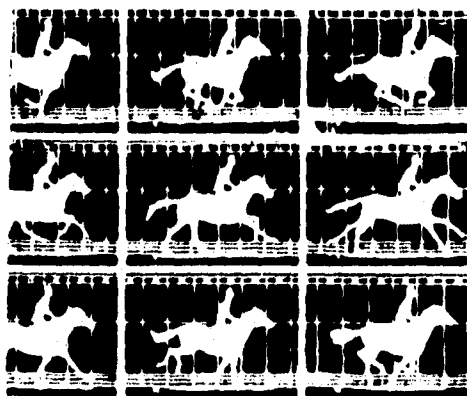


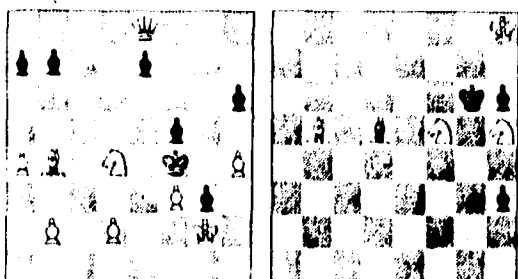
FIG. 84

Un Video diario es una narración personal de los acontecimientos que conforman nuestra vida. Es una especie de bitácora visual y auditiva, ésta nos permite recordar, fragmentar, ordenar, planear y reflexionar sobre el acontecer cotidiano.

En general se puede pensar que nuestra vida es una especie de agenda, donde se planea y se conforma, donde se ordenan las cosas por escrito y éstas van surgiendo tal como se piensan, pero un video diario personal no se parece a una agenda; puede ser exactamente todo lo contrario. Una forma de anotar todo lo que uno no realiza o que sólo piensa y siempre, día con día, intenta.

Esto también tendría que apuntar al lado psicológico del narrador, ya que el diario no es una narración objetiva sino siempre un punto de vista. Por esta razón, nosotros siempre explicaremos el mundo a partir del

YO; de nuestros gustos, nuestras aficiones, nuestras perversiones, de nuestra capacidad para soportar o aceptar al medio en el que nos encontramos inmersos.



Blancas juegan y aman

Blancas juegan y ganan

FIG. 85

Un diario no sólo apunta lo realizado, un diario también es un indicativo de nuestro humor, de nuestro carácter y, por que no, de nuestros deseos y objetivos. Su forma de narrarlo describe, en buena medida, la capacidad de enfrentar la vida.

Un amigo decía: "la vida es una terapia". Es como encontramos siempre en la mitad del camino de lo que somos y lo que queremos ser; y la terapia consiste en ese ocuparse diario para llegar a ese lugar ideal.

El hecho de describir un diario parece conformar, en gran medida, una terapia de relajación (donde podemos mentirnos o aceptarnos) donde nos describimos y reescribimos la historia, donde podemos explicar las cosas inexplicables o, incluso,

podemos darle un orden a nuestro caótico
acontecer.

CAROL JULIO
DUNLOP CORTAZAR

LOS AUTONAUTAS DE LA COSMOPISTA

Un viaje atemporal París-Marsella

Mediobank Ediciones



FIG. 86

Los video diarios tiene como idea original la novela de Julio Cortazar y Carol Dunlop "Los autonautas de la cosmopista", donde se narra una travesía de semanas, de París a Marsella, por autopista. En la novela los objetos, personas y situaciones se deforman, se trasmulan, las situaciones adquieren valores de personas, los objetos se convierten en nuestros amigos o enemigos, y los autores de la novela, como personajes principales, se encuentran inmersos en dos mundos diferentes, donde pueden escoger quedarse en uno: una realidad objetiva y hasta cierto punto superficial; o un mundo subjetivo, fantástico y profundamente reflexivo.

Los videos tienen una duración de 15 minutos cada uno, y tratan de llevar al espectador de la mano por todo el recorrido: la preparación del viaje, los compañeros de viaje, las personas que uno encuentra, los sucesos, las sensaciones, la meta o final del viaje.



FIG. 87

CONCLUSIONES.

El desarrollo técnico y tecnológico del siglo XIX tuvo repercusiones inmediatas en la formas y hábitos perceptivos. La industria, la ciudad, los transportes; elementos que provocaron una ruptura con las tranquilas formas de vida anteriores.

La perspectiva, la desaparición de objetos, la superposición de imágenes; los pintores postimpresionistas terminan por alejarse de la pintura de la realidad.

Las vanguardias del siglo XX expresan su visión de la vida mediante el análisis y la descomposición de la realidad; provocando la modificación de los valores pictóricos a través de la utilización de nuevos conceptos y herramientas.

Aparecen el cine, la radio, la televisión. Los medios de comunicación masivos, además de su rapidez y capacidad para la adquisición de conocimientos o ideas, son una influencia contundente en nuestra vida.

Con el desarrollo de los nuevos medios, el libro cuenta entonces con diferentes alternativas para su elaboración, difusión y consumo; ya puede hablarse del surgimiento del "libro tecnológico": audio-libro, videotex, videolibros, libros interactivos en CD para computadoras, redes de información, libro electrónico, etc.

La enorme facilidad, rapidez y economía del video para presentar y manipular imágenes en pantalla, la convierten en una herramienta general de enormes posibilidades. Esto lo advirtieron los artistas

plásticos, que a partir de los años 60's, lo utilizaron en ambientaciones, performances, happenings trabajos interdisciplinarios, medios mixtos, instalaciones, etc.; el video fue usado como forma narrativa, de investigación, demostrativa o de registro.

Gracias al parentesco con la televisión, el video maneja una enorme credibilidad; que aumenta cuando observamos las cintas tomadas de forma espontánea, los documentales o los noticieros, y en los cuales, el medio (video) se convierte en el narrador de la "realidad"; aunque ésta sea parcial, deformada o informada.

El video nos libera de la administración del tiempo televisivo; nos proporciona la ampliación de una memoria visual; un medio de expresión y comunicación; y una herramienta para imponer ideas. La época actual utiliza una gran cantidad de apoyos visuales para la comunicación, información y expresión. Nuestro mayor porcentaje de información lo recibimos a través de la vista; y es a través de los medios audiovisuales donde se obtienen los mejores logros de retentiva. De aquí parte la tendencia de los medios electrónicos en favor de la presentación audiovisual.

A pesar de las ventajas que presenta el libro tecnológico, aún debe de lograr un desarrollo mayor que permita mantener la relación material y afectiva que tienen otros libros con el espectador; y para lograr esta relación debe buscar una portabilidad mayor, involucrar los diferentes sentidos y

crear un nexo familiar de uso (medio-espectador).

El video es una tecnología que proviene del proceso de evolución de la radio y la televisión; también relacionado con el lenguaje del cine, con el tiempo se ha conformado con características físicas y conceptuales propias y ha logrado un lenguaje que le permite experimentar, agrupar o invadir disciplinas cercanas.

NOTAS DEL CAPITULO II

¹ GROSSWIRTH, Marvin, El video en casa. México, Ediciones Roca S.A., 1985, p 13.

² GROSSWIRTH, Marvin, Op cit. p 14.

³ Para mayor información véase CHESHIRE, David, MANUAL DEL VIDEO AFICIONADO, 2a ed. España, Ediciones CEAC, S.A. 1986, pp 26-27.

⁴ SANTIAGO, Teresa, ed. Cultura y nuevas tecnologías, España, Novalex ediciones, S.A. y Ministerio de Cultura, 1986, p 127.

⁵ ed. SANTIAGO, Teresa, Op cit., pp 127-128.

⁶ Los programas realizados por los artistas en las televisiones europeas han sido esporádicos. Los más conocidos, los producidos por Gery Schum compuestos por trabajos cortos de varios artistas (Merz, Beuys, De Maria, Serra, Rinke y otros) y que fueron transmitidos en un canal de televisión alemana en 1969. Una experiencia más estable ha sido el programa "Videographie" que la RTBF de Lieja emite regularmente.

⁷ El cine aporta la simultaneidad y espacialización del tiempo. Por su parte, la televisión realiza un acercamiento a la "realidad" mediante la transmisión a distancia de acontecimiento en "vivo"; además de contar con la capacidad para diferirlos y realizar en ellos una producción y postproducción. El video propone la inmediatez, la cercanía física del medio y la "veracidad" (por su relación con la televisión, y por el contacto con su entorno).

* BOTTERO, Bianca y Negri, Antonello, La cultura del 900 (5. arquitectura, artes plásticas), México, SIGLO VEINTIUNO EDITORES, S.A. de C.V., 1985, pp 100-101.

* BOTTERO, Bianca y Negri, Antonello, Op cit. p 101.

*ARNOLD Hauser. Ir A. Tovar y F.P. Varasreyes, HISTORIA SOCIAL DE LA LITERATURA Y EL ARTE (volumen 3), 16a. ed., España, Editorial Labor, S. A. 1979, p 270.

* BOTTERO, Bianca y Negri, Antonello, Op cit. p 112 y ARNOLD Hauser, Op cit., vol. 3 pp 280-282.

*TOSTADO, Verónica. MANUAL DE PRODUCCION DE VIDEO. MÉXICO, EDITORIAL ALHAMBRA MEXICANA, S.A. DE C.V. 1995. p 16.

*HEDGE COE, John. Ir. Carolina García. EL LIBRO DEL VIDEO. 2a. ed. España, EDICIONES DEL DRAC, S.A. 1992. p 8.

*TOSTADO, Verónica. Op cit. p 18.

* Extreme long shot, long shot, full shot, american shot, medium shot, medium close up, big close up, light shot.

* Tilt, dolly, paneo, travelling, boom, etc.

* SANTIAGO, Teresa, ed. Op cit. p 127.

* TOSTADO, Verónica. Op cit. p 13.

* TOSTADO, Verónica. Op cit. p 20.

* BATT COCK, Gregory. ed. NEW ARTISTS VIDEO. Estados Unidos, E. P. DUTTON. 1978. p 16.

* BATT COCK, Gregory. ed. Op cit. p 20.

* BATT COCK, Gregory. ed. *ibid.*

²¹ BATTCOCK, Gregory. ed. Op cil. pp 21-22.

III.- El Libro de los Grandes Viajes.

3.1.-El Tema: Los Grandes Viajes.

En la vida transitamos a través del espacio, nos movemos y vamos reconociendo el entorno. Un entorno que se nos va haciendo familiar sólo con el paso del tiempo; y de repente, queremos explorar más. Nos echamos la mochila al hombro y salimos a explorar nuevos ámbitos. A capturar y codificar sensaciones.



FIG. 88

Debemos apuntar que el ser humano, además de la característica del habla y la escritura, posee un afán de conocimiento y autoconocimiento, y de posesión, tanto material como intelectual.

El viaje ha obedecido siempre a necesidades materiales o espirituales, viajes de exploración geográfica y comercio, migraciones, viajes de deporte

(excursionismo, ascención, etc.), viajes políticos y religiosos (peregrinaciones), viajes individuales o trashumantes, etc.

No importa que tipo de viaje se realice, durante este recorrido el ser humano se enfrenta a la transformación de su medio, el tránsito de su espacio vital -espacio de acción necesario para vivir- a través de diferentes espacios.

Este movimiento enfrenta al viajero con sensaciones, conocimientos, situaciones, ambientes. Al viajar hay un conocimiento de y generado por las cosas nuevas o nuevas formas de ver las cosas. El adquirir nuevos conocimientos y diferentes sensaciones nos invita a reflexionar, a comentar aquello que sentimos; a compartir nuestras experiencias. Por eso, el libro de los Grandes Viajes es un libro que intenta, por medio del video y la instalación de objetos recopilados, que el espectador se ponga en el lugar del viajero. Que se acerque a ese cúmulo de sensaciones; a lo que se ha visto, oído, oído, probado, sentido.



FIG. 89

El Video libro Instalación se relaciona y afecta al espectador de la siguiente forma:

La saturación de sensaciones obliga a la aplicación una gran capacidad o un esfuerzo de percepción por parte del espectador.

La transculturización del viajero-espectador se da como algo natural; al enfrentar diferentes medios (lugares), hacer la comparación con el propio (medio) y lograr su actuación en correspondencia con las diferentes situaciones.

Un último punto es la confrontación, por parte del espectador, de objetos reales contra objetos virtuales (que aparecen en la pantalla de televisión); intentando disminuir de esta manera el distanciamiento afectivo y material que tiene la mayoría de libros tecnológicos.

Los viajes ilustran. ¿Por qué no podemos nosotros ilustrar los viajes?

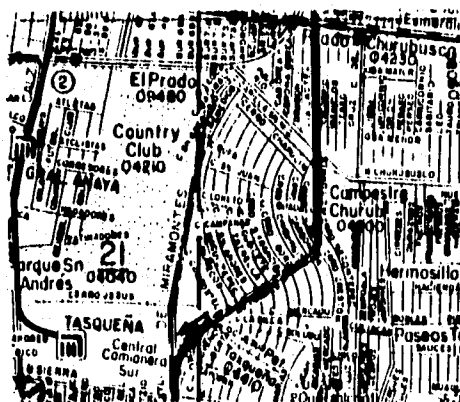


FIG. 90

Un libro de viajero que ha marcado el camino de la ilustración de los viajes fué el del médico español Francisco Hernández, que recorrió el territorio de la Nueva España para coleccionar e identificar las plantas y animales del país. El resultado fué la obra monumental "*Historia Natural de la Nueva España*", que refleja la labor de siete años (1571-1577) de investigación, coleccionando, dibujando y estudiando las plantas, acompañado de su hijo y de un grupo de dibujantes indígenas.

Los estudios realizados por Hernández en su recorrido estuvieron sujetos a innumerables peripecias y dificultades, de las cuales dejó comentarios en sus escritos, recuerdos que reflejan la actitud de los indígenas ante "el preguntador" extranjero que recolectaba y archivaba plantas, y de los médicos españoles celosos de su autoridad, así como de la tierra "difícil" y desconocida, cuyo clima le resultó insostenible.

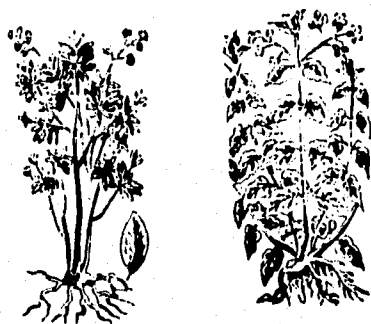


FIG. 91

El inglés Francis Frith (1822-1898), otro viajero notable, realizó recorridos por Oriente medio fotografiando todo a su paso. Durante su primer viaje a Egipto en septiembre de 1856, Frith navegó a vela por el Nilo, observando y fotografiando los restos del antiguo imperio faraónico. En aquella época, su proceso fotográfico lo obligó a llevar una lienda oscura, compuestos químicos, placas de cristal frágiles y voluminosas y varias cámaras de diferentes formatos. De este viaje se publicó (1857) una serie de 100 vistas estereoscópicas con la firma Negrelli & Zambra y otras de gran formato con las de Thomas Agnew.

Su segundo viaje era un recorrido más amplio que abarcaría los lugares santos de Jerusalén, Belén y Damasco, y la travesía de Egipto, el Sinaí, Palestina y Siria. De lo cual resultó una publicación de vistas estereoscópicas del viaje y un libro con texto de James Virtue.



FIG. 92

La tercera expedición, realizada en 1859, que materializó en una incursión Nilo arriba, fué notable desde el punto de vista de la exploración. ahora las tomas realizadas por Frith en Medio Oriente se publicaron en numerosas encuadernaciones y ediciones y le dieron una gran fama como fotógrafo topográfico. El más notable de todos los volúmenes es un folio monumental titulado *Egypt, Sinai and Jerusalem: A Series of Twenty Photographic Views*, con positivos de 40 X 50 cm.

3.2 El material.

El viajero explora, recorre y va capturando objetos, imágenes, sensaciones, reflexiona sobre los acontecimientos y los lugares. A veces escribe, otras veces toma una foto al vuelo, se detiene a comer, lleva algo para el camino, compra lo que necesita a simplemente toma algún recuerdo. Llena la mochila de viaje, desde el inicio y a través de todo el recorrido.



FIG 93

La instalación de objetos y la mochila de viaje nos recuerda a la caja maleta (La Boite Verte) de Marcel Duchamp, que contenía fotos, dibujos y notas explicativas de su obra. La memoria se extiende; ahora se vuelve materia. No sólo poseemos los objetos, sino los conocimientos, las sensaciones; el objeto se convierte en materia y símbolo a la vez.

El video diario es la memoria visual y complementa el sentido de posesión

(material y de conocimientos), o lo vez que se utilizo como herramienta de comunicación de mensajes personales.

Una forma parecido yo ho sido explorada por los japoneses Shunji Terayama (cineasta y director de teatro) y Shuntoro Tonikawa (investigador del lenguaje y poeta) quienes, a partir de 1981, comenzaron a intercambiar correspondencia en **Video Cartas**. La cámara de video penetró en las profundidades de las personas, no sólo como preservación de escenas e incidentes de la vida diario, sino en un nivel donde las video cortas se convierten en un medio de comunicación con un grado de expresión tan elevado como la composición de la poesia de Haikú y la prosa libre escrita.



FIG. 94

Terayama dice: "Antes de este tiempo (del uso de video -cartas), tenía la tendencia de aproximarme a las cosas que hacía desde la premisa de la forma. Pero siento que el medio del video permite revelar la forma

antes que ésta esté concluida". La imagen del video, que se toma de la realidad, al ser reconocida con rapidez, provoca una relación tan inmediata con el espectador, que no se requiere ver la secuencia completa de una toma para que esa información parcial (imagen y el sonido) lo afecte.

Tanikawa con respecto a las video cartas: "La primera cosa que pienso después de observarlas es que debieron haber tenido un enorme trabajo para hacerlas. Creo que probablemente se asemejan a una composición de versos (independientes) ligados. No te puedes aproximar a ellas desde un punto de vista fijo o lógico. Tienes que tomar todo desde el inicio. Siento fuertemente esto en el caso de la creación de trabajos visuales".

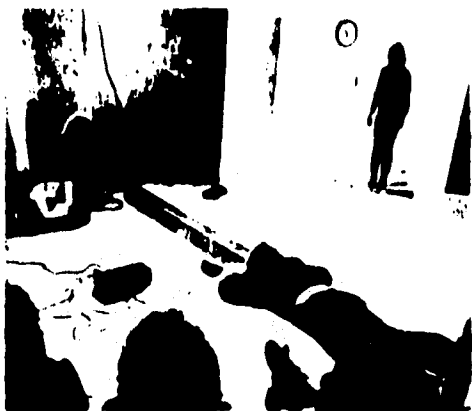


FIG. 95

Dentro de Video Arte existen dos corrientes bien delimitadas. Una de ellas es el video formal puro, presentado exclusivamente

como imágenes grabadas en cinta magnética. La otra tendencia es la presentación del video en una forma integral, que involucre diferentes sentidos y que adquiera diferente tipo de relaciones con el espectador), unida a un medio o a objetos, a manera de ambientación.

Según la crítica norteamericana Ingrid Wiegand, las Video-Instalaciones poseen distintas propiedades, pero básicamente son esculturas. Claro que estas esculturas en ocasiones son transitables, rearmables, explorables, se convierten en ambientes.

Los video diarios se presentan a manera de una instalación pequeña, y tienen la intención de explorar distintas formas de producción, reelaboración y consumo de información.

Por un lado, la captura y el procesamiento de la imagen en video; que es un medio vivo y en transformación constante a través del tiempo. Fluye dentro de su propio espacio psicológico y virtual, que es la pantalla de televisión.

Por otro lado los objetos que se encuentran en la instalación han sido recogidos en los lugares que se han hecho los recorridos para el video. Aquí debemos señalar que cada objeto, aparte de la relación psicológica que guarda con el espectador, conforma un espacio físico que se relaciona con la persona que lo recorre y observa; en este momento la persona se ha metido adentro del espacio de la obra, ya sea en el espacio virtual (por los diferentes significados que asigna a los objetos, textos, fotografías e

imágenes de video) como en el físico (por la exploración de su material, el tránsito y la actuación dentro de la obra).

El Video Diario se compone de tres elementos:

a)- La narración en Video, que se presenta a través de una televisión.

b)- La mochila que se llenó de objetos encontrados o capturados en los diferentes lugares del recorrido (objetos, escritos, fotografías).

c)- La caja que contiene la cinta de video, sobre la mesa, y la silla del espectador.

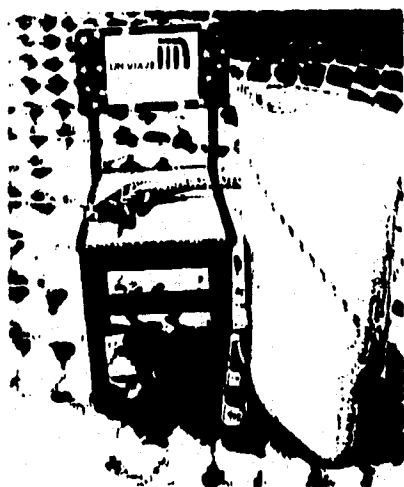


FIG. 96

a)- El Video narra, presenta y sugiere al espectador a actuar, imaginar o sentir. Las imágenes de los viajes, presentadas en orden cronológico y de forma múltiple, saluran la información de video y audio; y se

entrelazan con narraciones de fragmentos de obras de viajes famosas; además, la aparición de textos que informan y proponen al espectador a actuar con los elementos que se ponen a su alcance.

El ser humano transita el espacio, se mueve y conforme va recorriendo, va conociendo cosas. Los sentidos se van llenando a través del recorrido. Esta es la relación del caminante con el entorno, y es la idea que propone la riqueza de imágenes del video. La transformación del entorno es aquello que nos permite percibir el tiempo.

El manejo del espacio y tiempo virtual de la pantalla, y la dimensión del tiempo, sólo puede ser percibida a través de cambios. Una imagen sin movimiento ni transformación no nos permite distinguir el paso del tiempo.

b)- La mochila que se llenó de objetos encontrados.

Los objetos involucran los diferentes sentidos.

Los objetos provocan al espectador a actuar con ellos.

Los objetos proponen un ambiente (entorno-espacio).

Los objetos se expresan como materiales, conceptos y símbolos.

El coleccionar información a través del viaje es una forma de dar veracidad a nuestra narración. De dar constancia y de ir conformando una historia de nosotros mismos. Una historia que puede ser medida

y locada, y que a su vez narra otras historias, las de los habitantes, las de esos lugares, las de su propio origen. Que nosotros tomamos y guardamos como trofeos. Los objetos son portadores de un fragmento de la realidad. La parte material de los objetos al ser tocados, recorridos, son complemento sensorial de la imagen de video.

c).- La caja de la cinta, la mesa y la silla del espectador, le proponen una base para su espacio; este ambiente se puede ampliar en caso de que su actuación así lo requiriese.



FIG. 97

Viajes.

Los viajes son apuntes de recorridos que he realizado varias veces. Estos caminos, a pesar de transitarlos continuamente, presentan cosas nuevas en cada ocasión; cosas agradables, sucesos interesantes, cambios repentinos. La gente, las calles, los olores, los

sabores, los sonidos, todo emerge y se modifica. Y cualquier viaje -ya sea grande, pequeño o extraño- puede llegar a ser sorprendente, agradable, inventivo o interesante si mantenemos una actitud abierta para percibir nuestro entorno.

Días en Oaxaca.

Nací en el distrito de Etla, en Oaxaca, y cada año voy varias veces ahí. Podría parecer que esto es monótono y aburrido, pero en realidad cada viaje presenta algo nuevo. Los lugares se transforman, las gentes, los caminos (para ir a Oaxaca desde la Ciudad de México, en la actualidad hay por lo menos cuatro rutas). Todo se transforma, tal parece que todo va siempre más aprisa.

Días en Oaxaca es la travesía para pasar unos días de descanso con algunos familiares y conseguir Alebrijes de madera (en San Martín Tilcajete, Ocotlán).



FIG. 98

Los caminos del Sur.

Sur de la ciudad- Centro. La parte sur de la ciudad es la parte que más conozco, casi toda mi vida he vivido en esta zona de la ciudad. La zona sur, a pesar de ser la región más transparente del aire, cuenta con muchas cosas atractivas y únicas; El Mole de San Pedro Alocpan, Xochimilco, El Azteca, Coyoacán. En recorrido hacia el centro por Calzada de Talpan, en donde encuentras desde cafés de Chinos (La Gran Muralla, en Portales) hasta el Sindicato Independiente de Costureras ("19 de septiembre", en San Antonio Abad), para llegar al zócalo. Este es el camino más común para ir al trabajo, a comprar cosas, a ver a los amigos. El centro es el paso obligado de todos los ciudadanos; y a veces parece que todos los ciudadanos nos reunimos ahí al mismo tiempo (Punks, vendedores, rateros, borrachos, mimos, danzantes, videastas, etc.)

399746
UN VIAJE

SISTEMA DE TRANSPORTE COLECTIVO
METRO CIUDAD DE MEXICO

EJ-VII

FIG 99

Un Día en Todas Partes es la narración de horas (24 fragmentos) de reflexión interior, de memoria de viajes, de actividades, de planes y proyectos.

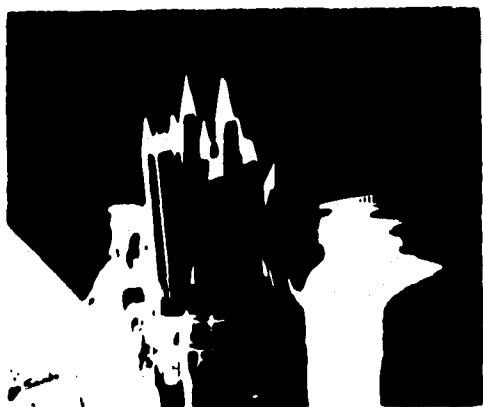


FIG. 100

3.3.- Técnicas gráficas.

Descripción del proceso.

Video Diario

Las herramientas:

Cámara de video Sony V5000 Hi 8

Cámara de video Sony TR750 Hi 8

Dos videocasseteras VHS

Videocassetera Beta

Mezcladora de audio

Mezcladora de video

Televisión

Acceso a una isla de edición de video digitalizado via computadora (sistema Macintosh AVID)

Uso de computadoras para crear gráficas, por medio de digitalización de video, y gráficas directas.

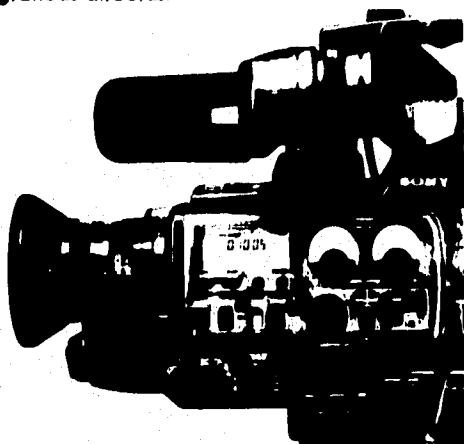


FIG. 101

Materiales:

- 3 cassettes Hi 8 (2 hrs)
- 12 cassettes 8 mm (2 hrs)
- 4 cassettes VHS (2 hrs)
- 3 cassettes Beta (2 hrs)

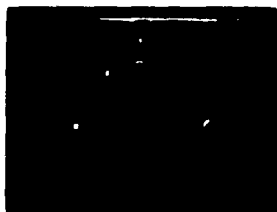


FIG. 102

Proceso:

Verónica Toslado Span' nos dice: "La creación de un video es semejante a una pirámide, debe de partir de un concepto (la base, que es el objetivo) hasta desarrollar una idea (la punta)". Público objetivo.

Lo primero es determinar al público a quien va dirigido. En este caso sería una presentación lineal cronológica de imágenes y audio para personas con una educación media superior o mayor, ya que cuenta con referencias literarias y manejo de metáforas visuales a la manera de arte conceptual, pero con amplias posibilidades de lectura en diferentes niveles (de educación).

Objetivo de comunicación.

Con el video diario exploro las diferentes posibilidades formales dentro del lenguaje del video (imágenes múltiples, fundidos, mascarillas, avance rápido, efectos en movimiento) para que el espectador reciba una imagen muy rica; saturada de sensaciones y conceptos.

Carácter formal.

Se definen los elementos del lenguaje del video: veracidad, inmediatez, y se utiliza una imagen de carácter documental con un sentido metafórico (mezclas y superposiciones de imagen y sonido).

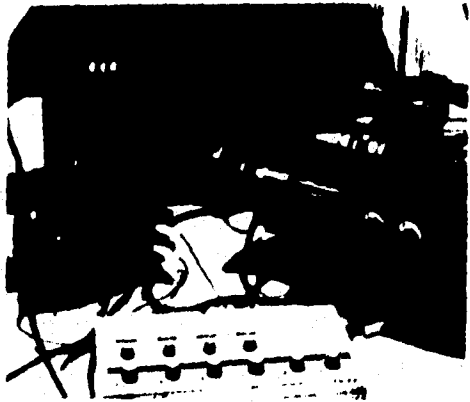


FIG. 103

Carácter del contenido.

La obra presenta un carácter de velocidad, inmediatez y multiplicidad, que son parte de nuestro modo de vida (en la ciudad actual), donde lo nuevo y lo viejo se mezcla, los tiempos se funden, y nuestra constante prisa nos lleva a recorrer y entretarnos con tal

velocidad al medio, que casi se anula nuestra capacidad para reconocerlo; las imágenes se superponen, se confunden, escapan en cortes rápidos y en ocasiones parecen detenerse, pero fluyen en un continuo transitar. Existen cambios de ritmo, y al mismo tiempo se conserva la unidad por medio de voces, sonidos, textos y objetos que van conectando la narración de los viajes.

La narración es vista de manera subjetiva (como si el espectador fuera parte de la acción), y en ella también se invita a participar al espectador de los objetos, las sensaciones, las experiencias, etc.; a pesar de toda esta actuación, no podemos olvidar que la narración de los viajes es sólo la exteriorización de un punto de vista.



FIG. 104

Producción.

Se utilizaron 4 cassettes 8 mm (de dos horas) para cada viaje.

Durante los recorridos, se grabaron las

imágenes con una cámara Sony TR750 Hi-8 camcorder, muy parecida a la 8 mm casera.

Esta cámara es muy ligera para cargar con una mano o llevarla en la mochila (menos de 3 Kg. con pila de larga duración NP 77). Se le agregó una escuadra móvil para lámpara, para poder sujetarla con ambas manos y tener mayor estabilidad en las tomas de acercamiento (zoom). En cada recorrido de grabación se llevaba un cassette en la cámara, y un cassette y pila extra.

Para tomas fijas de detalles y textos, tomas con poco movimiento o paneos y lifts suaves, se utilizó una cámara Sony V5000 con trípode (Manfrotto).

Ambas cámaras se utilizaron para la edición de las imágenes.

En el video se incluyen algunas imágenes que han sido realizadas en viajes anteriores; otras pertenecen al archivo personal, y hay gráficas animadas por computadora.

Los videos son fechados y ordenados. Al mismo tiempo que se hacen los recorridos y el video, se van capturando objetos, éstos también se fechan y se guardan en la mochila de viaje. En ocasiones los objetos que capturé no cabían en la mochila, así que los he tenido que transportar fuera de la bolsa, pero de cualquier forma aparecen en la instalación como parte de la captura.

Se consultaron libros de viajes; libros descriptivos, narrativos, imaginativos. Se tomaron algunos fragmentos de los textos para presentarlos en los videos. En ocasiones

esos textos le dan un leve "tinte" de arte conceptual a los viajes.



FIG. 105

El libro de los Grandes Viajes es una narración donde los detalles se apuntan, se exageran las cosas, la realidad se vuelve fantástica y compleja. No sólo se quieren dar bloques y bloques de datos al espectador, también se busca que la información sean fragmentos que digan "algo" por sí mismos, y qué mejor si estos fragmentos no sólo informan sino que también entretienen.

La parte del video fue resuelta como un ejercicio de carácter formal en la parte del video, por esto basa su fuerza de expresión en el lenguaje cinematográfico (los movimientos de cámara y encuadres) y en los elementos técnicos de la postproducción (mezcla de audio y video, efectos, etc.).

La postproducción de las cintas grabadas se ha realizado en tres partes. Se ha podido mezclar de forma lineal con un equipo muy

reducido. Efectos (procesado de imágenes: solarización, imagen múltiple, flash motion, etc.) realizados con dos grabadoras con efectos digitales (Sony V5000 y Sony WM B10), una mezcladora de audio (Yamaha MM10), una mezcladora de Video (Panasonic WJMX 12), grabadoras y reproductoras comunes de audio y CD-Laser disc, y en ocasiones se ha tenido acceso a un equipo de edición digital (no lineal) por medio de computadora (Machintosh, sistema AVID).

Para la edición con un equipo reducido tuve que utilizar continuamente dos generaciones de cinta grabada, esto es que muchas de las imágenes grabadas durante los recorridos en cinta 8 mm o Hi-8 fueron copiadas a cinta VHS o Beta, para poder mezclarlas (al mismo tiempo) con una entrada de 8 mm y tener las posibilidades de efectos digitales.

La edición final es de 15 minutos en cada viaje.

Días en Oaxaca fue realizada de los días 14 al 23 de diciembre, del 15 al 22 de febrero y del 18 al 22 de mayo.

Los caminos del Sur fue elaborado a partir de los últimos días de noviembre y se hicieron tomas continuas en marzo y abril.

Un día en todas partes es un viaje interior. Este comenzó a realizarse desde noviembre. Es un trabajo de recopilación y narración. Aquí hay una gran cantidad de tomas de archivo. Aunque también se realizaron tomas, sobre todo a partir de enero.

3.4 Descripción y requerimientos.

-En un espacio de 1.50 X 2 metros (definido materialmente).

-Se conecta una televisión y una videocassetera.

-Una mesa para colocar los objetos recopilados de los viajes.

-Una caja (sobre la mesa) que contiene el cassette de los viajes.

-La silla del espectador (recolectada).

-(fuera del espacio) La mochila de viajero donde se encuentran los objetos capturados, y que se van a ir sacando para poder apreciarlos.

-Un espectador que quiera hacer la lectura del Libro Video Diario Instalación.



FIG. 106

El espectador se pone en el lugar del viajero. De esta forma tiene que ponerse la mochila al hombro y entrar con ella al

espacio. Después la dejará a un lado de la silla; ahora puede tomar la caja del Video Cassette y la inserta en la videograbadora. De aquí en adelante explora las imágenes y los materiales que se encuentran en su mochila de viaje de manera indistinta. El video puede servirle de guía, pero la interacción personal con los elementos materiales (objetos) y virtuales (video) es lo que lo llevará a completar la lectura de la obra.

Una vez terminadas las imágenes hay que sacar el Video Cassette y regresarlo a su caja (a donde pertenece); guardar los objetos en la mochila; y salir del espacio para dejar la mochila afuera.

Ya está todo listo.

Buen Viaje.

CONCLUSIONES GENERALES

Los medios tecnológicos contemporáneos son cada vez más poderosos en cuanto a memoria, proceso, copiado y transmisión de conocimientos. Ahora es casi imposible la pérdida de conocimientos que se hayan insertado en estas nuevas tecnologías.

El video es un medio inmediato de gran impacto en el espectador; esto se debe a la relación afectiva y psicológica que produce. Dos de sus elementos característicos son: la velocidad en el reconocimiento de formas y la inmediatez; Con ello se nos induce a pensar que todo aquello que se nos presenta en la pantalla de televisión es real y cercano.

La relación sensible, material, afectiva y de conocimientos, que guarda el espectador con el libro clásico es difícil de mantener con los medios tecnológicos.

El Video Diario de los Grandes Viajes busca conciliar la relación del espectador con los libros tecnológicos alternativos mediante la inclusión de objetos y un espacio reales. Al mismo tiempo surge la confrontación Imagen Virtual-Objeto Real.

El Video Diario tiene como idea bombardear al espectador de sensaciones e información; se busca la rapidez y la inmediatez como parte de la forma.

El Video Diario precisa y, a diferencia del libro clásico, nos permite ver formas, acciones, detalles, colores, etc. Si con el libro clásico el espectador se imaginaba a las personas, los lugares, los objetos, con el

Video Diario Instalación las imágenes y los objetos nos acercan a las experiencias de los viajes; ahora el espectador mira, escucha, palpa, reconoce a través de diferentes sentidos.

En la narración clásica con palabras, la forma de la lectura es lineal y pasiva, con el Video Diario Instalación el espectador se convierte en un elemento activo dentro del libro, y es su actuación la que determina esta lectura.

El video diario es un libro alternativo que propone dar una gran cantidad de información, a través de los diferentes sentidos, enriqueciendo un entorno personal.

LA EXPERIENCIA PERSONAL DENTRO DEL SEMINARIO DE TITULACION.

La primera impresión que tuve cuando escuché de un seminario de titulación fue que éste sería un mero trámite, tal vez se aprendería poco, y no habría una gran exigencia en los trabajos, pero en realidad ha sido todo lo contrario.

Este seminario ha resultado de lo más enriquecedor en todos los sentidos. El hecho de estar en contacto con personas que utilizan diferentes medios para expresarse, diferentes herramientas y sobre todo ideas distintas para solucionar problemas de tema, contenido, forma; esto ha sido para mí una verdadera revelación.

Hay mucha información de gran valor que ha sido nueva para mí; aparte de las lecturas que se nos proporcionaron para los primeros

dos capítulos, que han sido muy buenas (sobre la historia del libro, los libros de arte, etc.), el observar los trabajos de otras personas y escuchar sus ideas, como en el caso de la Bienal de Poesía Visual y la exposición de Libros Alternativos.

Siento que he tenido que esforzarme en los tiempos de lectura y elaboración ya que mi ritmo de trabajo no es muy rápido. Pero los tiempos me parecen adecuados y no queda más que apurarse para no quedar rezagado.

El ambiente me ha motivado a la búsqueda de más materiales de investigación y sobre todo me ha dado muchas ideas para experimentar con formas y conceptos. Otro punto importante es la cantidad de nuevos conocimientos en temas que eran de interés para mí; me parece mucho más clara la información que tenía. También veo con agrado que he comenzado a ordenar mis ideas y a intentar aclararme cosas que sólo de forma intuitiva manejaba; todo esto con la finalidad de darles sentido y poder ponerlas por escrito.

Mis ideas y mis imágenes se han vuelto más precisas. Realmente puedo decir que, con lo que he aprendido, he cambiado mucho en la forma de elaborar un proyecto.

Los asesores son productores plásticos con mucha experiencia y conocimientos, con sus consejos y su dirección he aprendido mucho y también me he dado cuenta que aún falta mucho trabajo y constancia personal para elaborar investigaciones y proyectos de alta calidad.

TOSTADO, Verónica. MANUAL DE PRODUCCION DE VIDEO. MÉXICO, EDITORIAL ALHAMBRA MEXICANA, S.A. DE C.V. 1995. p 83.

LISTA DE ILUSTRACIONES

- fig. 1.- *El Libro de Los Muertos*, rollo de papiro egipcio.
- fig. 2.- *El corcel blanco brillo de noche*. Han Kan, c. 750 d.C. Pintura, escritura y sellos.
- fig. 3.- Página manuscrita de la época T'ang (618-906 d.C.), extraída del *Lun-Yü* o *Conversaciones de Confucio*.
- fig. 4.- Imprenta alemana del siglo XVI. Grabado.
- fig. 5.- Investigador del Renacimiento.
- fig. 6.- Hoja de la Biblia de Gutemberg. Fragmento.
- fig. 7.- Alfabeto en tipografía Baskerville. s. XVIII.
- fig. 8.- Ilustración para *Don Quijote*. Gustavo Doré. Fragmento.
- fig. 9.- Portada de la Revista *Hobby Horse* No. 1. Abril de 1884. Inglaterra.
- fig. 10.- Diseño gráfico para libro. *El Lissitski*.
- fig. 11.- *Boletín Dadá* en Colonia, 1914.
- fig. 12.- Diseño tipográfico contemporáneo. Artec, 1996.
- fig. 13.- Salvador Dalí. pintura al óleo sobre tarjeta postal, 1931. Fragmento.
- fig. 14.- Caligrama. Guillaume Apollinaire. *Poème du 9 février* 1915. París, 1959.
- fig. 15.- Mezcladora de audio y video; líneas de entrada y salida.

- fig. 16.- Pareja leyendo. cuadro de video.
- fig. 17.- *Grupo familiar*, Roger Mayne, 1970. Fragmento.
- fig. 18.- Tira cómica. *Mafalda*, de Quino. Fragmento.
- fig. 19.- Descripción física de un libro convencional.
- fig. 20.- Prelibros de Bruno Munari.
- fig. 21.- Escena del Evangelio con escritura griega (cristianismo bizantino).
- fig. 22.- Jochen Gerz, *Retrato del Artista como joven burgués*, 1968. Fragmento.
- fig. 23.- Ferdinand Kriwet, *Vela-texto*, 1968.
- fig. 24.- Libro infantil alternativo de Sara Bail. Ars Editions. West Germany. 1983.
- fig. 25.- Versículo del Corán en forma de ligre.
- fig. 26.- Diferentes formas de libros.
- fig. 27.- Francois Dufrene, *Lubie sur l'ongre, dessous d'affiche*, 1961.
- fig. 28.- Los Beatles. Años 60's.
- fig. 29.- Ex Libris mexicanos.
- fig. 30.- Portada del libro *The pencil of Nature*, de H. Fox Talbot. Inglaterra. 1844.
- fig. 31.- Tarjetas electrónicas para computadora; utilizadas en programas y funciones específicas.
- fig. 32.- Portada de cassette de audio (cuentos infantiles). Sonolibra.
- fig. 33.- Logotipo de la empresa de televisión Televisa.

fig. 34.- Enciclopedia Electrónica *Grolier*, en CD ROM.

fig. 35.- Computadora Amiga Comodore, con capacidad para producir y modificar imágenes de video.

fig. 36.- Diccionario interactivo en CD ROM; cuenta con sonido, ilustraciones y video en movimiento. Compañía Zeta Multimedia.

fig. 37.- Cassette de video, formato Beta.

fig. 38.- Pantalla de datos en Videotex.

fig. 39.- Terminal de computadora en red.

fig. 40.- Programa de computadora para generación de formas y acabados en tres dimensiones.

fig. 41.- Xilografía de Durero (1471-1528). Hombre dibujando a mujer acostada.

fig. 42.- Herbert Bayer, *El Urbanita solitario*, c. 1930. Fragmento.

fig. 43.- Sistema de Auto Edición. Computadora 386 con impresora Láser de 300 puntos por pulgada.

fig. 44.- Computadora 486 con lectora de CD.

fig. 45.- *Compton*, enciclopedia interactiva. En un sólo CD ROM hay 650 Megabytes de información.

fig. 46.- El dios-Ibis Thot. Modelo de los escribas. Inventor de los jeroglíficos en el cielo. Egipto.

fig. 47.- Grafismos realizados por tribus nómadas en el Sahara.

fig. 48.- Grabado de Durero. Erasmo de

Rolerdam.

fig. 49.- Reproductora de video Sony 8 mm.

fig. 50.- Cinescopio contemporáneo, sistema *Trinitron*, con el uso de mascarilla en la pantalla.

fig. 51.- Nam June Paik.

fig. 52.- Bernhard y Hilla Becher. *Torre elevadora de la Mina de Nev-Iserlohn y pozo 3.*

fig. 53.- Mike Heizer, *Doble Negativa*, 1967-1970. Silver Springs, Nevada, Estados Unidos.

fig. 54.- Manejo de encuadre.

fig. 55.- Video *De-Sign. Parte 1 (Kunren)*. Sei Kazama y Hatsune Ohtsu, 1989.

fig. 56.- Video *De-Sign. Parte 2 (5-7-5- Hi-Cook)*. Sei Kazama y Hatsune Ohtsu, 1990.

fig. 57.- Video III, programa para captura y edición de video por computadora.

fig. 58.- Lewis W. Hine, *Trabajo de niños en las minas de carbón de pennsylvania*, 1911. Fragmento.

fig. 59.- Giacomo Balla, *Automóviles a toda velocidad*, 1913. Oleo sobre tela.

fig. 60.- Francis Picabia y René Clair, de la película *Entreacto*, 1924.

fig. 61.- Floris M. Neusüss, *Foto Sintáxis*, secuencia fotográfica. Fragmento.

fig. 62.- Nadar, *Los ojos de Gounaud*, ca. 1871. Fragmento.

fig. 63.- Video de Daizaburo Harada, *Media Suite*, 1983.

- fig. 64.- Sistema Matsushita de pantalla gigante.
- fig. 65.- Lennart Nilsson, *Feto, 11 semanas, 5 cm.*
- fig. 67.- De la película *Jumanji*, elefante y automóvil generados y animados en computadora.
- fig. 68.- 1 campo y 1 cuadro completo (2 campos) de video.
- fig. 69.- Dispositivo de carga (CCD) en las cámaras de video actuales.
- fig. 70.- Cámara portátil de video.
- fig. 71.- Manos, detalle.
- fig. 72.- Marcel Duchamp, *Portabotellas, ready made, 1914.*
- fig. 73.- Marcel Duchamp, *Fontana, ready made, 1917.*
- fig. 74.- Allan A. Dutton. *Montaje con coche.*
- fig. 75.- Jerry y N. Uelsmann. *Navegación sin números, 1971.*
- fig. 76.- Allan Kaprow, *Happening Household*, Nueva York.
- fig. 77.- Joseph Beuys, *Edimburgo celta y Sinfonía escocesa con Henning Christiansen. 1970. Acción Fluxus.*
- fig. 78.- Videgrabadora portátil U-Matic 3/4 de pulgada, Sony.
- fig. 79.- Reacción de espectadores.
- fig. 80.- Video, Osamu Nogata, *8 hours model. Do it your self kit, User's Guide, 1968.*
- fig. 81.- Pantalla grande de televisión,

proyección frontal.

fig. 82.- Joseph Kosuth, *Una y tres sillas*, Nueva York. 1965.

fig. 83.- Cámara de video. Sistema de tubos.

fig. 84.- Pierre Cordier, *Homenaje de Muybridge*, Milán. 1973. Fragmento.

fig. 85.-Del libro *Problemas de Ajedrez. Finales Artísticos*, KASPARIAN. Editorial MIR.

fig. 86.- Portada del libro *Los Autonautas de la Cosmopista*, de Cortázar y Dunlop. Muchnik Editores.

fig. 87.- Fotografía de Huehues en Tlaxcala.

fig. 88.- Códice *Yanhuillán*, lámina 12, detalle.

fig. 89.- Don Eddy, *Escaparate II*, 1971.

fig. 90.- Plano de la Colonia Campesra Churubusco. Punto de partida de los viajes.

fig. 91.- Plantas tomadas de la *Historia Natural de la Nueva España* de Francisco Hernández.

fig. 92.- Francis Frith, detalle del templo de Komumboo, copia a la albúmina, 1858.

fig. 93.- La mochila personal del viaje.

fig. 94.- Shuji Terayama / Shunkaro Tanikawa, *Videocartas*.

fig. 95.- Dennis Oppenheimer, *Extended Armor*, 1979. Representación, videotape.

fig. 96.- Objetos capturados en Oaxaca.

fig. 97.- Videocassette de *Los Grandes Viajes*.

fig. 98.- Fotografía de viaje en Oaxaca.

fig. 99.- Boleto del metro de la ciudad de México.

fig. 101.- Cámara Sony V5000, Hi 8.

fig. 102.- Videocassette, formato 8 mm.

fig. 103.- Cámaras de video, mezcladora de audio y videocassetteras.

fig. 104.- Editando las cintas de video en mi habitación.

fig. 105.- Portada del libro *Práctica del Viaje en el tiempo*, de Colin Bennet. EDAF, Ediciones y Distribuciones, S.A. España. 1981.

fig. 106.- Maurice Guibert, *Toulouse-Lautrec*, 1896. Fragmento.

BIBLIOGRAFIA

ARNOLD Hauser. Ir. A. Tovar y F.P. Varasreyes. HISTORIA SOCIAL DE LA LITERATURA Y EL ARTE (3 vols.). 16a. ed., España, Editorial Labor, S. A. 1979.

ed. BATTCOCK, Gregory. Ir. Francesc Parcerisas, La idea como arte (documentos sobre el arte conceptual). Colección Punto y Línea. España, Editorial Gustavo Gili, S.A. 1977.

ed. BATTCOCK, Gregory. NEW ARTISTS VIDEO. Estados Unidos, E. P. DUTTON. 1978.

BERGER, John. Ir. Justo G. Beramendi, Modos de ver. 3a. ed. España. Editorial Gustavo Gili, S.A. 1980.

BOTTERO, Bianca y Negri, Antonello. Ir. Miquel Martí. La cultura del 900 «5. arquitectura. artes plásticas». México, SIGLO VEINTIUNO EDITORES, S.A. de C.V. 1985.

CAMPBELL, Alastair et al. Ir. Alfredo Cruz Herce, Técnicas de los GRANDES FOTOGRAFOS. España. HERMANN BLUME EDICIONES. 1982.

C. ELLIS, Jack, A history of film. Estados Unidos. PRETICE-HALL, INC. 1976.

CHESHIRE, David, MANUAL DEL VIDEO AFICIONADO. 2a ed. España, Ediciones CEAC, S.A. 1986.

CLAUS, Jürgen. Ir. Carlos Gerhard, Expansión del arte. México. EDITORIAL EXTEMPORANEOS, S.A. 1970.

COLIN BENNETT. Ir. Rafael Lassaletta, PRACTICA DEL VIAJE EN EL TIEMPO. España. EDAF. Ediciones - Distribuciones, S.A. 1981.

COLLINS, Judith et al. Tr. Alfredo Cruz, TECNICAS DE LOS ARTISTAS MODERNOS. España, Hermann Blume Ediciones. 1984.

ed. CORRADO MALTESE. Tr. José Miguel Morán y María de los Santos García, Las Técnicas Artísticas. España. Ediciones Cátedra, S.A. 1987.

CORTES, Hernán. Cartas de relación. Colección "Sepan Cuantos...", decimosegunda edición. México. Editorial Porrúa, S.A. 1981.

DALLEY, Terence. Tr. Juan Manuel Ibeas, Guía completa de Ilustración y Diseño. España. Conacyt. 1981.

DE MICHIELE, Mario. Tr. Angel Sánchez Gijón, Las vanguardias artísticas del siglo XX. ed. Alianza Forma. 2a. ed. España. Alianza Editorial. 1981.

DUNLOP, Carol y Julio Cortázar, LOS AUTONAUTAS DE LA COSMOPISTA. Un viaje atemporal París-Marsella. México. Muchnik Editores. Editorial Nueva Imagen, S.A. 1984.

Gillo Dorfles. Tr. Roberto Fernández Balbuena y Jorge Ferreiro, EL DEVENIR DE LAS ARTES. 2a ed. la reimpresión. Breviarios. México. Fondo de Cultura Económica. 1982.

Gillo Dorfles. Tr. Fernando Gutiérrez, Ultimas tendencias del arte de hoy. nueva colección labor. España. Editorial Labor, S.A. 1983.

GONZALES DE LEON, Silvia, Un libro es una provocación. Publicación, México.

GROSSWIRTH, Marvin, El video en casa. México, Ediciones Roca S.A. 1985.

HEDGECOE, John. Ir. Carolina García, EL LIBRO DEL VIDEO. 2a. ed. España, EDICIONES DEL DRAC, S.A. 1992.

ed. JANUSZCZAK, Waldemar et al. Ir. Juan Manuel Ibeas, TECNICAS DE LOS GRANDES PINTORES. España. Hermann Blume Ediciones. 1981.

KARTOFEL, Graciela y Manuel Marín, EDICIONES DE Y EN ARTES VISUALES. Lo Formal y lo Alternativo. México, Talleres Gráficos de la Cultura, S.A. de C.V. 1992.

KEITH A. SMITH, STRUCTURE OF THE VISUAL BOOK, Book 95. N.Y. Visual Studies Workshop Press. 1984.

KERLOW, Isaac Victor, COMPUTER GRAPHICS FOR DESIGNERS AND ARTISTS. Estados Unidos. Van Nostrand Reinhold Company Inc. 1986.

LEWEL, John. Ir. Pilar Vázquez Álvarez, APLICACIONES GRAFICAS DEL ORDENADOR PANORAMA DE LAS TECNICAS Y APLICACIONES ACTUALES. España. Hermann Blume Ediciones. 1986.

LEWIS CARROL. Ir. Jaime de Ojeda, ALICIA EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS. "El Libro de Bolsillo". Décima edición. España. Alianza Editorial, S.A. 1982.

LEWIS CARROL Ir. Jaime de Ojeda, Alicia a través del espejo. "El Libro de Bolsillo". Quinta edición. España. Alianza Editorial, S.A. 1981.

LOZANO FUENTES, José Manuel. HISTORIA DEL ARTE 2a ed. México. Compañía Editorial Continental, S.A. 1979.

LOZOYA, Xavier, los señores de las plantas.

LOZOYA, Xavier, los señores de las plantas. México. Pangea Editores, S.A. de C.V. 1990.

MAX BLACK, EL LABERINTO DEL LENGUAJE 2a. ed. tr. Roberto J. Vernengo. 1968. Monte Avila Editores. Caracas, Venezuela.

MENNA, Filiberto. tr. Francesc Serra i Cantarell, la opción analítica en el arte moderno (Figuras e iconos). Colección Punto y Línea. España. Editorial Gustavo Gili, S.A. 1977.

MUNARI, Bruno, ¿Cómo nacen los objetos? Barcelona, Gustavo Gilly, 1985.

ed. MYERS, L. Bernard y Coppelstone, Trewin. The Family Encyclopedia of Art. Estados Unidos. Holt, Rinehart and Winston. 1979.

POMPA Y POMPA, Antonio, 450 años de la imprenta tipográfica en México. Asociación Nacional de Libreros, A.C. México. 1988.

RENAN, Raúl, Los otros libros. Universidad Nacional Autónoma de México. 1988. México.

ed. SANTIAGO, Teresa, Cultura y nuevas tecnologías. España, Novatex ediciones, S.A. y Ministerio de Cultura. 1986.

ed. STANGOS, Nikos. tr. Joaquín Sánchez Blanco, Conceptos de arte moderno. Alianza Forma. 2a ed. España. Alianza Editorial. 1989.

SWIFT, Jonathan. VIAJES DE GULLIVER. Colección "Sepan Cuantos...", sexta edición. México. Editorial Porrúa, S.A. 1986.

ed. THE JAPAN FOUNDATION. tr. Don Kenny, PRIVATE VISIONS (Japanese Video Art in the 1980s). Japón, The Japan Foundation. 1990.

TOSTADO, Verónica, MANUAL DE PRODUCCION DE VIDEO. MÉXICO, EDITORIAL ALHAMBRA MEXICANA, S.A. DE C.V. 1995.

The Viking Press Inc. ed. Ir. Manuel Arbolí Gascón. Sobre el Futuro del Arte. 2a. reimpresión. México. Editorial Extemporáneos, S.A. 1981.

THOMAS, Karin. Ir. Gonzalo Hernández Ortega. Diccionario del arte actual, la reimpresión. España. Editorial Labor, S.A. 1982.

TROEBST, Cord-Christian. Ir. María Luz Rovira, Manual de supervivencia II. RELATOS AUTÉNTICOS DE SUPERVIVIENTES. México. Ediciones Martínez Roca, S.A.

VERNE, Julio. 5 semanas en globo. México. GOMEZ GOMEZ HERMANOS EDITORES S. de R.L. 1975.

VOGT, Paul, Ir. Diorki. DER BLAUE REITER. Un expresionismo alemán. LIBROS DE ARTE DE BOLSILLO. España. Hermann Blume Ediciones. 1980.

YOKOHAMA, Tadashi, The Best of 3D Books. Japón. Rikuyo-sha Publishing, Inc. 1989.