



21  
zej

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA  
DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

# MICTLAN, D. F.

Una animación como propuesta de edición  
alternativa en Artes Visuales

Tesis que para obtener el título de

**Licenciatura en Artes Visuales**

presenta

**María Estela Mendiola Galván**



DEPTO. DE ASESORIA  
PARA LA TITULACION

ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLASTICAS  
XOCHIMILCO D.F.

**YESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

México, D.F.

Mayo de :

1997



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.

Esta tesis está dedicada  
con un gran amor y agradecimiento a:

Ester Guízar Mares, por su enorme apoyo y no menor paciencia.  
A mis padres, hermanos, sobrinos y demás familia.  
A todos mis amigos, cuates y compañeros que de una  
u otra forma contribuyeron a la realización de este trabajo.

Un agradecimiento especial  
a mis directores de tesis:

Daniel Manzano Aguila y Pedro Ascencio Mateos  
por su apoyo y guía.

# INDICE

## INTRODUCCION

### 1 EL LIBRO DE ARTISTA

- 1.1 **¿Qué es el libro de artista?**
  - 1.1.1 **Características del libro de artista o de ediciones en artes visuales.**
  - 1.1.2 **Origen y desarrollo del libro de artista.**
- 1.2 **El libro de artista en México.**
- 1.3 **El libro, los artistas y las nuevas tecnologías.**
- 1.4 **El libro, tipografía e imagen.**
- 1.5 **Conclusiones.**

### 2 MICTLAN, D. F.

- 2.1 **Mictlan, lugar de los muertos.**
- 2.2 **México, D.F. "capital del quinto infierno".**
- 2.3 **Consideraciones en torno al tema.**
- 2.4 **Consideraciones en torno a la propuesta gráfica.**

### **3 UNA ANIMACION COMO PROPUESTA DE EDICION ALTERNATIVA DE ARTES VISUALES**

**3.1 Antecedentes de la animación.**

**3.2 La faceta técnica y la artística en animación.**

**3.3 La talla en madera como recurso gráfico en la realización de la animación.**

**3.3.1 Aspectos realizativos.**

**3.4 Miñan, D. F. Guión.**

**3.5 Edición.**

### **CONCLUSIONES**

# INTRODUCCION GENERAL

**E**l libro, a través de su larga historia, ha aportado innumerables beneficios para la humanidad, siendo quizá la democratización de la información y de la imagen, su mérito más sobresaliente. El libro editado por un artista, es decir, el libro de artista, según el planteamiento de algunos artistas a partir de los futuristas, surge de la necesidad de transformar un concepto, de reinterpretar la estructura convencional del libro, en función de necesidades prácticas y creativas.

Este proyecto propone la posibilidad de lograr una edición de imagen gráfica, que implique el uso de herramientas mecánicas y electrónicas, que no son las usuales para la impresión y registro de imagen de grabados en madera, con el objetivo de recrear, a partir de instrumentos alternativos, como una cámara fotográfica y una computadora una interacción entre las posibilidades de éstos y la fuerza y el carácter de la imagen gráfica de la xilografía.

La necesidad de editar el conjunto de imágenes para generar una sola imagen en movimiento se emparenta de algún modo con el procedimiento de editar un cierto número de páginas para crear una unidad que sería un libro, sobre todo cuando se trata de la edición de un libro de artista, porque supone una preponderancia de la imagen sobre el texto y además, porque el procedimiento de edición de un libro como éste, puede tomar formas sumamente alternativas.

La decisión de ingresar al seminario de libro de artista fue con la idea de proponer una edición alternativa de la imagen, valiéndome de tecnología avanzada. Es por esto que en el capítulo 1, brevemente menciono algunos aspectos en relación a las novedades que la tecnología y la cibernética tienen para los lectores de literatura, información e imágenes.

Nadie que tenga la desdicha, aunque no se de cuenta, de vivir en la ciudad de México, escapa de las repercusiones físicas, psíquicas y morales que implica la cada día más difícil existencia en la urbe más grande, poblada, contaminada y problemática del mundo en este fin de siglo.

En la cosmogonía de los antiguos habitantes de esta ciudad, eran nueve los infiernos por los que las almas debían pasar en su viaje final hacia el Mictlan, el lugar de los muertos. Cada uno de estos parajes tiene su nombre y representa situaciones distintas de peligro y pesar.

¿No será acaso que millones de almas se han perdido en alguna dimensión durante ese tránsito y estamos aquí, en el D.F., ahora y aún no lo sabemos?

En este sentido, como habitante de este especie de infierno y como productora plástica, conciente de esta situación, resulta imposible no abordar el tema, pues además de representar la posibilidad y el pretexto para desarrollar una propuesta plástica, sería de gran satisfacción llegar a transmitir mi pensar y mi sentir como un mensaje de denuncia y de alerta

Para el desarrollo de este proyecto se utilizarán sistemas avanzados de computación para animación, con los cuales se realizará la edición del material, así como el tratamiento de algunas imágenes con efectos especiales y cambio de color.

La cercanía a tecnología avanzada para animación enriquece un interés que me ha ocupado ya con anterioridad a este contacto con las máquinas, como es la interpretación de movimiento en las figuras de dibujos y grabados, ya sea por medio de pregnancias o de trazos rítmicos y violentos.

Me resulta tanto interesante como necesario que, cuando se es un productor de imágenes y se tiene alcance a este tipo de tecnología, se saquen del rincón de la computadora la imagen y la información a otros ámbitos donde sea posible compartir con los demás, no sólo un mensaje, sino, sobre todo, la experiencia de la experimentación en estos medios, no en la práctica directa quizá, pero sí en el resultado que, independientemente de su calidad, siempre comunica algo.

Nuestra mente crea imágenes en nuestro cerebro cuando tenemos un pensamiento. ¿cuánto tiempo dura un pensamiento?. Quizá un minuto o veinte, quizá milésimas de segundo. Es tan relativo. Esta animación plantea ser de 8 minutos, que bien podrían ser tan sólo un pensamiento.

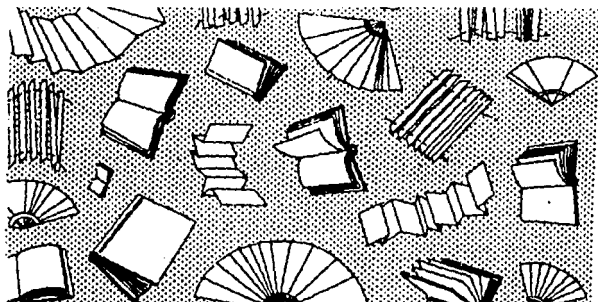
# 1. EL LIBRO DE ARTISTA

## 1.1 ¿Qué es un libro de artista?

**U**n libro de artista es una obra que bien puede tomar un formato convencional de todos reconocido como libro, o bien, adaptar formas y soluciones poco convencionales para ser, de igual modo, un medio de expresión artística tendiente a experimentar y explorar infinidad de posibilidades técnicas y formales.

Raúl Renán los llama los "otros libros", ya que "al no ser producto de los profesionales, escapan de aquellos modelos en cuanto a procedimientos materiales y herramientas" <sup>1</sup>

En "El arte nuevo de hacer libros", Ulises Carrión afirma que el texto es independiente del libro en sí, que éste puede tener un carácter propio sin tener necesariamente una relación con el texto ni estar determinado por el contenido.



"Un escritor, contrariamente a la opinión popular, no escribe libros. Un escritor escribe textos. El que un texto esté contenido en un libro se debe únicamente a la dimensión de dicho texto; o, tratándose de varios textos cortos (poemas, por ejemplo) al número de ellos." <sup>2</sup>

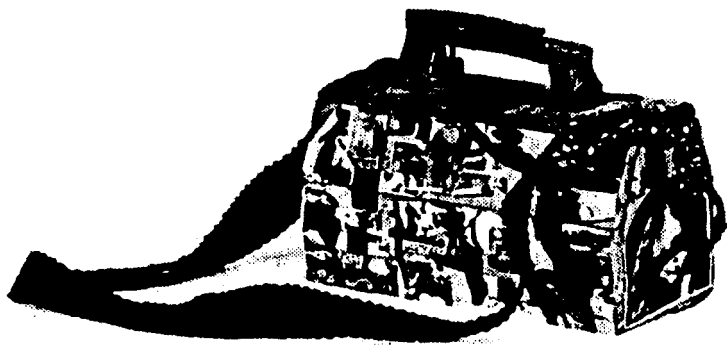
<sup>1</sup> Renán, Raúl. 'Los otros libros'. 1988, p.13

<sup>2</sup> Carrión, Ulises. 'El arte nuevo de hacer libros'. 1985, p. 31.



### 1.1.1 Características del libro de artista o de ediciones en artes visuales

**P**odemos apreciar una enorme variedad tanto en soluciones técnicas y formales como en contenido de obras que se consideran como libros de artista. "Hay que entender el concepto de libro de artista como un "contenido" liberado de un formato determinado conocido. Sólo entonces queda claro que el artista que produce un libro se encuentra en libertad para elegir una forma cualquiera en la que dar presentación a dicho contenido. Cuáles sean los límites, en qué punto un libro deja de ser un libro para convertirse en algo distinto, habrá de ser decidido por el individuo."



Santiago Rebolledo. Cajón de balero. 1985. Ejemplar único Técnica mixta. Col. El Archivero.

"Los artistas que adoptan este nuevo medio, lo han acometido con tal energía y vitalidad que sus formas son fluidas, experimentales y apasionantes. Su entusiasmo e imaginación han hecho ardua la tarea de definir el libro de artista..."<sup>3</sup>

"Cuando se habla de ediciones en artes plásticas, se piensa generalmente en publicaciones lujosas, caras, con múltiples selecciones de color, con extensos ensayos sobre lo ahí visible, ya sea

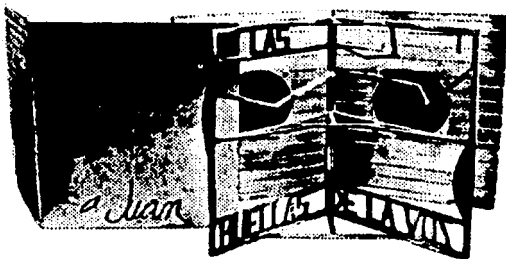
**2**

<sup>3</sup> Goldstein, Howard. 'Algunas reflexiones sobre el libro de artista'. Libros de artista, 1982, p. 31

<sup>4</sup> Tannenbaum, Barbara. 'El medio sólo es una parte, pero una parte importantísima del mensaje'. Libros de artista, 1982, p. 24.

obras reproducidas de pintores famosos, arquitectura antigua, etc. o bien libros donde se desarrolla un tema, mismo que será apoyado con ostentosas fotografías, (...) Este tipo de publicaciones, (...) trabajan la edición a partir de la obra visual (pintura, escultura, etc.), pero no es en sí una obra, esto sin menospreciar el diseño ni la calidad del libro como tal. Estas publicaciones serán formuladas alrededor de la obra o bien, la obra servirá de apoyo.<sup>5</sup>

"Un artista o un productor en el área de la visual que solo o con un equipo de trabajo, ya sea humano y/o mecánico, efectúa la producción de una obra múltiple (o copiado) mediante una sistematización de sus acciones, se le puede considerar ya, y por primera vez: una edición en artes plásticas."<sup>6</sup>



Gabriel Macorela. Las huellas de la voz. 1984. Libro objeto. Ejemplar único. Ediciones Cocina. México, D.F.

<sup>5</sup> Kariotef, G. Marín, M. 'Ediciones De y en Artes Visuales'. UNAM. Biblioteca del Editor. 1992, p: 53.

<sup>6</sup> Kariotef, G. Marín, M. Op. cit, p. 56.

## 1.1.2 Origen y desarrollo del libro de artista

**G**oldstein afirma que el origen de los libros se remonta a las pinturas rupestres de grutas y cavernas, "donde los hombres primitivos crearon las primeras narrativas implícitas".<sup>7</sup>

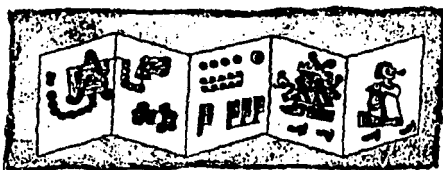


La 'Dama Blanca'. Fresco de los Wadi de Auanguef.  
Período de las cabezas redondas de influencia egipcia.

Goldstein sugiere que muchas de las obras de arte del pasado, mosaicos, columnas triunfales, vitrales, tímpanos, etcétera, tenían un carácter narrativo de manera que constituían en cierta forma tempranos ejemplos de 'libros', y así proporcionar un testimonio para las generaciones venideras.

Es importante mencionar los códices mexicanos, principalmente por el contexto geográfico e histórico de esta investigación, y no tanto por que exista una identificación de mi propuesta gráfica, de líneas enérgicas, altocontrastes y líneas reiterativas que generan ritmos, con el carácter gráfico de un códice mexicano, que por medio de jeroglíficos con dibujos y figuras policromadas, sintéticas y de

líneas regulares y de contorno, estructuraban en una secuencia sus conceptos religiosos y científicos, su forma de vida y su historia.



Goldstein afirma que los libros de artista han existido siempre, sin embargo debemos aclarar, que cuando se habla de libros de artistas, entendidas como una reacción al tradicional y convencional idea de libro y como un medio idóneo de expresión y distribución del arte, es en cuanto a la propuesta que han hecho los artistas en el presente siglo, produciendo libros que se alejan, asimismo, de la tradicional clasificación de las artes visuales; es decir, que no se trata de carpetas de grabados, ni de pinturas o esculturas y en muchos casos no conservan siquiera un formato de lo que conocemos como libro.



Marcos Kurtycz: libro objeto en papel amate. Ejemplar único

Esta nueva forma de hacer libros tiene más que ver con el performance, con el hapenning, con el arte correo o con los llamados libros interactivos (con texto, sonido e imagen simultáneos), creados por las nuevas tecnologías y que se valen de la fotografía, la gráfica, la neográfica, el collage y, en fin, que se trata de obras de carácter multidisciplinario ya que no existe límite para su elaboración.

El concepto de libro de artista "ha venido brotando desde que los futuristas dieron a conocer su manifiesto en la primera página de **Le Figaro**, en el año de 1909. Después de esta fecha diversas nociones: que la página es un legítimo espacio artístico, que el texto puede ir encarnado como arte, que la obra publicada es una obra de arte tan válida como objeto singular, fueron surgiendo en la conciencia del mundo artístico europeo." \*

De tal manera que llevar las ideas y conceptos artísticos a un público más amplio, no necesariamente artístico fue, quizá, el principal acierto de los futuristas, logrando así cambiar el sentido del arte y su apreciación en toda Europa y Rusia.

Los sistemas de transporte y de comunicación de aquel entonces, como el ferrocarril y el servicio postal favorecieron en gran medida a los artistas a difundir esta nueva manera de hacer arte, ya que facilitaba la comunicación con colegas y con personas ajenas al mundo artístico; lo hacían de una manera económica, íntima, políticamente libre y visualmente efectiva.

Los artistas rusos emprendieron en 1910 un movimiento editorial que dio como resultado una gran cantidad de obras: "Los artistas rusos pensaban que el arte y la literatura inspirarían las vidas del pueblo y de esta manera la vida podría redefinirse mediante el arte." °

Esta labor la llevaban a cabo mediante propaganda en forma de libros, revistas, carteles, murales, etcétera.

Con este mismo fin de llegar a públicos cada vez más amplios, en la década de los 30, al igual que los futuristas, los surrealistas utilizan los medios que, para entonces, brindaba la nueva tecnología, como la fotografía, el cine, la cinta magnetofónica, etc.

La revista **Minotauro**, publicada en París, editada por Bretón, así como la revista **Instead**, difundían la obra literario y visual de los surrealistas.

La **marriée mise á nu par ses celebriiores meme**, autopublicada por Duchamp en 1934 con una edición de 300 ejemplares constituye un antecedente directo de los libros de artista.

Esta obra, que consta de 100 páginas, estuvo formulada y realizada a partir de una propuesta esencial: incluir en cada página del libro (que son hojas sueltas), y en la obra en su totalidad, cualquier material que pasara por las manos del autor durante el proceso de realización como: trozos de papel, fotografías, partituras musicales, diagramas, etcétera.

La revista **View** de Nueva York, que fue publicada de 1940 a 1947, acogió entre sus páginas y de manera importante a los artistas europeos que con motivo de la Segunda Guerra Mundial emigraron a los Estados Unidos. Durante los años en que duró la guerra se perfeccionó el sistema de impresión en *Offset*, lo que, una vez terminada la guerra, proporcionó a los artistas un medio novedoso y rico en posibilidades por explorar.

Otro predecesor inmediato del libro de artista es el *Mail Art*, como lo señala Catherine Coleman, y es Ray Johnson el primero que desde 1943 intercambia arte a través del correo.

Por medio de sus libros objeto Dieter Rot encabezó el resurgimiento de las publicaciones de artista después de la guerra.

"Este artista suizo [...] comenzó a pensar que el formato del libro y de la página es un material infinitamente dúctil para sus ideas artísticas en la década cincuenta"<sup>10</sup>, y hasta entrados los 80, este artista se dedicó a explorar diversos aspectos del libro, desde el papel que se utiliza, las técnicas de impresión a la destrucción misma de la forma.



Maria Torres,  
libros objeto, 1991.  
Técnica mixta,  
papel hecho a mano.

Durante los años 60, afirma M. Wilson, los artistas **Fluxus**, influidos por John Cage, trabajaron en Europa, Japón y Estados Unidos, emprendiendo con gran energía, la tarea de elaborar libros de artistas.

"Conforme sugiere su nombre, acuñado por George Maciunas, los artistas **Fluxus** estaban más centrados en el cambio que en la estabilidad, utilizando impresión barata y asequible para producir manifiestos, tarjetas postales, posters y libros."<sup>11</sup>

**Something Else Press**, editorial alternativa, fundada por Higgins en 1964, clarifica la noción de libro de artista y satisface el deseo de los artistas de manipular y modificar el formato del libro y de paso Higgins obtiene un gran éxito al lanzar al mercado a estos artistas.

"En 1968, la actividad editorial de artistas llegó a tal punto de una explosión: la palabra era igual en importancia a la imagen, el artista está 'hablando' al público, la idea encarnada en lenguaje era el lugar o emplazamiento del arte."<sup>12</sup>

1968 es un año en que brotan positivas consecuencias de esta aventura editorial, una de ellas es el fuerte intercambio de correspondencia entre artistas de muchas partes del mundo para dar a conocer sus ideas y su obra.

En este año, Letter Edger publica en **Black Press** seis números de una revista titulada **SMS**. Esta revista "era en verdad revolucionaria; fomentaba la noción de objetos múltiples de arte en los años 60."<sup>13</sup>

Martha Wilson menciona que los números de esta revista contenían piezas de arte efímeras: una cubierta de disco rotatorio de Marcel Duchamp; Un bolsillo de papel periódico de Joseph Kosuth; un sombrero de papel, de Lichtenstein; una taza de té rota de Yoko Ono, etcétera.

En la misma década, surgieron también con mucho éxito, los libros publicados por Ed Ruscha, quien produjo más de una docena de títulos en relación al estacionamiento de automóviles en California.

En su ensayo **Palabras e imágenes**, dice Rice que los libros de artista se perciben como ejemplo que caracterizó los 60 y 70 y se enfocan como espacio alternativo creando una nueva forma de literatura visual, ya que, entre otras razones existen libros de artistas que utilizan una narrativa similar al cómic; estableciendo una relación directa entre la imagen y el texto.

## 1.2. El libro de artista en México

La *Edad de Oro* es como se le conoce al periodo en que cobran auge en México los otros libros o libros de artistas, que es entre 1976 y 1983. Periodo en que se ve florecer este fenómeno editorial, junto con los otros editores; "produciendo con obstinación y energía las más variadas concepciones de los otros libros, con todas sus consecuencias, llámense revistas, periódico, panfletos, volantes y ediciones de autor."<sup>14</sup>

Según Renán el antecedente sociopolítico de octubre de 1968 es determinante en la aparición de los otros libros, ante la censura de la prensa oficial, los estudiantes buscaron medios alternativos de impresión para dar a conocer a la población en general sus ideas y motivos políticos.

"Hay que reconocer, por tanto, que la memoria viva del movimiento estudiantil de 1968 está registrada en hojas mimeografiadas, y que en esta labor reporterial editorial se forjaron periodistas, escritores e impresores, quienes más tarde, por ley natural, buscaron su expresión en los centenares de revistas y ediciones de los otros libros, los cuales florecen durante el periodo que nos ocupa."<sup>15</sup>

Kartofel y Marín sugieren en el texto **Ediciones de y en Artes Visuales**, con respecto al surgimiento de los libros alternativos, que "debemos reflexionar acerca de las causales, encontrando en el 68 una situación de orden mundial, en la cual los libre-libros son un detonante, un medio, un emergente de crisis sociopolítica."<sup>16</sup>

Raúl Renán considera que Elena Jordana, Marcos Kurtycs y Felipe Ehrenberg forman parte esencial del grupo más representativo y propositivo de este movimiento editorial en México, siendo también los principales impulsores. Durante su estancia y tras el encuentro de Elena Jordana con Nicanor Parra en la ciudad de Nueva York, surge la necesidad de editar un libro, **El Mendrugo**, cuyo proyecto contempla la posibilidad, por razones económicas, de emplear el mimeógrafo así como sellos de goma.

Durante el florecimiento de la prensa independiente en nuestro país, Marcos Kurtycs, de origen polaco, (recientemente fallecido), trabaja, desde su llegada a México, en el Fondo de Cultura Económica, donde encuentra una fecunda vocación debido a sus cualidades de artista plástico, gráfico e impresor. El es quien, mediante sus representaciones a modo de rituales, con una fuerte carga teatral, definía la idea del libro único y efímero.

<sup>14</sup> Renán, Raúl. Op. cit., p. 15.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 34.

<sup>16</sup> Kartofel, G. Marín, M. Op. cit., p. 51.



Manejada a un nivel artesanal, la pequeña prensa ha representado para su impulsor Felipe Ehrenberg, un medio, mediante el cual, ha generado múltiples publicaciones de carácter artesanal, sumamente propositivos y creativos.

A lo largo de su estancia en Inglaterra, de 1968 a 1974, funda una editorial alternativa llamada **Polígono**. Posteriormente, en este mismo país, conoce a Richard Kriesche, con quien emprende el proyecto de la publicación de 153 títulos absolutamente artesanales llamado **Beau-Libro**.

"La figura de Ehrenberg pone en la mesa todos los ángulos del hombre imprenta novecentista, quien fuera autor, ilustrador, impresor, formador y editor de sus obras. Además, lleva a los extremos geográficos del país la enseñanza de la pequeña prensa, utilizada como herramienta política y cultural. Son famosos sus actos de impresión masiva. Los talleres donde propone, en forma activa el procedimiento de la pequeña prensa, son un arsenal de imprenteros. Este polígrafo ejerce el oficio de imprimir en la verdadera y legítima prensa manual, en la cual se basa la fundación de los otros libros."<sup>17</sup>

La actividad de Ehrenberg en el campo de las ediciones alternativas es abundante y prolífico, así como su labor docente ya que ha impartido ininidad de talleres y cursos.

En San Carlos y con la colaboración de alumnos de la escuela crean un ensamble llamado **El libro de las 24 horas**, realizado a base de fotocopias.

En 1976 fundan, él y otros artistas **Proceso Pentágono**; colectivo de artistas, el cual tiene una gran resonancia en el ámbito artístico mexicano.

El grupo **SUMA**, creado en 1976 a raíz de un curso impartido por Ehrenberg en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, representa, junto con otras agrupaciones del mismo carácter, como la editorial **Cocina**, ejemplos de Editoriales Visuales, cuyo común denominador, era el estar integradas por artistas que producían obra, en su mayoría, colectiva y en general alejadas y en muchas ocasiones en contra del sistema.

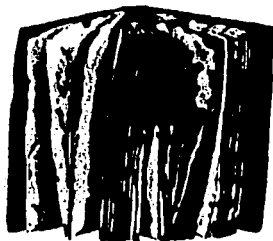
El grupo **SUMA**, que contaba entre sus miembros a Gabriel Macotela y Santiago Rebolledo, publica por primera vez, en 1977, una obra a base de fotocopias con imágenes urbanas, con un fuerte carácter popular y narrativo.

**Cocina Ediciones** es creada ese mismo año por el propio Macotela, Yani Pecanins y Walter Doehner y ha publicado aproximadamente 60 libros de artista de edición limitada, impresos con sistemas alternativos como el mimeógrafo, la fotocopia, tipografía, que en su mayoría han consistido en hojas sueltas de poesía visual, antologías poéticas y cajas gráficas.

Siguiendo esta misma línea de trabajo, sobre todo en cuanto a Pecanins se refiere, publicando sus propios libros como ejemplares únicos así como ediciones de tirajes limitados, en el año de 1985 abre la librería **El Archivero** al lado de Armando Sáenz y el mismo Macotela, cuyo principal interés era el de exhibir, vender y promover los libros de artista realizados por varios artistas, realizando exposiciones en la ciudad de México y en el extranjero. El proyecto se amplía y para el año de 1986 coordinan ya el proyecto que proponía, convocando a artistas y editores de crear una colección de **El Archivero**.

Los llamados otros editores, comenta Renón "acariciaron la idea a raíz de la I Feria Internacional del Libro México-UNAM, de agruparse bajo ese rubro de los otros editores. Estos lanzaron un manifiesto en el que expresaron su carácter e importancia. Entre otros conceptos el documento decía: ' existe también la otra industria, la de las pequeñas editoriales independientes, que en años recientes han sabido hacer acto de presencia al margen de las dictaminaciones del mercado y más allá de los criterios de la ortodoxia. En México, somos las pequeñas editoriales las que publicamos a las voces de nuevos valores y las manifestaciones más contemporáneas e inventivas de nuestra cultura.

De hecho nos convertimos en los trampolines desde donde saltan a la atención pública autores y artistas cuya presencia, de otra manera, difícilmente sería conocida' ".<sup>18</sup>



Marcos Kuitrys. Libro quemado. Ejemplar único. Col. El Archivero.

18 Renón, Raúl. Op. cit, p. 17.

### 1.3 El libro, los artistas y las nuevas tecnologías

**D**esde que se escribieron los primeros papiros, hace aproximadamente cuatro mil años, el libro ha sido el principal almacén de memoria de la humanidad, así como el medio más fiel mediante el cual las sociedades se perciben a sí mismas.

A lo largo de la historia las formas de escritura, los materiales y herramientas para la elaboración de los libros, desde las primeras incisiones en la roca o en las tabletas de arcilla de la civilización sumeria, los papiros, pasando por la imprenta de tipos móviles, el offset, etc., así como la aparición de la televisión y años más tarde de las computadoras, los hábitos de lectura y de acceso al conocimiento y a la información han ido cambiando.



Tableta sumeria de arcilla, con el mapa y el relato de las conquistas del rey Sargón de Accad. (Museo Británico de Londres).

directo son los llamados libros-estuche, surgidos en los años setentas, los cuales contenían numerosas diapositivas.

En muchas partes del mundo la venta de enciclopedias electrónicas rebasan la venta de las impresas, todo ello porque representa una nueva e ilimitada herramienta de lectura, de consulta y almacenamiento de la información.

Estos libros interactivos contienen textos que no tienen un principio y un final, sino que la historia puede ser abordada en cualquier punto a elección del lector, sin que ésta deje de tener coherencia y continuidad, formando en su totalidad una especie de universo cuya estructura permite cualquier encadenamiento.

Ya antes del nacimiento de las computadoras, Julio Cortázar con **Rayuela** y otros autores como Joyce o Foucault, planteaban una estructura literaria donde no existiera un principio y un final, donde el propio texto trascendiera la linealidad y por lo tanto el carácter secuencial-temporal de la obra literaria sin perder su esencia.

Esta nueva forma de lectura por computadora es llamada *hipertexto*, término y concepto creados por Ted Nelson quien ha dedicado su vida a las computadoras y en especial a la relación computadora-literatura.

Con esta nueva forma de leer, se vislumbran grandes cambios en la literatura y en la forma de hacer literatura ya que, según el concepto de hipertexto, se pasaría de una disposición lineal, que corresponde a la forma de la escritura, es decir, letra por letra, de lado a lado y página por página, acorde al concepto occidental del tiempo, según el cual, el tiempo transcurre linealmente, a la no linealidad que, además, según los especialistas, guarda una proporción más lógica con la estructura de pensamiento del cerebro humano.

En esta nueva forma de expresión pueden intervenir y mezclarse una gran variedad de manifestaciones artísticas como la música, literatura, pintura, gráfico, fotografía, animación, etc, y la flexibilidad del texto, planteado como *hipertexto*, genera en el lector una libertad de interacción, que cambia indiscutiblemente, la percepción y relación de éste con la obra de arte.

Para los artistas estas nuevas herramientas enriquecen, sin duda, los niveles de comunicación, estableciendo alianzas entre músicos, poetas y artistas plásticos.

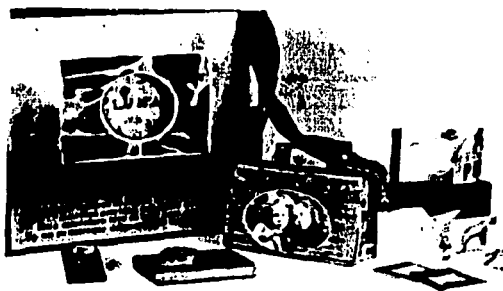
Una de las particularidades esenciales de esta nueva herramienta de lectura es que, a diferencia del libro, ésta deja de ser un objeto. Este libro interactivo o *hipertexto* adquiere

un carácter inmaterial al cual, sin embargo, sólo es posible acceder por medio de un monitor o pantalla por medio de programas y sistemas específicos como el Internet.

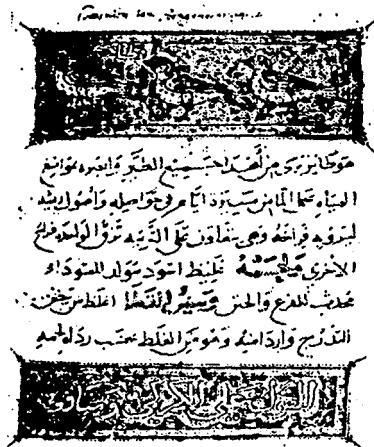
#### 1.4. El libro, tipografía e imagen.

**E**n el contexto del desarrollo de los libros de artista existen múltiples propuestas dada la libertad que otorga el rubro. Sin embargo, a toda esta ininidad de propuestas las enlaza una característica común, como es el hecho de que siempre el resultado es un objeto, ya sea que conserve un formato de libro, o muy acercado a éste, o bien que proponga una estructura diferente, alejada del concepto tradicional de libro.

Por otro lado existe una particularidad que hace que el libro de artista se denomine como tal, la cual tiene que ver con el uso predominante de la imagen sobre el texto.



El acto de leer implica un proceso de abstracción mental, el cual llevó, desde los orígenes del libro, a transformar un dibujo en una letra y a su vez, una letra en un dibujo, dando origen, por ejemplo, al arte de la caligrafía.



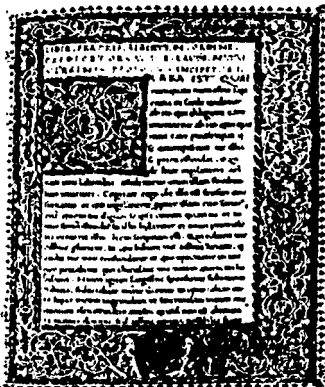
Algunas escrituras, como la árabe, dadas sus características gráficas, permitieron crear extraordinarias obras dibujísticas.

Con la aparición de la imprenta cada tipo de letra era cuidadosamente diseñado, obteniendo páginas con un gran sentido plástico, no solo en las letras, sino en la concepción global de cada página, estableciendo un juego entre letras y espacios en blanco.



Funcionamiento de una imprenta primitiva. Grabado de Abraham Bosse.

Página de un códice  
en pergamino del siglo XV,  
de la obra de san Alberto Magno.  
(Biblioteca de Cataluña, Barcelona).



"La idea de visualizar la tipografía llevó a Lewis Carroll, en su famoso libro para niños **Alicia en el país de las maravillas** (1865), a dibujar con letras algunos motivos del relato fantástico que contaba." <sup>19</sup>

70

excursions which the Queen had ordered.

They very soon came upon a tortoise, which lay fast asleep in the sun: (if you don't know what a tortoise is, look at the picture):

"sp, long thing"

"it is the Queen,

and this thin

man, lady to

see the black

furth, and he

been the history, I went to look and see, after some excursions I ordered, and she walked off, leaving Alice with the tortoise. Alice did not quite like the look of the creature, but on her whole she thought it quite as safe to stay as to go after that horrid Queen: so she waited.

The Queen got up and rubbed its eyes, then it waked the Queen till six was out of sight: then it chuckled: "What fun!" said the tortoise, half to itself, half to Alice.

"What is the fun?" said Alice.



Página del manuscrito  
de Lewis Carroll.

Esta condición visual de la tipografía es muy probablemente un antecedente de la ilustración bibliográfica y es sin duda un pretexto para los artistas plásticos, que valiéndose de técnicas como la xilografía, el grabado en metal, la litografía y actualmente el offset y las impresiones en laser han convertido al libro desde entonces, no sólo en un instrumento para leer, sino en objeto para observar.



Es, sin embargo, la imagen, como una representación naturalista, en las pinturas rupestres, cuya ejecución se remonta a unos treinta mil años atrás, el primer elemento de comunicación gráfica de la humanidad, así como el origen mismo de la escritura.

## 1.5 Conclusiones

**E**l libro desde sus más remotos orígenes, ha sido el principal almacén de memoria de la humanidad, testimonio y espejo de las civilizaciones a través de su evolución, registrando y transformando la cultura y el destino de los pueblos.

Al mismo paso han ido cambiando las formas de escritura y de hacer los libros. Así como los sistemas de impresión, reproducción y distribución. Al igual que sus contenidos, sus objetivos y su alcance.

El proceso de evolución del libro ha aportado ininidad de aspectos útiles para la humanidad, pero es quizá la democratización de la imagen y la información uno de sus más sobresalientes méritos.



El libro hecho por un artista, el "libro de artista", según la propuesta que han hecho los artistas en el presente siglo a partir de los futuristas, nace de la necesidad de transformar un concepto, de reinterpretar la estructura convencional del libro en función de necesidades de índole práctico y creativo, en cuanto a su difusión y propuesta, al igual que, y de manera determinante, de ciertas circunstancias sociales, políticas y económicas.

Hoy día la edición de un "libro de artista" o "libro objeto" representa una propuesta plástica y conceptual en sí misma, su función es fundamentalmente estética, es decir, no lo determina ya necesariamente, un contenido o mensaje específico, determinado por circunstancias de un contexto histórico sociopolítico.

Aun cuando el libro es un antecedente directo de las computadoras, pareciera que éstas tienden a desplazarlo cada vez más, pues sus posibilidades de cobertura, memoria en información y su carácter interactivo, como en el caso, por ejemplo, del CD ROM o el Internet, lo hacen sumamente nuevo y ventajoso.

Sin embargo, resulta ingenuo pensar que todas las lectores y lectores, de cualquier país, se verán beneficiados con las maravillas que las computadoras tienen en el campo de la literatura y la información, pues nada escapa a los desastres de la desigualdad e injusticia social en ninguna parte del mundo, (casi), y la educación, es una de sus más graves víctimas.

Es por esto que resulta, tanto interesante como necesario que, cuando se es un productor de imágenes y se tiene alcance a este tipo de tecnología, se saquen del rincón de la computadora la imagen y la información a otros ámbitos donde sea posible compartir con los demás, no sólo un mensaje, sino, sobre todo, la experiencia de la experimentación en estos medios, no en la práctica directa quizá, pero sí en el resultado que, independientemente de su calidad, siempre comunica algo.

## 2. MICTLAN, D.F.

### 2.1 Mictlan, "lugar de los muertos"

**E**l hombre del pasado se enfrentó inevitablemente ante el problema de encontrar respuestas a los innumerables cuestionamientos que le planteaba su existencia en este mundo. De igual manera ante sucesos naturales, como a incógnitas filosóficas, que a diferencia del hombre moderno, acostumbrado a actuar sobre la naturaleza con las posibilidades que le proporcionan la ciencia y la tecnología, recurría a la magia y a la religión, las cuales regían sus vidas de manera absoluta.

El temor y la esperanza constituyen las semillas que engendran a los dioses, quienes fueron ideados a imagen y semejanza del hombre para compensar sus propios defectos y errores, o bien para exaltar cada una de sus cualidades.

Es así que, la conciencia de estos pueblos admitía, en el ámbito de la magia y la religión, un mundo sobrenatural, más allá del que sus ojos y sus sentidos percibían.

Es dentro de esta esfera de divinidad que los mexicanos concebían la existencia de dioses para cada aspecto de su vida, sin faltar, desde luego, los del mundo subterráneo, los del inframundo, en el que este ilustre pueblo colocaba la morada de los muertos: el Mictlan.

Mientras que para algunos privilegiados el destino que la muerte les deparaba eran paraísos, según aconteciera su final, como a los ahogados, los fulminados por el rayo, los guerreros caídos en batalla, los sacrificados o las mujeres muertas durante el parto, para el resto su destino era ese mundo inferior, que estaba más allá de la vida física y la tierra visible llamado Mictlan.

Así que los que no han sido elegidos por el Sol, como en el caso de los guerreros, o por Tláloc en el caso de los ahogados "van simplemente al Mictlan, que queda al norte, y ahí las almas padecen una serie de pruebas al pasar por los infiernos"<sup>20</sup>

"Son nueve los lugares en donde las almas sufren antes de alcanzar, a los cuatro años, el descanso definitivo.

En primer lugar, para llegar al Mictlan tienen que pasar por un caudaloso río, el Chignahuapan, que es la primera prueba a la que la someten los dioses infernales. Por eso se entierre con el muerto el cadáver de un perro de color leonado, para que ayude a su amo a cruzar el río. El alma tiene que pasar después entre dos montañas que se juntan; en tercer lugar por una montaña de obsidiana; en cuarto lugar por donde sopla un viento helado, que corta como si llevara navajas de obsidiana; después por donde flotan las banderas; ("Paniecotacoyan, donde los cuerpos flotan como banderas" <sup>21</sup>); el sexto es un lugar en que se flecha; en el séptimo infierno están las fieras que comen los corazones; en el octavo se pasa por estrechos lugares entre piedras; y en el noveno y último, el Chignahumictlan, descansan o desaparecen las almas.

Para ayudarlo en sus pruebas en la otra vida, se ponía con el cadáver un conjunto de amuletos que le permitían soportar las pruebas mágicas. Para el camino se le daba un jarrillo con agua, se amortajaba al difunto en cuclillas, liándolo fuertemente con mantas y papeles. Otros papeles le servían para atravesar por las sierras que se juntan, o para pasar por donde estaba una gran culebra, o donde estaba la lagartija verde llamada Xochitónal, los nueve páramos, Chicunaxitlahuaca y los nueve callados, y quemaban los atavíos que había usado el difunto durante su vida, para que no tuviera frío al cruzar por donde el viento sopla tan cortante como navaja, y le ponían en la boca una cuenta de jade, para que le sirviera de corazón y quizá para dejarla en prenda en el séptimo infierno, donde las fieras devoran los corazones de los hombres. Por último le daban ciertos objetos valiosos, para que los entregara a Mictlantecuhli o a Mictēcacihuatl cuando llegara al fin de su jornada. Quemaban el bulto del muerto, guardaban las cenizas y la piedra de jade en una urna, que enterraban en uno de los aposentos de la casa, y les hacían ofrendas a los ochenta días, y cada año, hasta las cuatro que duraba el viaje a ultratumba, y después ya no lo hacían más.

Muchos son los dioses y las diosas que poblaban las varias regiones del infierno mexicano. Los más importantes son Mictlantecuhli y Mictēcacihuatl, 'el Señor y la Señora del infierno', que parece que habitan el noveno o más profundo de los lugares subterráneos, el Chicnauhmicltlan; pero hay otros dioses de los muertos que se nos presentan siempre por parejas, de dios y diosa, y que parece tenían imperio en los otros infiernos, menos profundos que aquel en el que señoreaban los primeros." <sup>22</sup>

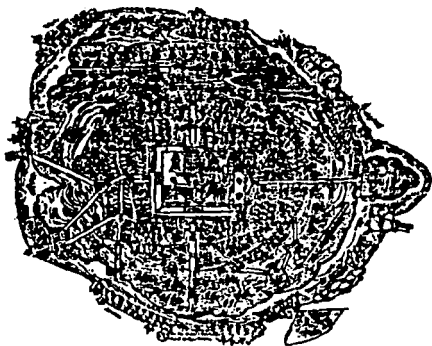
## 2.2. México D.F. "capital del quinto infierno"

**D**e bajo del primer cuadro, de la gran explanada, del zócalo de la ciudad de México, se encuentra lo que fue la capital indígena de Tenochtitlan, arrasada, destruida y sepultada en el nombre del poderío español y el cristianismo.

Los aztecas fundaron a su vez su ciudad sobre agua, la que bajaba de las montañas circundantes y se acumulaba en el fondo, formando una extensa región lacustre, es decir, hasta donde subsistió, una cuenca, la gran Cuenca de México. No un valle, como los españoles a su llegada insistieron erróneamente en llamarla así.

Eran seis los lagos que irrigaban al hermoso lugar, rodeado de montañas, bosques, islas, pantanos y florestas: Zumpango, Xaltocan, San Cristóbal, Tetzococo, Xochimilco y Chalco.

La superficie total de esta región era de 8 000 kilómetros cuadrados, dividida en regiones montañosas y planas. Las partes cubiertas por agua eran de aproximadamente 42 000 hectáreas. Esta proporción líquida de la Cuenca brindaba un extraordinario equilibrio ecológico, el cual le otorgaba al lugar una belleza admirable, que la hizo ser descrita como "la región más transparente del aire".



Plano de Tenochtitlan en la edición latina de la segunda carta de Cortés (Nuremberg).

Desde el nacimiento de esta gran ciudad , los aztecas contribuyeron al irremediable agotamiento de la Cuenca, pues el ensanchamiento urbano, a base de zonas anfibias llamadas *chinampas* ampliaban cada vez más el área desplazando las aguas lacustres, sin planear con oportunidad obras que libraran a su ciudad de enormes inundaciones al tratar la laguna de volver a su cauce original.

Con el fin de estar a salvo de las inundaciones, construyeron un gran dique, el cual requirió de enormes cantidades de troncos de árboles, iniciando una deforestación que empezaba a dejar var la tierra desnuda de los montes circundantes.

La llegada de los españoles y su posterior establecimiento en la Cuenca a partir de 1524 acentuó el desequilibrio ecológico, pues utilizaban la tierra para cultivo y la madera de los bosques para la construcción de sus edificios y la fabricación de sus muebles. La deforestación modificó el régimen de lluvias y propició la paulatina desecación de los lagos.

Atemorizada por las terribles inundaciones y sin considerar la población de aquel entonces el carácter lacustre de la Cuenca, el cual le daba un clima ideal y fertilidad a la tierra, inicia una enorme obra que tardaría muchos años en ser concluida: el Desagüe de México, que sacaría de la ciudad las aguas peligrosas y de paso los mantos freáticos que daban elasticidad y vida al subsuelo, iniciando así un drama que culminaría siglos más tarde con el empobrecimiento de la tierra, el agotamiento de agua para consumo de la población, el hundimiento y contracción del subsuelo y el consecuente desequilibrio ecológico.

A esto se sumó la falta total de organización de su población. Ya por razones políticas, ya por razones económicas, siempre del lado de los poderosos y de una insesante corrupción del sistema, se ha concentrado en esta ciudad el mayor número de habitantes, llegando a ser en nuestros días la ciudad más poblada del planeta con aproximadamente 25 millones de habitantes, cifra espeluznante desde cualquier punto de vista, desde cualquier ángulo de sus infinitas calamidades: contaminación de la atmósfera sin precedentes, agotamiento del agua, desastres naturales con sus enormes consecuencias, corrupción, violencia , miseria, tristeza.

### 2.3 Consideraciones en torno al tema.

**A** qui, bien podrían encontrar cabida las palabras expresadas por José Emilio Pacheco, con motivo del V Encuentro de Mexicanistas en el Museo Franz Mayer, el 10 de octubre de 1995, donde describe de manera contundente la realidad de la ciudad de México: "El neoliberalismo ha probado ser una receta infalible para llenar de miseria y violencia las calles y de odio las relaciones humanas. Si Los Angeles es, como se dice, la capital del Tercer Mundo, ¿qué es México? México debe ser algo así como la capital del quinto infierno". "Ante nuestros ojos cinco mil años de historia están terminando y no sabemos qué clase de posibilidad habitaremos después, si sobrevivimos, porque México es una ciudad postapocalíptica".

Para concluir la plática cita la frase final de *Las ciudades invisibles* de Italo Calvino: "El infierno de los vivos no es algo que será, hay uno, es aquel que existe y ya está aquí, el infierno que habitamos todos los días y que formamos con nuestra convivencia", es afirmó Pacheco, "una definición pero también un estímulo para resistir y para continuar".<sup>23</sup>

### 2.4 Consideraciones en torno a la propuesta gráfica.

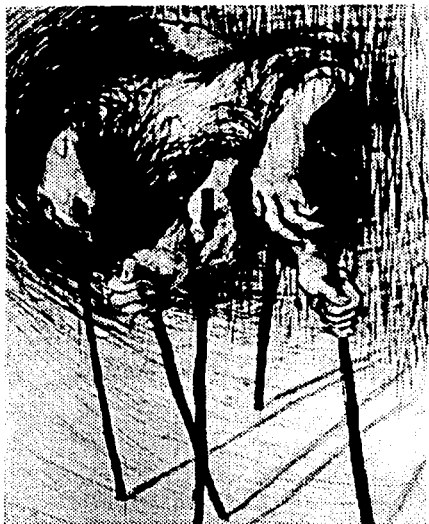
"... en su obra, cada gesto es una conquista, una salvatación, ..."<sup>24</sup>

**L**a figura humana es, en mi trabajo plástico, la representación de un estado corporal y espiritual del ser y su entorno.

No existe una preocupación por definir el espacio, ni por representar elementos simbólicos que lo relacionen con su entorno físico o espiritual. Más bien el espacio es siempre una consecuencia de la naturaleza corporal y anímica del personaje.

<sup>23</sup> Pacheco, José Emilio. Periódico *La Jornada*, 11 de octubre, 1995, p. 30. sec. Cultura.

<sup>24</sup> Tapacena, Berio. frag. del texto de presentación de la exposición *Los Pensamientos de la Desilusión*, de Mariela Mendiola Galván.

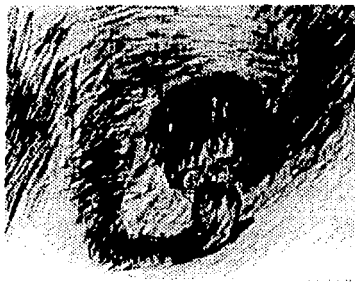


Mazaneres esq. Jesús María. 1995 Dibujo. 100 x 130 cm.



Los Auguras. 1994  
Dibujo. 50 x 35 cm

Esta representación de la figura humana contiene elementos y características gráficas e interpretativas que le otorgan a la imagen una condición violenta y triste. Sus particularidades gráficas, (líneas enérgicas, altos contrastes y líneas reiterativas que generan ritmos), tienen la intención de manifestar, más que una representación de la figura, una expresión, un sentimiento.



Oscura abierta. 1995.  
Dibujo. 60 x 65 cm.



Del más dolor. 1995.  
Xilografía. 122 x 80 cm.

El reciente contacto con los sistemas de cómputo para animación, enriquece un interés que me ha ocupado ya con anterioridad, como es la interpretación de movimiento en las figuras de dibujos y grabados, ya sea por medio de pregnancias o de trazos rítmicos y violentos.





La admirable fuerza de su naturaleza, 1995. Xilografía. 80 x 122 cm.

### 3. UNA ANIMACION COMO PROPUESTA DE EDICION ALTERNATIVA EN ARTES VISUALES.

**D**entro del variado registro de sub-áreas que Kartofel y Marin consideran en el texto **Ediciones De y En Artes Visuales**, lo **Formal y lo Alternativo** como ediciones de Artes Visuales citan, además de los libros de artista (los tradicionales, las carpelas, los catálogos de obra, etc.) los videos, audiovisuales y sistemas interdisciplinarios, ya sea de documentación de ensayo, fueran alternativos, marginales o tradicionales”<sup>25</sup>

Por otro lado, en el mismo texto, los autores al mencionar, utilizándolo como un ejemplo de algo similar en cuanto al procedimiento de edición de un libro, que “se edita una película cuando se tiene todo el material filmado”<sup>26</sup>, no descarta, ni se aleja de la posibilidad de considerar a la edición de una animación una edición en artes visuales.

Considerando asimismo que, “un artista o un productor en el área de lo visual que solo o con un equipo de trabajo, ya sea humano y/o mecánico, efectúa la producción de una obra múltiple (o copiado) mediante una sistematización de sus acciones, se le puede considerar ya, y por primera vez: una edición en artes visuales.”<sup>27</sup>

Estimando esta posibilidad, la propuesta pasaría de ser la de una edición cuyo resultado sería un libro de artista como un objeto, a la propuesta de edición de una animación, cuyo resultado sería un  cortometraje con duración de 10 minutos aproximadamente , ya sea en un formato profesional, semiprofesional o casero, lo cual requiere, al igual que en un libro, de un tema, una secuencia y de un empalme o edición de cierto número de páginas o imágenes.

Este proyecto contempla la posibilidad de lograr una edición de imagen gráfica a partir de la talla de la madera, que implique el uso de herramientas mecánicas y electrónicas, con el objetivo de recrear, a partir de instrumentos alternativos, como una computadora y una cámara fotográfica, una interacción entre las posibilidades de estos y la fuerza y carácter de la imagen gráfica de la xilografía.

25 Kartofel, G. Marin, M. Op. cit, p. 17.

26 Ibid, p. 34.

27 Ibid, p. 56.

### 3.1 Antecedentes de la animación.

**M**ucho antes de concebir la comunicación escrita como una estructura constituida por elementos gráficos que sintetizan ideas y que conforman en sí la escritura, el hombre representaba ya ideas claras y conceptos complejos de su mundo por medio de dibujos y pinturas.

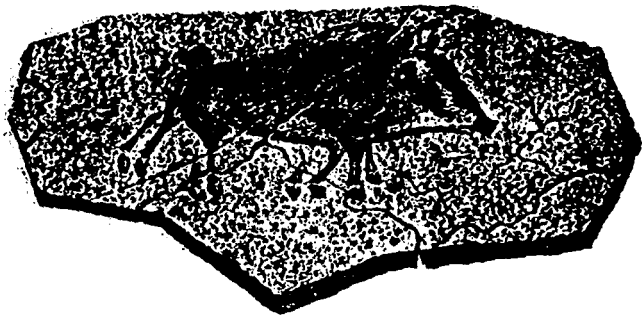
La gran creatividad, motivada por la necesidad de subsistir, llevaron al hombre de las cavernas a representar extraordinarias imágenes los cuales tenían fuertes connotaciones mágicas.

La cueva de Lascaux contiene un fantástico repertorio de imágenes que sugieren un verdadero zoológico viviente. Hay en ella una infinidad de animales cuyos cuerpos, con sus patas extendidas y sus cabezas inclinadas, expresan el esfuerzo físico del movimiento.



Bisontes de las Cuevas de Lascaux, hacia 12 000 a. C. Dordoña, Francia

más que la simple configuración del animal. Esta persona representó aquí, sin duda, con gran imaginación y sensibilidad el movimiento y la velocidad del jabalí, intentando, quizás, sugerir la vida atrapando el movimiento.



Son muchos los ejemplos en que, en las distintas manifestaciones culturales de pueblos del mundo de la antigüedad manifiestan sus intentos por representar o interpretar el movimiento.

En Egipto existe una pintura mural que data del año 2000 a. J. C. que representa a dos luchadores en combate en sucesivas posiciones.



Decoración mural egipcia del año 2000 a. C.

Los griegos pintaban en diversos objetos de uso cotidiano, como vasos, vasijas y platos este mismo tipo de escenas sucesivas. En Japón se convirtió en una tradición sumamente apreciada la elaboración de rollos que se desplegaban y que contenían una gran cantidad de dibujos que se leían secuencialmente.

De igual modo podríamos considerar a la escritura jeroglífica de los antiguos códices mexicanos, que en lengua náhuatl, a través de dibujos y figuras, sobre largas tiras de papel amate, y que se leían también de manera secuencial, realizaban verdaderas narraciones que describían sus costumbres, sus creencias religiosas, sus conceptos científicos y su historia.



Códice mexicano que representó a los dioses del pueblo.

A lo largo de la historia fue para muchos artistas, pintores, dibujantes e ilustradores, una preocupación la posibilidad de representar el movimiento, cosa que limitadamente lograban a través de sucesivas imágenes, que de algún modo no era tan distinto de la forma en que sus antecesores lo habían propuesto ya, de modo que no es, sino hasta la aparición y desarrollo del cine cuando las expectativas de dar movimiento a los dibujos se convierten en posibilidades reales y verdaderamente interesantes.

El primer dibujante que concretó esta idea fue el francés Emile Cohl en 1908, con su película **Fantasmagoría**, cuya realización requirió de un volumen de dos mil dibujos para una duración total de dos minutos.



Emile Cohl, creador de las películas animadas en 1904.

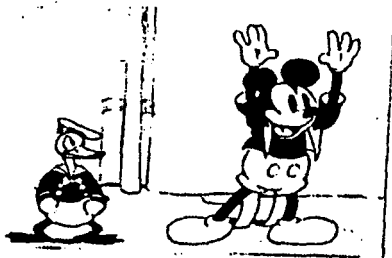
El mismo año el caricaturista Winsor McCay llevó a la pantalla y al movimiento a su famoso personaje de viñeta **El Pequeño Nemo**.

En los años siguientes, dado el gran entusiasmo del público, se desarrolló con gran auge en la ciudad de Nueva York una serie de pequeñas empresas, que empezaban ya a constituir toda una futura industria de la animación.

"Primeramente, los viñetistas de la pantalla dibujaban laboriosamente las figuras y los fondos para cada uno de los mil dibujos necesarios para un cortometraje animado. Después, J. R. Bray y Earl Hund idearon un sistema mediante el cual los personajes podían ser dibujados sobre el papel del celuloide y luego fotografiados contra un fondo único".<sup>28</sup>

Es en 1923 cuando Walt Disney llega a Hollywood y monta el primer estudio de dibujos animados, cuya primera producción es la serie titulada **Alicia en Cartolandia**, "que ponía en escena una heroína viviente en medio de dibujos animados".<sup>29</sup>

"En 1928 produjo el primer dibujo sonoro, donde aparecía un nuevo personaje, el Ratoncito. Este suceso señaló el comienzo del período áureo de la animación".<sup>30</sup>



28 Abrams, R.E. 'Maravillas de los dibujos animados'. Gaisa, Valencia. 1970, p. 8.

29 Ibidem.

30 Ibidem.

### 3.2. La faceta técnica y la artística en animación.

**R**epresenta, sin lugar a dudas, uno de los logros imaginativos más interesantes de la humanidad la creación de vitalidad por medio de las artes visuales.

Esta vitalidad otorgada a la imagen es una renuncia a la independencia de la imagen única para dar paso a la constitución de cada una de ellas como elementos de un todo, como una cascada de imágenes que dan lugar a una imagen continua, la cual tiene, como parte esencial de su forma artística, un comienzo y un final. Su composición es móvil, ya que no sólo maneja una altura, anchura y efectos de profundidad, sino que debe contener también un movimiento sincronizado.

Técnicamente existen hoy en día, como han existido en cada momento de la historia de la animación, desarrollando esta sus propios medios y leyes, múltiples caminos para lograr efectos que establecen una relación estrecha con la realidad, como si se intentase reproducir el movimiento real de la naturaleza, sin considerar, aparentemente, que ésta posibilidad existe ya y desde siempre en un film normal.

Las soluciones dibujísticas de una animación deben tener, en el mejor de los casos, gran libertad de trazo, expresión y originalidad ya que la animación constituye una expresión artística en sí misma, es decir, que las cualidades plásticas de una animación empiezan donde las posibilidades cinematográficas de una película normal terminan.

Un claro ejemplo de interés de la faceta artística sobre la técnica lo constituye nada menos que el francés, pionero de la animación, ya antes mencionado Emile Cohl, "quien dibujaba figuras esquemáticas en negro sobre papel blanco y las fotografiaba. En la pantalla proyectaba el negativo y así obtenía figuras blancas que se movían sobre un fondo negro. En este caso, podría decirse que Cohl estaba menos interesado por el desarrollo de la técnica que por mostrar el encanto que inspiraban sus sencillos trazos lineales. Incluso en este estadio tan primitivo, el énfasis era más artístico que técnico."<sup>31</sup>



La contraparte la constituía el también ya antes mencionado Winsor McCay, quien dirigió su interés hacia otra dirección, ya que el desarrollo de la técnica por esos años (1909), era acelerada y muy competitiva de manera que esto lo estimulaba a crear con mayor rapidez y eficacia animaciones, anteponiendo el interés de una respuesta rápida a un público ávido y apasionado, al valor artístico de la animación por sí misma.

Sin embargo, la misma técnica y sus posibilidades de imagen o sonido, al ser un medio expresivo ilimitado originan un gran entusiasmo en los artistas interesados en aspectos artísticos de la animación, convirtiendo esta actividad creativa en una incesante experimentación, como el mismo Norman McLaren la define.

Norman McLaren, de origen canadiense, es hasta ahora el mejor creador de películas animadas abstractas y semiabstractas, muchas de ellas realizadas sin cámara y con sonido sintético, dibujadas y coloreadas a mano sobre la tira de celuloide y sin divisiones en cuadros, lo cual da como resultado una imagen fluida y estrechamente relacionada con la música.

Hay en día las películas de animación no son orientadas exclusivamente a los niños como lo fue en un principio. En la última década han aparecido una gran cantidad de novedades en cuanto a técnicas de animación y gracias a esto el horizonte de temas que aborda esta disciplina se ha ampliado considerablemente.

La mayoría de estos trabajos, los cuales contienen argumentos, ideas y preceptos filosóficos, que implican necesariamente una penetración intelectual y que constituyen una base de concientización mundial, proceden de Europa, Estados Unidos y Japón.

Uno de los más sobresalientes ejemplos son las animaciones yugoslavas **The Wall**, **The Tamer of Wild Horses** y **Diary**, los checos **Hand** y **Deserter**, los ingleses **Autonomia 2000** y **The Question**, el japonés **Egg**, y el rumano **Homo Sapiens**, el húngaro **Duel** y los americanos **Stars** y **Man**.

México cuenta con una producción limitada en este campo, sin embargo, dignas son de mencionarse las producciones, que resultan de gran interés y excelente realización como son: **El Héroe** y **Mala hierba**, edición de dibujos animados de Carlos Carrera, (1991 y 1993), **Los Animales**, animación digital a partir de dibujos, de Paul Leduc (1995) y **Planeta Siqueiros**, animación hecha con computadora a base de tomas directas de murales del pintor, producida por IMCINE, bajo la dirección de José Ramón Mikelajáuregui, (1995), entre otros.



### 3.3 La talla en madera como recurso gráfico en la presente propuesta de animación.

La tradición del grabado en México es tan antigua como su cultura misma, se podría decir que se trata de una de las más antiguas en el mundo. La elaboración de sellos de barro cocido para estampar imágenes estaba ampliamente difundida en el México antiguo. Sin embargo, la importancia del grabado mexicano en el panorama mundial contemporáneo se debe fundamentalmente a la presencia de enormes personalidades de principios de este siglo que surgen a raíz de eventos que conmueven la vida nacional con la Revolución de 1910 y con José Guadalupe Posada a la cabeza.

El México postrevolucionario escribe una página aparte en la historia del grabado en madera. La revolución, con sus transformaciones políticas, económicas y sociales, "se traducen en el terreno del espíritu y del arte en una nueva orientación".<sup>32</sup> De esta forma el arte adquiere, a partir de entonces un sentido popular, un arte que se dirige a las multitudes. Mientras "el grabado en madera de Gauguin y Munch arranca de una renovación de oficio; el mexicano de los contenidos".<sup>33</sup>

"El grabado -dice Luis Cardoza y Aragón, en Pintura mexicana contemporánea- se presta mejor para lo tarea inmediata rápida, para el comentario, el ataque, el elogio, la crítica, la burla. Sirve, a la vez, para la interpretación épica y grandiosa de los acontecimientos. Se presta, con función natural, a ser ilustración, por su elocuencia, hasta transformar el texto en comentario del grabado, o servirse -texto y grabado- armónica y eficazmente".<sup>34</sup>

La gráfica de José Guadalupe Posada resulta extraordinaria y monumental porque comprendió esto ya que "no hincha el episodio, no le confiere dimensiones que sólo darían lugar a una falsa monumentalidad. Sus observaciones, asombrosamente perspicaces, reveladoras de una emoción prístina y vigorosa, las fija en la estampa, que le permite fustigar las condiciones imperantes, exhibir las miserias sociales, luchar contra la injusticia".<sup>35</sup>

"La originalidad artística del nuevo grabado en madera mexicano se debe a tres factores: 1) a la Revolución; 2) a una tradición, jamás interrumpida desde el siglo XVI, en que la estampa se hizo instrumento de la educación del pueblo; 3) al fenómeno José Guadalupe Posada, espíritu creador, que supo desarrollar en hojas gráficas de tamaño modesto un estilo tan personal a la vez que sobrepersonal, que pudo volverse, en el México postrevolucionario, base de toda producción artística, no sólo de las artes gráficas, sino también de los murales".<sup>36</sup>

32 Westheim, Paul. 'El grabado en madera'. FCE, México 1992, p. 227.

33 Ibid. p. 228.

34 Ibid. p. 229.

35 Ibid. p. 233.

36 Ibidem.



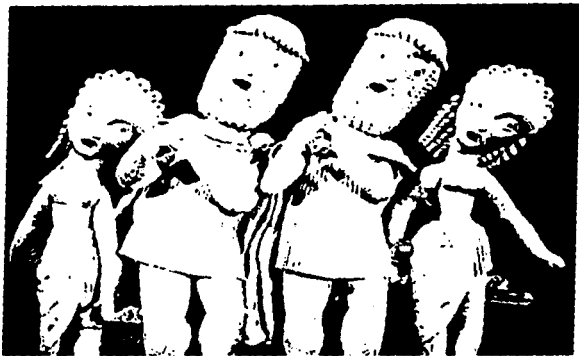
José Guadalupe Posada. Calavera Zapoteca

Las técnicas más utilizadas por los grabadores de ese entonces era la xilografía, que consiste en la talla de la madera hasta devastar el campo dejando en relieve las líneas que han de entintarse y posteriormente imprimirse.

A lo largo del desarrollo de la animación han surgido ininidad de técnicas de filmación y edición, dependiendo muchas veces de la temática y los objetivos.

También las soluciones dibujísticas han cambiado, dependiendo a su vez de la temática y de los objetivos de la animación, pues ésta puede ser de tipo comercial, de difusión o artística

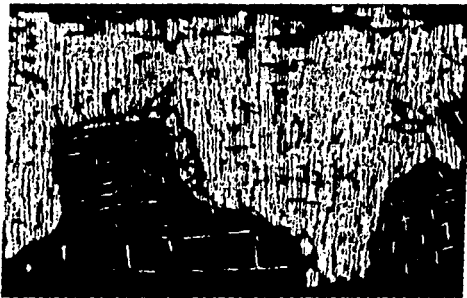
El dibujo se ha conservado como el medio de animación mas utilizado. Sin embargo en los últimos años se ha experimentado con otros recursos, me refiero principalmente en cuanto al objeto filmado. Una animación ya no es necesariamente de dibujos animados, puede ser de objetos animados, muñecos o materiales distintos, como plastilina, barra, tela, etcétera, lo cual, en el resultado lo hace tener una disposición distinto con respecto al espacio, pues en este caso hay volumen, es decir, tercera dimensión; altura, ancho y profundidad.



*The quartet (Copyright Film Polski, Polonia).*

En mi experiencia personal, es frecuente que en el desarrollo de una xilografía, me sorprenda y me regocije con ciertos momentos o etapas de su elaboración. Puede suceder con el dibujo-boceto que se traza en la madera, o con los primeros golpes de las gubias, o simplemente la talla de la plancha como objeto terminado.

A esto se debe el interés en este proyecto de grabar la talla y no la impresión, es decir, registrar el volumen del relieve de la talla con la fuerza de la imagen gráfica de la xilografía.



### 3.3.1 Aspectos realizativos

**E**n base y gracias a una relación estrecha de trabajo con Ester Gutzar Mares, y a su contacto con sistemas avanzados de computación para animación, surge la idea de hacer una animación. Con su apoyo técnico se editará el material y se tratarán algunas imágenes con efectos especiales a través de estos sistemas de animación, edición y retoque.

Esta cercanía a la nueva tecnología enriquece un interés que me ha ocupado ya con anterioridad a este contacto con las máquinas, que es la interpretación de movimiento en las figuras de dibujos y grabados, ya sea por medio de proyecciones o de trazos rítmicos y violentos.

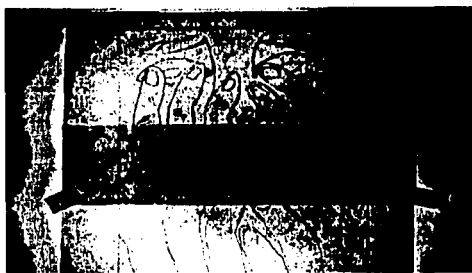
Esta propuesta planteó **la realización de una animación a partir de la grabación directa de la talla en madera**. Se realizaron un número aproximado de **200 tallas** ya que fueron las requeridas para cubrir el tiempo de duración. En el transcurso del desarrollo del proyecto fueron cambiando tanto el número de planchas como el tiempo de duración que estuvo planeado en un principio, ya que existen ciclos y escenas que se prolongan o repiten dentro de la composición final de la edición.

Esta repetición o prolongación en tiempo de ciertas imágenes, no solo está en función del ritmo de la edición, sino de la necesidad de mostrar algunas imágenes claves con mayor detenimiento.

El formato de las planchas, (triply de Ceiba de 6"), será de **11.5 x 15 cm.**, formato fundamentado en la proporción de 3 a 4 de las pantallas de televisión, con la idea de que la imagen abarque la superficie total del monitor. Este formato pequeño se debe a necesidades de tipo técnico, así como a volumen de trabajo, pero también considero que la resolución gráfica en un formato pequeño se presta a una espontaneidad y expresividad distintas a cuando se trata de formatos de mayor tamaño. Esta espontaneidad y expresividad me interesan ya que el carácter gráfico que quiero obtener para la resolución de esta animación es burdo, fuerte en expresividad, de trazo libre y alto contraste, favorecida esta intención con la brillantez de la luz propia de la proyección en pantalla, tomando en cuenta que además la imagen original (la de la plancha) se ampliará, dependiendo del monitor en un 300 por ciento aproximadamente.



Para mantener el registro de las tablas y generar el movimiento del dibujo, utilicé una mesa de luz y de papeles translúcidos, (papel mantequilla).



Normalmente el procedimiento básico para la realización de una animación se desarrolla a partir de un storyboard, que es la diagramación sintetizada en dibujos sencillos de la estructura de la animación, como éste a su vez de un guión.

En el proceso de este proyecto observé que me resultaba mucho más libre trabajar sin un storyboard, debido en gran medida al carácter de la imagen de la talla en madera, que es variable de plancha en plancha, (dibujo de la beta, coloración y consistencia de la madera, así como a los distintos momentos personales), de manera que la secuencia se fue generando sobre la marcha y con base, únicamente en el guión.

Este proyecto propone una edición de imagen gráfica, que implique el uso de herramientas mecánicas y electrónicas, que no son las usuales para la impresión y registro de imagen de grabados en madera, con el objetivo de recrear, a partir de instrumentos alternativos, como una cámara de video y una computadora una interacción entre las posibilidades de estos y la fuerza y el carácter de la imagen gráfica de la xilografía.



De la serie  
Afición, D. F.

### 3.4 Mictlan, D.F. Guión.

**L**os pies de un personaje del pasado, habitante de Tenochtitlan (con sandalias), caminan con tranquilidad, de perfil de izquierda a derecho en *Close Up*.

De manera inesperada aparece una serpiente detrás de su pie derecho, se levanta a la altura del empeine y muerde, encajándole sus dos colmillos.

Hay un rápido recorrido hacia arriba, por la pierna, el torso, el pecho, la cara, con una expresión de gran dolor, para terminar en la imagen de uno de los ojos, que mira al cielo implorante. El ojo se amplifica aun mas hasta que de la gran pupila y parte del iris, que cubren la totalidad del cuadro. En *disolvenca* aparece parte del cuerpo nuevamente y en un alejamiento el cuerpo va cayendo hasta terminar en una figura pequeña totalmente derribada como una mancha.

El horizonte está conformado por algunas montañas y pirámides. Este paisaje se va transformando por medio de una pregnancy en un par de manos en *Close Up* que se mueven sobre un rostro. Las manos van creciendo y transformándose, a partir de su configuración en un perro muerto, el cual es depositado junto al cadáver por unas manos que aparecen por la parte inferior del cuadro.

En un cambio de escena el personaje monta al perro que nada desesperadamente por un río violento, que se va transformando en una multitud. La multitud avanza hacia el frente. Los personajes se van acercando y transformando en edificios, hasta aparecer sólo uno de ellos por la parte superior (la cabeza) en forma de azotea en donde flotan de largos mástilos cuerpos de hombres como banderas.

A la escena la invade una atmósfera de bruma e inmediatamente el edificio empieza a derumbarse hasta quedar un horizonte de escombros. Detrás del horizonte va emergiendo la figura de un hombre, como si saliera de los escombros, escondiéndose y asustado. Conforme se va levantando, en un *Zoom Out*, el cuerpo del hombre va cambiando, sus manos y pies crecen. Una vez que se ha incorporado, vuelve a inclinarse hacia los escombros, como si buscara algo, se levanta en una secuencia rápida, en *Zoom In* y aparece, cada vez más cerca el rostro del personaje que se ha transformado en una fiera, volteando de perfil a tres cuartos. Con sus fauces ha arrancado un corazón, al cual, al encajarle los dientes hace salpicar de sangre en múltiples gotas, (desaparece el personaje), que van cayendo en forma de lluvia sobre el paisaje en horizonte de la ciudad. Final.

Es importante aclarar que el sentido que se pretende dar a la edición de la animación no tiene necesariamente un carácter narrativo, ya que el orden de las secuencias y de las imágenes puede modificarse o repetirse y alterar así la estructura original del guión.

### 3.5 Edición.

**E**l procedimiento de edición se realizó a través del registro de cada plancha, es decir, cuadro por cuadro con una cámara de color, cuya señal se traduce a digital, pasando por el **Kaleidoscopio**, que es una herramienta poderosa de calidad digital, hacia los sistemas **Paint box** y/o **Venice**, que son como estudios o cajas de pintura con capacidad para editar, con las cuales es posible manipular la imagen.

Estos sistemas de animación, proporcionan una infinidad de posibilidades visuales, cada uno con sus características y sus recursos. Efectos y tratamientos como disolvencias, altocontraste, brillantez, opacidad, color, texturas, fragmentaciones, rotaciones, etcétera

Como ejemplo de la utilización de estos recursos para esta propuesta, es el del retoque de color, a través del **Venice**, con el objetivo de unificar el conjunto de las tomas de las planchas, debido a la variabilidad pigmentaria y tonal de la madera, que iba de amarillos sumamente claros a tonos francamente rojizos y oscuros.

Después se editó con ayuda de un disco de almacenamiento de imágenes, llamado **Abekas** para pasar la edición final a un formato casero, en este caso a un **VHS**.

Desde luego que el objetivo de este proyecto no fue el de, con pretexto de la imagen, hacer un muestrario de todas y cada una de las posibilidades de estos sistemas. De lo que sí se trató, en todo caso, fue de experimentar, ver y seleccionar lo más adecuado al carácter de la imagen y del guión.

# CONCLUSIONES

**E**l libro desde sus más remotos orígenes, ha sido el principal almacén de memoria de la humanidad, testimonio y espejo de las civilizaciones a través de su evolución, registrando y transformando la cultura y el destino de los pueblos.

El proceso de evolución del libro ha aportado infinidad de aspectos útiles para la humanidad, pero es quizá, la democratización de la imagen y la información uno de sus más sobresalientes méritos.

El libro que un artista edita, es decir, un *libro de artista*, según el planteamiento de los futuristas, surge de la necesidad de transformar un concepto, de reinterpretar la estructura convencional del libro, en función de necesidades prácticas y creativas, determinadas por circunstancias políticas y económicas.

Aun cuando el libro es un antecedente directo de las computadoras, pareciera que éstas tienden a desplazarlo cada vez más, pues sus posibilidades de cobertura, memoria en información y su carácter interactivo, como en el caso, del CD ROM o el Internet, las hacen sumamente atractivas y ventajosas.

Los objetivos de este proyecto se alcanzaron en la medida en que, el mismo contempló la posibilidad de lograr una edición de imagen gráfica, a partir de los instrumentos tradicionales para el grabado en madera, como los gubios y de herramientas alternativas, como una cámara fotográfica y una computadora, para recrear una interacción entre las posibilidades de éstos y la fuerza y el carácter de la imagen gráfica de la xilografía.

Durante el desarrollo de este trabajo pude constatar la importancia, no del resultado, como de la experiencia de llevarlo a cabo. Su desarrollo implicó un cuestionamiento constante, en relación a los temas que se tratan, pero fundamentalmente en cuanto a la propuesta gráfica.

Realizar un proyecto, el cual implicó trabajar sobre un tema, sobre tiempos, formatos y objetivos distintos a los que he trabajado normalmente, me dio la posibilidad de ver mi imagen de un modo distinto también.

La xilografía, la muerte en la cosmovisión de los mexicas, la ciudad de México, las ediciones alternativas y los nuevos medios, fueron tan solo pretextos que motivaron y dieron pie a la



experimentación y desarrollo de esta propuesta, cuya esencia, a fin de cuentas es la imagen; la imagen como manifestación del espíritu, un espíritu conmovido por su tiempo. Un tiempo marcado por el devenir del fin del milenio y que vivimos, día a día, con particular intencidad y dramatismo en las grandes ciudades, donde los síntomas de los males que aquejan a la humanidad se concentran y se magnifican.

La ciudad de México, el D.F. con sus calles llenas de violencia, miseria, corrupción y tristeza, donde ya ha sucedido todo lo que se temía años atrás y continúa empeorando, como si esperáramos todos nosotros caer un día desvanecidos de asfixia ante la incontrolable contaminación, o de sed por la imposibilidad de dotar de agua en los muy próximos años a una ciudad cada vez más sobrepoblada, o bien acabar bajo los escombros de un gran terremoto debido, en gran medida al deterioro que ha sufrido el suelo de la ciudad, así como a su ubicación en una de las zonas sísmicas más activas del mundo.

Hoy en día en esta ciudad, como si se tratase de un verdadero infierno, somos, quizá, nosotros, los habitantes de ahora, las almas perdidas de aquellos seres que siglos atrás, temieron tanto como respetaron su inevitable viaje final a través del inframundo hacia el Mictlan, "el lugar de los muertos".

Es para mí una gran satisfacción sentir que el resultado primordial de esta tesis radique, principalmente, en la puerta que abre hacia un cuestionamiento y goce sinceros de mi quehacer plástico, cualquiera que sea su manifestación, ya sea hacia la gráfica, el dibujo, la pintura, la fotografía, el video, o bien hacia la interacción de la que estos pueden ser objeto.

# BIBLIOGRAFIA

Abrams, R E. 'Maravillas de los dibujos animados'. Walt Disney Productions. trad. J. Blanco Catalá. 1º ed. Valencia, España. Giso Editores. 1979. 188 p.p.

Carrión, Ulises. 'El arte nuevo de hacer libros'. 'Artist's Books: A Critical Anthology and Sourcebook'. Estados Unidos de Norteamérica, Visual Studies Workshop Press 1985.

Caso, Alfonso. 'El pueblo del sol'. 3º ed. México, FCE.1976 125 p.p. 25 ilus.

Fernández, Adela. 'Diccionario ritual de las voces Nahuas'. 1º ed. México. Panorama 1992. 98 p.p.

'El libro ayer, hoy y mañana'. 1º ed. Barcelona, España. Salvat Editores. Libros GT. 1973. 142 p.p.

Ehrenberg, Felipe. 'Publicaciones independientes de México'. 'Artist's Books: A Critical Anthology and Sourcebook'. Estados Unidos de Norteamérica, Visual Studies Workshop Press, 1985.

Goldstein, Howard. 'Algunas reflexiones sobre el libro de artista'. Catálogo de la exposición libros de Artistas, Madrid, España, Ministerio de Cultura, Dirección general de Bellas Artes, Archivos y Bibliotecas. 1982.

Halas, John. Manve, Roger. 'La técnica en el film de animación'. 1º ed. en español. Barcelona, España. Ed. Omega. 1980. 367 p.p.

Kartofel, Graciela. Marín, Manuel. 'Ediciones de y en artes visuales: lo formal y lo alternativo'. 1º ed. México, UNAM, Col. Biblioteca del Editor, 1992.

Malvido, Adriana. Serie de artículos sobre el Lenguaje Multimedia. México, Periódico 'La Jornada'. sec. Cultura, 21 de octubre, 1995; 11 de nov. 1995; 2, 4, 5, 6, 11 y 14 de diciembre 1995; 25 de enero, 1996.

Orozco Berro, Manuel. 'Historia de la ciudad de México, desde su fundación hasta 1854' 1ª ed. México, SEP. 1973. 187 p.p.

Ramírez, L. E. Artículo sobre José Emilio Pacheco. Charla en el V encuentro de Mexicanistas en el Muse Franz Mayer, 'La ciudad de México en su literatura'. México. Periódico 'La Jornada'. Sec. Cultura, 11 de oct. 1995.

Ramírez, L. E. Artículo sobre el Lenguaje Multimedia. México, Periódico 'La Jornada'. Sec. Cultura, 15 de dic. 1995.

Renán, Raúl. 'Los otros libros: distintas opciones en el trabajo editorial' México. UNAM, Col. Biblioteca del Editor. 1988. 96 p.p.

Serie de artículos sobre el Lenguaje Multimedia. México, Periódico 'La Jornada' 21 de octubre, 1995; 11 de nov. 1995; 2, 4, 5, 6, 11 y 14 de diciembre 1995; 25 de enero, 1996.

Sotomayor, Arturo. 'La metropoli y su agonía' 1ª ed. México, UNAM. 1973. 110 p.p.

Tonnenbaum, Barbara. 'El medio sólo es una parte, pero una parte importantísima del mensaje'. Libros de Artistas, Catálogo de la exposición Libros de Artistas, Madrid, España, Ministerio de Cultura, Dirección General de Bellas Artes, Archivos y Bibliotecas, 1982.

Westheim, Paul. 'El grabado en madera'. 2ª reimpresión. México, FCE. col. Breviarios, 1992, 286 p.p.

Wilson, Martha. 'La página como espacio artístico'. Libros de Artistas, Libros de Artistas, Catálogo de la exposición Libros de Artistas, Madrid, España, Ministerio de Cultura, Dirección General de Bellas Artes, Archivos y Bibliotecas, 1982.