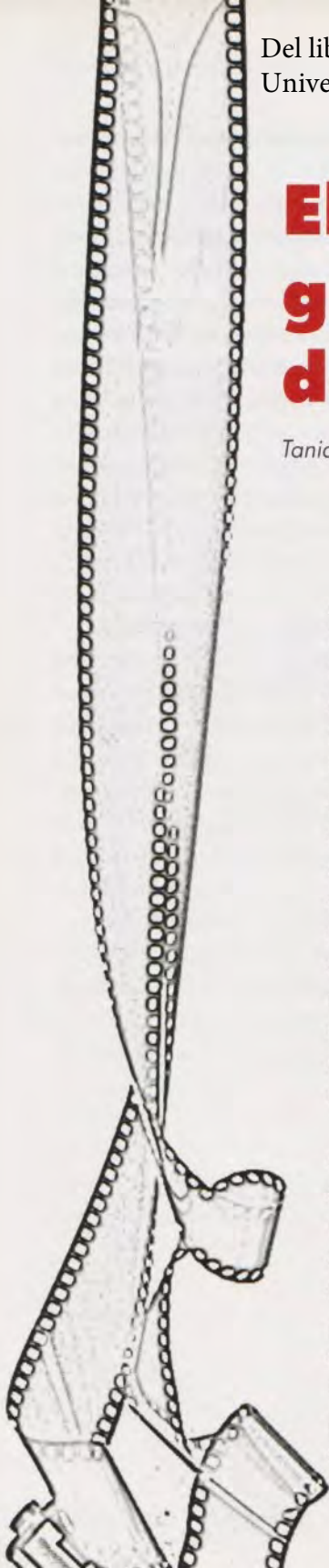


El aspecto de la gráfica y del cine de animación

Tania de León Yong

La gráfica antecede al cine. Con todo, gráfica y cine están relacionados de muchos modos: en sus elementos formales, en su historia, en las posturas teóricas que en torno a ellos se han erigido, en las interpretaciones que de ellos se siguen ofreciendo, estos dos lenguajes comparten toda una serie de rasgos comunes que valdría la pena hacer explícitos. Mi propósito en este texto consiste, precisamente, en intentar sacar a la superficie algunos de estos elementos. Para ello he seleccionado algunos inventos y cortometrajes a analizar, a partir de los cuales me parece que se puede encontrar claramente una serie de relación entre la gráfica y el cine. Me ocuparé específicamente del cine de animación, por cuanto en él están presentes de manera obvia muchos de los ingredientes de la gráfica que me interesa resaltar. Lo que me interesa pues, es el aspecto gráfico, pues de él espero extraer los posibles vínculos. En fin: gráfica y más gráfica.

Mi inclinación hacia la gráfica, específicamente hacia el grabado en relieve, se da por el particular placer que encuentro al observar la fuerza expresiva que lo caracteriza. En mi opinión, esta fuerza es generada en muchas ocasiones por la síntesis de forma y por el uso casi exclusivo de blanco, negro y grises. Estos elementos visuales primarios, al presentarse en sucesión, han creado historias que van libremente de lo abstracto a lo figurativo, y que indistintamente nos invitan a dar un paseo visual en el espacio-tiempo, un recorrido que dista de las producciones comerciales y que, por el contrario, nos permite conocer



visiones muy personales de lo que puede llegar a ser la imagen en movimiento.

La intención de representar el movimiento es tan antigua como cualquier otra representación pictórica y va acompañada por el deseo de otorgar vida a las imágenes. Podemos remontarnos a las pinturas rupestres, en donde el ser humano, antes de estructurar una comunicación escrita ya representaba mensajes complejos acerca de su mundo por medio de dibujos y pinturas. En estas primeras representaciones se hallan animales con varias patas, para simular diferentes fases de un mismo paso; varios miles de años después también encontramos las composiciones narrativas de la pintura egipcia, los códices mesoamericanos o los jarrones griegos, entre otros muchos ejemplos.

Pero esta travesía no llega hasta la prehistoria: su punto inicial se encuentra en el siglo XVIII. Es entonces cuando surge una gran cantidad de artilugios que, con el paso del tiempo, darán pie a la animación y posteriormente al cine. En estos primeros artificios se utilizan dibujos, que aun cuando no se ciñen estrictamente a nuestra inicial delimitación, nos permitirán comprender cómo se fue gestando la posibilidad de proyectar una imagen en movimiento y sobre todo cómo es patente el deseo de dar vida a las imágenes. En este caso la etimología es perfectamente esclarecedora: *animar* proviene del latín *animare*, que significa dar vida. Ya en la segunda parte del texto, hablaré acerca de algunos cortometrajes en donde está involucrada la gráfica en relieve, o bien técnicas que se acercan visualmente a ella.

Artificios con imágenes móviles

Ya dije que es realmente antiguo el impulso por crear imágenes en movimiento; sin embargo, no es sino hasta el siglo XVIII que el científico Pieter van Musschenbroek, utilizando la linterna mágica inventada el siglo anterior por Atanasio Kircher, consigue proyectar una imagen con un movimiento rudimentario. Musschenbroek utilizó dos transparencias superpuestas, una para el fondo, estática, y otra para el móvil, dinámica. A partir de entonces surgieron varios artilugios destinados a mostrar o proyectar imágenes en movimiento.

El mutoscopio, probablemente inventado por Philippe Jacob Lautenburger, consiste en un cuaderno con dibujos en secuencia, y al avanzar los folios se produce la ilusión de movimiento. Hacia el año 1824 el científico Peter Mark Roget publica un artículo titulado *Persistence of Vision with Regard to Moving Objects*. En este texto, el autor explica que una imagen es retenida por la retina del ojo humano por fracciones de segundo antes de ser reemplazada por la siguiente, de modo que si la sucesión de imágenes es lo suficientemente rápida, el observador tendrá la impresión de percibir una imagen en movimiento a partir de la simple sucesión de imágenes fijas. Actualmente se sabe que la percepción del movimiento no responde a esta explicación. No obstante, en aquel entonces tuvo una fuerte repercusión y bajo la influencia de las investigaciones de Roget otros aparatos fueron contruidos para crear en un observador la ilusión del movimiento. Uno de estos aparatos es la rueda dentada, contruida por Michel Faraday. Ésta consiste en un sistema de dos ruedas

igualmente perforadas, acopladas en un mismo eje de rotación y a poca distancia una de otra. Al sustituir una de las ruedas por un disco con igual número de radios que perforaciones y girarlo, si el observador mira la imagen en un espejo a través de las perforaciones, obtiene la ilusión óptica de que los radios dibujados en el disco se mueven (Frutos, 1993).

Un año después de la publicación de Roget, aparece el taumatropo, probablemente inventado por John Ayrton Paris. Este objeto consiste en un disco con dos dibujos, uno en cada lado y dos cuerdas atadas al final del eje horizontal. Al estirar las cuerdas, el disco gira y los dibujos parecen unirse. El taumatropo parece comprobar lo que Roget afirmaba. Cabe aclarar que este artefacto no tiene la intención de crear movimiento, sino de producir una imagen estática compuesta por dos imágenes en movimiento. El fenaquitoscopio, invento de Joseph Plateau, fue otro de los objetos que se construyeron con el mismo fin durante el siglo XIX. Éste consiste en un disco con hendiduras encima de las cuales se ordenan doce o más imágenes en secuencia; haciendo girar el disco ante un espejo, en la imagen reflejada a través de las hendiduras se tiene la impresión de que el dibujo se mueve. El movimiento es producto de una serie de imágenes que se repite constantemente (por ejemplo, un personaje corriendo en el mismo lugar). Plateau publicó también artículos sobre los efectos de la persistencia de las imágenes en la retina. En uno de ellos afirma lo siguiente:

"Si un movimiento de un segundo de duración se descompone en dieciséis fases aisladas, representadas por otras tantas imágenes gráficas y estas die-

ciséis imágenes son presentadas al ojo una tras otra y también en el espacio de un segundo, tales imágenes serán "vistas juntas" en el proceso de movimiento original, gracias a la pereza funcional de la vista" (Ceram, 1965, p.18).

El zoótropo, construido por William Horner, alrededor de 1834, está compuesto por un cilindro hueco, con rendijas verticales, en cuyo interior se coloca una serie de dibujos consecutivos con la misma distancia que la existente en las rendijas del tambor. Los dibujos se disponen a la misma altura que las perforaciones, al girar el tambor y fijar la vista en una de las hendiduras se percibe la ilusión de movimiento. Al tener diferentes hendiduras, varios espectadores pueden contemplar las imágenes al mismo tiempo. Este invento presenta poca innovación frente al fenaquitoscopio.

Hacia 1835, Émile Reynaud construye el praxinoscopio, que es un perfeccionamiento del zoótropo. Este artefacto consiste en una caja cilíndrica unida a un pivote. Una tira de papel dibujada en la cara interna del cilindro muestra los estados consecutivos de algún movimiento; al girar el cilindro estos dibujos se reflejan en sucesión en prisma espejo montado en el pivote. De este modo, el espectador que mira al prisma puede ver la imagen en movimiento. A lo largo de los años Reynaud continuó mejorando su praxinoscopio, hasta que en 1888 utilizando un proyector y espejos consiguió proyectar la imagen en una pantalla, en lugar de en el prisma de espejos. A esta versión le llamó *Teatro Óptico* y en el Museo Grévin firmó un contrato para proyectar sus imágenes al público.

Como se puede ver, en estos dos siglos surgieron una gran cantidad de inventos que tenían como objetivo la proyección de imágenes en movimiento (de hecho, los aquí mencionados son sólo algunos). Pocos años después, en Europa los hermanos Lumière y en América Tomás Alva Edison, basándose en trabajos previos, hicieron grandes aportaciones para mostrar en pantalla imágenes en movimiento.

Los hermanos Lumière inventaron el proyector con el cual se habían de mostrar las imágenes en sucesión. Por otro lado, Edison y su equipo de trabajo desarrollaron el cinetoscopio, que es una cámara que permite mostrar películas de hasta 600 fotogramas individuales. Estos fotogramas tenían cuatro perforaciones por imagen, lo que garantizaba intervalos iguales en su proyección. Este formato de película con perforaciones fue adaptado como formato internacional. Fueron estos inventos los que permitieron el nacimiento de lo que hoy conocemos como cine.

El cine, tanto de acción viva como de animación, tomó diferentes caminos. Por un lado se desarrolló una gran industria enfocada al entretenimiento y por otro, muchos autores se enfocaron hacia la experimentación. Este segundo camino es el que me interesa, ya que se convirtió en la razón misma de muchos creadores. La combinación de materiales y fotoquímicos atrajo a un considerable número de artistas que encontraron la posibilidad de manejar arbitrariamente la imagen en movimiento. Esto, claro está, con la consiguiente magia en la manipulación del tiempo.

La gráfica y el cine de animación

Antes de adentrarme en el tema de la gráfica en movimiento, es conveniente aclarar lo que implica la expresión *animación experimental*, ya que es aquí dónde podemos insertar el trabajo de los autores que se describirá a continuación. La animación experimental consiste en el trabajo exploratorio; a partir de ella se busca mejorar as-



Taumatropo (Ceram, 1965, p. 61)



Fenaquitoscopio (Ceram, 1965, p. 25)



Arriba, *Praxinoscopio* (Ceram, 1965, p. 65); Abajo, escena de *La Idea* (Pilling, 1997, p. 100).

1 Esta técnica consiste en desplazar manualmente las estampas recortadas, cuadro por cuadro bajo la cámara. Los movimientos se caracterizan por ser rápidos y firmes, es ideal para representar acciones con movimientos cortados y bruscos.

pectos técnicos, artísticos, narrativos, del lenguaje plástico y sonoros. Este terreno resulta casi infinito e incita al espectador a involucrarse. La animación experimental, en muchas ocasiones es realizada por un solo animador, por lo que el trabajo suele involucrar mucho tiempo. Como tal, no es del todo ajena a la animación comercial y, de hecho, una y otra se tocan en muchos aspectos. En la animación experimental hay, sin embargo, una búsqueda de lenguajes y formas nuevas: se resiste a ser una mera ilustración, se interesa en el ritmo y en el movimiento en sí, busca lenguajes propios sin necesariamente buscar un significado o definición específicos. Además, sus materiales, formas, colores y texturas evocan estados de ánimo e ideas diferentes en cada espectador y las representaciones en muchas ocasiones están alejadas de toda convención.

Berthold Bartosch

En diversos países y a lo largo de los años, desde 1930 aproximadamente, se han fusionado en algunos cortometrajes la imagen gráfica y el movimiento. Estos trabajos, además de tener el reconocimiento de los críticos y del público, han recibido menciones y premios en diversos festivales en todo el mundo. La primera animación hecha con grabado de la que se tiene registro es *La Idea* (1932), de Berthold Bartosch. Bartosch nació en Bohemia, ahora Checoslovaquia. Estudió arquitectura y bellas artes, además de haberse interesado por el comunismo, la pintura y la filosofía. Su trabajo siempre giró alrededor de temas comunistas. El medimetraje de animación *La Idea* fue realizado con grabados de Frans Masereel, quien en un inicio trabajó en conjunto con Bartosch. Sin embargo debido a la gran cantidad de trabajo que demandaba, abandonó el proyecto. En el film, que desarrolló a lo largo de dos años, los personajes de Masereel se animaron con la técnica del recorte¹, en algunos casos fueron articulados y en otros casos se animaron por

sustitución; los halos del fondo fueron creados con jabón sobre vidrio en múltiples niveles. *La Idea* está compuesta por cerca de cuarenta y cinco mil cuadros.

La historia, adaptada del original por Bartosch, relaciona escenas urbanas y fantásticas. La protagonista es una mujer que surge de la mente de un hombre reflexivo, ella aparece desnuda y simboliza la libertad, la igualdad y la fraternidad. A lo largo de toda la historia la imagen del universo se intercala con diferentes secuencias. Esta mujer, después de haber surgido, se aparece frente a un grupo de hombres bien vestidos quienes quieren obligarla a vestirse, ella no lo permite y corre desnuda por las calles. Es llevada entonces frente a un tribunal que la juzga. Después de esto ella va triste y desnuda por las calles hasta que se vuelve a encontrar al hombre del principio; juntos reúnen a un grupo de obreros para llevar a cabo una movilización, pero él es arrestado y ejecutado. Después del funeral y de contemplar la ciudad, la idea se multiplica por medio de una imprenta y se aparece frente a un hombre de negocios a quien cuestiona. La última parte muestra imágenes de un ejército y de una gran concentración de personas quienes finalmente son ejecutadas.

Debido a los contenidos políticos del filme, su distribución no fue fácil. Esto se confirma con dos versiones: la original que incluye un texto en donde habla de aquellos hombres que tienen el ideal de buscar un futuro mejor, lejos de la explotación, haciendo la comparación de esta idea con una mujer. En la segunda versión el escrito fue sustituido por otro que plantea la presencia de la mujer como inspiración de artistas y poetas. Evidentemente ésta resulta absurda conforme se desarrolla la historia.



Ilustración del libro *La idea* (1960) de Frans Masereel (Pilling, 1997, p. 99)

Alexandre Alexeïeff y Claire Parker

Nuit sur le mont chauve, *En Passant*, *Ear-
th Juices*, *The Disguised and Pure Beauty* y *Le
Nez* son trabajos de animación realizados por

la pareja Alexeïeff Parker. Alexandre Alexeïeff y Claire Parker inventaron la pantalla de agujas para realizar animaciones en relieve, como si se tratara de un grabado, pero en lugar de utilizar tinta para conseguir las imágenes emplearon luz. Antes de extenderme en explicar la técnica utilizada por estos dos autores, hablaré del trabajo plástico previo a la animación, realizado por Alexeïeff. Él aprendió xilografía de manera autodidacta. Sus primeros trabajos con esta técnica tuvieron el propósito de ilustrar textos. Estos primeros grabados tienen pequeñas perforaciones sobre la plancha, que al estamparse quedan como puntos blancos; estos elementos, a su vez, crean estructuras pequeñas que van conformando formas más complejas. También hay esgrafiados finos que conjugan variaciones tonales, texturas y contraste. Todos estos elementos visuales se verán reflejados años más tarde en la producción animada que realiza con su compañera Claire Parker.

Alexeïeff conoce a Claire a finales de la década de los veinte, convirtiéndose ésta en su asistente, para unos veinte años más tarde contraer matrimonio. Ambos estaban interesados en la animación como medio de expresión, llegando incluso a afirmar que el destino de la animación era sustituir a la pintura. Juntos exploraron la posibilidad de hacer animación con grabado y trabajaron en ello desde inicios de la década de los 30. Alexeïeff conoció el mediometrage *La Idea* de Berthold Bartosch, y puesto que se trata de una técnica que él estaba explorando, afirmó en una entrevista que no se trataba de animación con grabado, sino de grabados pegados en un

cartón, en donde además el uso de grises era limitado (Salomon y Just, 1979). Aunque no estoy de acuerdo con esta evaluación de Alexeïeff, registro aquí su opinión. Lo que es evidente, es que este film lo estimuló para seguir buscando la manera de animar el grabado.

A lo largo del proceso de exploración que llevaron a cabo Alexeïeff y Parker para dar movimiento a la gráfica en relieve, les surgieron un sinnúmero de ideas que descartaron, debido a la gran cantidad de trabajo que involucraban, a la exigencia de un enorme equipo de trabajo y la concomitante posibilidad de que los medios hicieran que el trabajo perdiera sus características poéticas. En 1933 ambos describen la pantalla de agujas (*pinboard* en inglés, *l'écran d'épingles*, en francés), compuesta por quinientas mil agujas de acero, con base cilíndrica que permite tener una mayor gama tonal. Estas agujas se sostenían en un soporte de 1 x 1.2 m, colocado de manera vertical, permitiendo así acceso al frente y a la parte trasera del soporte. Este soporte a su vez tenía una placa de color blanco, perforada perpendicularmente con pequeños orificios en los cuales las agujas, que eran más largas que el ancho de la placa, se deslizaban fácilmente al ser empujadas. Sin ninguna aguja el frente era blanco, pero si una de las agujas era empujada hacia el frente producía entonces una sombra sobre la superficie, mientras más salida estaba, más larga era la sombra. Si se llevaba al frente un grupo la sombra de cada una de ellas se unía y el fragmento de placa junto a ellas parecería como negro. Si sólo se les empujaba un poco, la sombra sería menor y además se notarían pe-

queños espacios blancos entre las agujas, dando efecto de un medio tono. Al ser tantas agujas, éstas nunca se movían de manera individual, sino que se manipulaban por grupos (Parker citada en Russet y Starr, 1976). Claire Parker era quien operaba el lado negativo de la imagen, es decir el lado anverso de la pantalla, con las herramientas modificando los relieves de las agujas para así ir dibujando cuadro a cuadro la animación. En los trabajos realizados con esta técnica la esencia del grabado se conjuga con la luz y las sombras creadas por las agujas.

Las animaciones de Barthosch, Alexeïeff y Parker son los más antiguas en haber utilizado el grabado en relieve, sin embargo nos las únicas. A pesar de no ser una técnica utilizada de manera exhaustiva, animadores contemporáneos han recurrido a ella. A continuación me ocupo de algunos de ellos.

Amanda Coleman

La australiana Amanda Coleman en su corto titulado *The Stupid Piano* (1995), utiliza el grabado en linóleo tanto en el fondo como en los personajes. Además, conjuga dibujo de alto contraste sobre acetato para las situaciones que requieren mayor movimiento. Se pueden apreciar paneos de fondos, para la sincronización labial se emplea la sustitución de diferentes bocas y la mayoría de los personajes son animados por recorte. La historia habla de Rosie, una joven de 18 años, de la relación con su familia en unas vacaciones y de la existencia de un extraño piano.

Christine Panushka

Otra animadora que utiliza el grabado en relieve animado es la estadounidense Christine Panushka en su corto *Singing Sticks* (2001), realizado con sellos grabados a mano e impresos en tintas de diferentes colores. Aquí los personajes ejecutan graciosamente una danza ritual al ritmo de la música.



Arriba, herramientas para grabar sobre las agujas (Bendazzi, 2001, p. 185); centro, *The Stupid Piano* (1995) de Amanda Coleman; abajo, *Un Jour* (1997) de Marie Paccou.



Escena de *Death and the mother* (1997) de Ruth Lingford.



Fotogramas impresos a partir de la película *Rebozo de Soledad* (1952) de Leopoldo Méndez. Fotograma cedido por la Filmoteca de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Marie Paccou

También existen trabajos de animación realizados por computadora que imitan el grabado en relieve. *Un Jour* (1997) de Marie Paccou, es un cortometraje realizado por computadora que nos narra metafóricamente la vida de una pareja, con imágenes que son muy cercanas al grabado en linóleo. La frase con la que todo comienza es: "*Un jour, un homme est entré dans mon ventre...*". A partir de ahí se describe la relación de la pareja. Todas las actividades las realizan juntos, comen en una mesa con dos tablas una sobre otra, hacen las compras juntos; se muestra la comparación de su relación con otras y aparentemente no le parece tan mal. De pronto el hombre se marcha y la mujer se queda con el vientre perforado.

Ruth Lingford

Death and the Mother (1997), de Ruth Lingford es un cortometraje también realizado con ordenador, pero éste conjuga algunos fotogramas hechos con linóleo. El trabajo fue producido por Channel 4 y The Arts Council of Enland y está inspirado en la obra gráfica de la alemana Kate Kollwitz. Cuenta la historia de un niño enfermo que es arrancado de los brazos de su madre por la muerte; la madre desesperada trata de seguirlo al mismo tiempo que tiene que superar muchas pruebas. Logra alcanzar a la muerte e intenta recuperarlo, pero ésta le hace ver el futuro mostrándole el error que comete al querérselo llevar de regreso a casa.

En nuestro país también ha habido trabajos de animación y de cine que integran el grabado como parte del lenguaje visual. Seguramente esto ha sido consecuencia de la importancia que ha tenido el grabado en relieve en México. Debemos tomar en cuenta que debido a las implicaciones técnicas es muy difícil organizar su producción de forma masiva, por lo que la mayoría de los trabajos descritos son producciones independientes, que desafortunadamente no han tenido suficiente

difusión y que sin duda alguna son resultado de la experimentación plástica entre el grabado y el movimiento.

Leopoldo Méndez

El trabajo de Leopoldo Méndez siempre tuvo la intención de acercarse al pueblo mexicano por medio de sus gráficos en volantes, carteles, periódicos y películas. Su intervención como grabador en el cine lo consiguió en películas como *Río Escondido* (1947), *Un día de vida* (1950), *Rebozo de soledad* (1952), y *La Rebelión de los colgados* (1954). Para estas películas realizó series de grabados que fueron incluidas en los títulos.

En el caso particular de *Río Escondido* los grabados tienen una correspondencia e cuanto a temática y composición con la fotografía de la obra. A pesar de no haber tenido la intención de crear una animación como tal, sí hubo el deseo de darle un sentido diferente a la gráfica. Los grabados de Leopoldo Méndez fueron utilizados tanto para los créditos iniciales como para los finales. Las transiciones entre ellos son por fundido y la tipografía fue superpuesta en color blanco. La fotografía de esta película fue realizada por Gabriel Figueroa, quien afirmó lo siguiente: "En mi aprendizaje de lo que era mexicano se unió con el de la fuerza que tenía Leopoldo Méndez en sus grabados y que está muy de acuerdo con la fuerza que yo tengo, toda proporción guardada" (Monsiváis, 1996, s.p.).

Mariestela Mendiola

Mariestela Mediola es autora del cortometraje titulado *Mictlán, D. F.*, que conjuga el uso de la xilografía con el tema de la muerte en la cosmovisión de

los mexicas y la vida en la Ciudad de México. Este trabajo nace del deseo de buscar nuevas formas para editar la imagen gráfica y encuentra en el movimiento un elemento que enriquece su trabajo gráfico. El resultado obtenido es una animación en donde la fuerza gráfica de la xilografía es innegable. El movimiento es fluido en algunas escenas y cortado en otras, esto es intencional y va relacionado con el tema.

Joel Rendón

El trabajo animado de Joel Rendón ha surgido de una inquietud experimental. Él ha buscado dar movimiento a sus gráficas, tanto linoleografías como agua-fuertes, utilizando siempre referentes temáticos de lo prehispánico y lo mexicano. Ha mezclado diferentes técnicas tradicionales como el dibujo y el linóleo y también técnicas infográficas.

Alejandro Villalbazo

La producción animada de Alejandro Villalbazo forma parte de un interactivo en formato de CD ROM llamado *Altepemoxitli*, voz náhuatl que significa libro urbano. Es una especie de bitácora formada por fotografías, dibujos, bocetos,



Altepemoxitli (2002) de Alejandro Villalbazo.



Imágenes de *Binigundaza. Los hombres que dispersó la danza* (2007) de Demián Flores y Andrea Álvarez.

grabados en madera, representados tanto en imágenes fijas como en movimiento. A través de este libro el autor analiza los componentes visuales y sonoros de la ciudad.

Demián Flores y Andrea Álvarez

Demián Flores y Andrea Álvarez desarrollaron el cortometraje titulado *Binigundaza*, producida para el programa de televisión *México Desconocido*, *Los hombres que dispersó la danza*, de Canal Once. En este trabajo los grabados de Demián fueron animados por Andrea, las estampas fueron digitalizadas y animadas de manera digital, el fondo es de papel amate.

Como se puede ver, al hablar de la fusión entre la gráfica en relieve y el movimiento la referencia no es un fenómeno masivo ni cotidiano. Se trata más bien de casos puntuales que en un momento dado pueden parecer aislados. Sin embargo es preciso comprender que son, o bien el resultado de una búsqueda de nuevos lenguajes en la animación o bien el resultado del descubrimiento de nuevos soportes para la gráfica. En la actualidad, el grabado en relieve, lejos de perder vigencia, amplía sus posibilidades ante las infinitas opciones que surgen al poder conjuntar diferentes medios para decir lo que es preciso para los artistas contemporáneos. La animación con esta técnica ofrece un lenguaje fuerte, expresivo y contundente.

Referencias bibliográficas

- Alexeief, A.; Parker, C. (1943) *En Passant*. (5'07", pantalla de agujas) Canadá: L'Office National du Film Ottawa.
- (1963) *Le Nez* (10'60", pantalla de agujas) Francia: Cinema Nouveau.
 - (1933) *Nuit sur le mont chauve* (8' pantalla de agujas) Francia: F.I.A.F.
 - (1972) *Tableaux d'une exposition* (10'18", pant. agujas) Francia: Roger Leenhardt.
 - (1980) *Trois Themes* (6'25" pant. agujas) Francia: SIDNEY JEZEQUEL presenta, una producción de Les Films Roger Leenhardt, .
- Bartosh, B. (1932) *L'idée* (25'20", grabado en madera) Francia: Theatre du Vieux Comlombier.
- Bendazzi, G. (1978) *Le film d'animation. Du dessin animé à l'image de synthèse*, Vol. I, Francia: La pensee Sauvage/Jica.
- (2001) Alexeieff, *Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland.
- Ceram, C. W. (1965) *Arqueología del Cine*. Barcelona: Destino.
- Coleman, A. (1995) *The Stupid Piano* (4' 30", grabado en relieve y dibujo sobre acetato, color.) Australia.
- Frutos, F. J. (1993) *Artilugios para fascinar*, Salamanca: Filmoteca de Castilla y León.
- Furniss, M. (1999) *Art in Motion, Animation Aesthetics*. Sydney: John Libbey and Co. Ltd.
- Mendiola, M. E. (1996) *Miclán, D.F., Una animación como propuesta de edición alternativa en Artes Visuales*, tesis de licenciatura. México: UNAM.
- (1996) *Miclán, D.F. (7', grabado en madera)*. México.
- Monsiváis, C. (1996) *Las afinidades de Gabriel Figueroa*, en *Diario La Jornada del 13 de agosto*, disponible en línea: <http://www.jornada.unam.mx/1996/08713/monsi.html>
- Ortiz, A.; Piqueras, M. J. (1995) *La pintura en el cine. Cuestiones de representación visual*. Barcelona: Paidós
- Paccou, M. (1997) *Un Jour* (5', ordenador 2D) Francia.
- Panushka, C. (2001) *Singing Sticks* (3' 19", sellos sobre papel). Estados Unidos.
- Pilling, J. (1997) *A Reader in Animation Studies*. Sydney: John Libbey and Co. Ltd..
- Russet, R.; Starr, C. (1976) *Experimental Animation: Origins of a New Art*. Nueva York: Da Capo Press.
- Salomon, N.; Just, J. (1979) *Entretien avec Alexandre Alexeief et Claire Parker*. Annecy: L'Atelier du Cinema d'Animation.
- Solomón, C. (1987) *The Art of the Animated Image: An Anthology*. Los Angeles: The American Film Institute
- (1994) *The History of Animation. Enchanted Drawings*. Nueva York: Wings Books.
- Villalbazo, A. (2002) *Altepemoxitli* (cd interactivo) México: UNAM.