



DATOS IDENTIFICATIVOS

Proxectos gráficos dixitais

Materia	Proxectos gráficos dixitais			
Código	P01G010V01908			
Titulación	Grao en Belas Artes			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición				
Departamento	Debuxo			
Coordinador/a	Castro Muñiz, Jose			
Profesorado	Castro Muñiz, Jose			
Correo-e				
Web	http://grupodx5.es			
Descrición xeral	A materia de "Proxectos gráficos dixitais", encádrase dentro dos procedementos de creación de obra artística xerada desde os sistemas electrónicos e numéricos. Desenvolve o labor creativo del alumno en tres vertentes: estéticas contemporáneas e pensamento actual das obras de arte múltiples; tecnoloxías aplicables á produción; posprodución e exhibición das obras e proxectos artísticos do ámbito gráfico. Establece un enlace coas materias impartidas no segundo ano de grao en "Técnicas gráficas" e prepara os proxectos de investigación que se desenvolverán nos mestrados e doutoramentos do posgrao.			

Competencias de titulación

Código	
A1	Comprensión crítica da historia, teoría e discurso actual da arte. Comprender de xeito crítico a historia, teoría e discurso actual da arte. Asimilación analítica dos conceptos nos que se sustenta a arte
A2	Comprensión crítica da evolución dos valores estéticos, históricos, materiais, económicos e conceptuais. Analizar a evolución dos valores da arte desde unha perspectiva socioeconómica e cultural
A5	Coñecemento da teoría e do discurso actual da arte, así como o pensamento actual dos artistas a través das súas obras e textos. Actualizar constantemente o coñecemento directo da arte a través dos seus propios creadores
A7	Coñecemento do vocabulario e dos conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Coñecer a linguaxe creativa específica
A9	Coñecemento de métodos de produción e técnicas artísticas. Analizar os procesos de creación artística
A19	Capacidade para identificar e entender os problemas da arte. Establecer os aspectos da arte que xeran procesos de creación.
A20	Capacidade de interpretar creativa e imaxinativamente problemas artísticos. Desenvolver os procesos creativos asociados á resolución de problemas artísticos
A31	Capacidade para xerar e xestionar a produción artística. Saber establecer a planificación necesaria nos procesos de creación artística.
A32	Capacidade de aplicar profesionalmente tecnoloxías específicas. Utilizar as ferramentas apropiadas para as linguaxes artísticas propias
A34	Capacidade de colaboración con outras profesións e especialmente cos profesionais doutros campos. Identificar os profesionais adecuados para desenvolver adecuadamente o traballo artístico
A42	Habilidades para a creación artística e capacidade de construír obras de arte. Adquirir as destrezas propias da práctica artística
A43	Habilidade para establecer sistemas de produción. Desenvolver estratexias aplicadas ao exercicio sistemático da práctica artística
A44	Habilidade para realizar, organizar e administrar proxectos artísticos innovadores

Competencias de materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Coñecemento das manifestacións actuais dentro do campo da imaxe gráfica e a estampa dixitais.	A1 A5
Coñecemento dos códigos e conceptos inherentes ao ámbito da gráfica dixital.	A7

Coñecemento dos principais recursos técnicos e visuais da infografía.	A9
Coñecemento do estado actual do pensamento artístico en relación á multiplicidade e á imaxe dixital.	A1 A2 A5
Capacidade de desenvolvemento de proxectos creativos neste ámbito.	A19 A20
Capacidade de integración creativa de recursos propios do campo da imaxe gráfica dixital.	A31 A32
Capacidade para manexar dispositivos e ferramentas específicos en procesos creativos.	A31 A32
Habilidade no uso de ferramentas infográficas e de impresión dixital.	A42 A43
Habilidade para desenvolver proxectos no ámbito da gráfica e a edición dixitais.	A42 A43 A44
Habilidade para integrar procesos gráficos dixitais na creación multidisciplinar.	A34 A43

Contidos

Tema	
TEMA 1 Que significa multiplicidade hoxe. A idea de gráfica dixital actual. A- A estampa dixital. As novas estéticas da discretización na gráfica contemporánea.	SUBTEMA 1 A noción de pegada no campo expandido da gráfica actual. A matriz intanxible fronte ao soporte material. Estéticas contemporáneas da gráfica electrónica.
TEMA 2 Máquinas de debuxar/imprimir: gravar sen incidir e imprimir sen presión. Redefinicións do contacto por impresión. A- Dixitalidade e analoxía na creación de imaxes para impresión. Orixinal e copia. B- Discrepancias, resolución y acutancia na captación e escaneamento de orixinais. C- Maquinarias e útiles aplicables á obra de arte gráfica contemporánea. D- Perfís cromáticos, espectrofotometría, tramado, análise de cor e separacións tonais, fotolitos, etc. E- O traballo con arquivos, interpolación, tratamento, compresores e extensións dixitais para a súa impresión. F- Soportes para impresión: composición e enfebrado, coatings, sizings, aparellos. Coeficientes de absorción. Influencia do recubrimento nos perfís cromáticos. G- Tinturas. Dyes, water base, ecosolvent. Solvent. ROM. Ultraviolet. H- Post-producción. Relevos, cuños, preparacións e proteccións finais.	SUBTEMA 2 O pensamento derivado do maquinismo. Evolución da ferramenta á máquina. A impresión da luz. Métodos derivados da acción fotovoltáica fronte á impresión química. Os sistemas alfanuméricos e a colorimetría. Análise da cor-luz e a cor impresa. Soportes lumínicos e soportes materiais na gráfica actual.
TEMA 3 O múltiple como proxecto artístico. A- Reprodución, similitude, imitación, seriación, escalabilidade. B- O orixinal múltiple. Monoprint e Monotype.	SUBTEMA 3 Especcularidade e direccionalidade. A obra única reproducíble. Estéticas do múltiple e o imprimíble. Orixinalidade multiplicada. O sentido da complexidade.

TEMA 4

Ideas estéticas relacionadas cos conceptos de estampa dixital, orixinal e copia. Redefinicións e cuestionamento da autoría (Copy-Left) na multiplicación e difusión da obra de arte impresa por medios dixitais.

A- Infografía e arte gráfica. Mapas dixitais e gráficos vectoriais. A arte da estampa e os novos medios expositivos. A arte como espectáculo/consumo e a multiplicidade como difusión/tridimensionalidade da impresión. A gráfica dos grandes formatos.

B- O libro ilustrado e o libro de artista na era da reproducibilidade mecánica. A edición de estampas e ilustracións en soporte dixital.

C- Collage e photomontage dixital/analóxico. Recursos de fotocomposición, alternancia e duplicación.

SUBTEMA 4

Estruturalismo e pensamento serial. A deconstrución como punto de partida da desaturización. Gilles Deleuze e a estética das diseminacións. Rosalind Krauss e o campo expandido da arte. Principais teóricos do significado da obra de arte múltiple actual: Walter Benjamin, Marshal McLuhan, Alan Sokal, Humberto Ecco.

TEMA 5

Ilustración, collage, apropiación. Exploración dos límites escultóricos dos ámbitos gráficos. O pensamento gráfico e a súa relación coa perpetuación da memoria.

A- Instalacións, recorte, medios adhesivos e lumino-transparentes.

B- O gravado dixital sobre materiais metálicos, plásticos e pétreos. Creación de matrices non destinadas á estampaxe.

SUBTEMA 5

Aplicacións dos métodos numéricos na creación de obras de arte impresas. O orixinal múltiple e a produción. Procedementos creativos da repetición, repetibilidade e iteración.

TEMA 6

Recursos de estampaxe mixta sobre distintos soportes.

A- Tolerancias e interaccións entre soportes/tintas de impresión. Relevo e gofrados. Métodos indirectos e recubrimento e preparación de soportes para multiestampaxe e reposicionamento.

SUBTEMA 6

Produción e sistemas mixtos de estampaxe. Impresión mecanizada. Reposicionamento e incompatibilidades do soporte final. Cuños e decoupées.

TEMA 7

Formulación e posta en práctica de proxectos de investigación/expositivos de impresión dixital.

SUBTEMA 7

Non hai subtema.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Actividades introdutorias	2	6	8
Proxectos	15	32	47
Titoría en grupo	6	0	6
Sesión maxistral	9	9	18
Prácticas de laboratorio	20	49	69
Cartafol/dossier	2	0	2

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente

	Descrición
Actividades introdutorias	O sistema de proxecto persoal aberto ás necesidades de consecución dos obxectivos propostos pola materia establécese como un método óptimo para desenvolver durante o curso. Libros de artista, instalacións, estampaxe dixital, collage e impresións industriais encontradas: metodoloxías actuais que se inserirán nos ditos medios. O proxecto inicial documentado bibliograficamente será revisado e cualificado durante o primeiro mes do curso ata chegar a unha madurez óptima que permita a súa posta en escena en forma impresa, estampada ou xerada por calquera dos medios e tecnoloxías actuais/dixitais/mixtas coas que se elaboran as obras da artes gráfico nos nosos días.
Proxectos	Presentación do preproxecto. Discusión, revisión e cualificación do proxecto que se desenvolverá durante o cuatrimestre. Presentación e defensa do proxecto en público usando un modelo de presentación audiovisual ou multimedia. Aprobación e posta en acción do proxectado.

Titoría en grupo	A titorización en grupo é unha das estratexias e metodoloxías que se contemplan nesta materia como un bo vehículo de guiado e docencia, baseadas na interacción dos alumnos entre si, fomentando a súa capacidade indagadora acompañada coas achegas e suxestións aportadas polo profesorado. A discusión e debate das propostas enriquecése, deste modo, con presentacións simultáneas, o que permite que os procesos de asimilación se realicen de maneira sincrónica co traballo individualizado no seu proxecto persoal. Serve, ademais, de orientación para o profesorado acerca do nivel do grupo de alumnos e da súa homoxeneidade e dispersión de forma comparada. Fomenta a capacidade que desenvolverá o alumnado de elaborar un discurso coherente na presentación das súas ideas e proxectos xerando, á súa vez, sinerxías para compartir información que nutran o grupo enteiro. A titorización en grupo prové de ferramentas docentes fundamentais nos procesos de obtención de seguridade persoal, capacidade de liderado, información compartida, desenvolvemento e motivación para a indagación, vehiculización e toma de decisións nos procesos de aprendizaxe do alumno.
Sesión maxistral	Forma parte das achegas xeradas interactivamente na aula de formación teórico-práctica que se sitúan no primeiro período de traballo do cuadrimestre. Compóñense de postas en escena de carácter audiovisual nas que o profesor sitúa o alumno no ámbito dos medios empregados na materia de Proxectos gráficos dixitais . Así mesmo, mostra obras e propostas, realizadas por artistas gráficos, tanto desde a formulación conceptual como aqueles aspectos de desenvolvemento técnico, ata a súa posproducción e exhibición. Faise unha revisión histórica razoada das artes gráficas baixo un punto de vista creativo, que desembocaron nos novos medios gráficos dixitais, o emprego da infografía e a edición e ilustración dixital destinados a xerar obras de arte e difundir os movementos artísticos actuais, principais eventos, artistas e obras destacadas, tecnoloxías e medios, especificacións e metodoloxías de traballo. As sesións son abertas ás achegas do alumnado. Inclúense, ademais, as incursións realizadas polos alumnos nas súas buscas de información e enriquecemento dos seus proxectos persoais que son expostos e discutidos en grupo e guiados polo profesor.
Prácticas de laboratorio	As prácticas no laboratorio de Técnicas gráficas englobarán as tarefas formativas dos alumnos ao redor da práctica e utilización das ferramentas, os dispositivos e as estratexias necesarias para a consecución e posta en práctica dos proxectos persoais. Os útiles, a maquinaria de impresión e os métodos de estampaxe e confección de obras de arte impresa polos diferentes medios e maquinaria desde a captación e xeración de orixinais e múltiples ata a súa transformación tanto física como virtual nos medios gráficos electrónicos susceptibles da súa publicidade e difusión. É, ademais, un vehículo de familiarización e de disciplina dun bo uso dos ditos elementos que dota e lle dá profesionalidade ao alumno de cara ao seu traballo en grupo en obradoiros de arte gráfica e entidades dedicados ao labor de creación e difusión infográfica, dotados de medios e maquinarias afíns co labor creativo e difusor da cultura e a arte contemporánea. Ofrece, ademais, o entendemento de todos aqueles detalles construtivos dos que se compoñen os procesos gráficos dixitais que posibilitan a creación, tanto para a impresión e difusión de obras de estampa dixital, como para a presentación de proxectos destinados a seren difundidos polos medios electrónicos nos nosos días.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Proxectos	A atención personalizada é outro dos aspectos que serven de base á metodoloxía docente exposta na materia de Proxectos gráficos dixitais , xa que permite nos primeiros estadios lograr un grao de sensibilidade e afinado da actividade docente nun momento fundamental do proceso educativo. Permite dedicarlle a cada alumno a atención suficiente non só para resolver incógnitas e desvelar problemas, senón para enfocar as estratexias de aprendizaxe dunha maneira específica. Permite afondar na corrección de erros metodolóxicos: Nun maior coñecemento do alumno e as súas motivacións, proxectos previos, etc. O emprego de ferramentas específicas, lecturas, atención a seminarios e formación adicional. Revisión de material afín achegado polo alumno que explique e guíe ao profesorado no seu labor. Permíttelle ao profesorado coñecer o nivel que se vai acadando en cada etapa de forma individual. Prové, en xeral, dun maior entendemento entre o alumno e o profesor. Os horarios de titorías serán os días martes e mércores de 16 a 19 h.

Avaliación

	Descrición	Cualificación
Proxectos	Formulación do preproxecto, discusión, revisión e cualificación do proxecto que se desenvolverá durante o cuadrimestre. □ Presentación e defensa do proxecto en público usando un modelo de presentación audiovisual ou multimedia. □ Aprobación e posta en acción do proxectado.	50%

Sesión maxistral	Sesión maxistral: Forma parte das achegas xeradas interactivamente na aula de formación teórico-práctica que se sitúan no primeiro período de traballo do cuadrimestre. Compóñense de postas en escena de carácter audiovisual nas que o profesor sitúa o alumno no ambiente dos medios que se empregarán na materia de Proxectos gráficos dixitais. Así mesmo, mostra obras e propostas, desenvolvidas por artistas gráficos, tanto desde a formulación conceptual como aqueles aspectos de desenvolvemento técnico, ata a súa posproducción e exhibición. Faise unha revisión histórica razoada das artes gráficas baixo un punto de vista creativo, que teñen desembocado nos novos medios gráficos dixitais, o emprego da infografía e a edición e ilustración dixital destinados á xeración de obras de arte e difusión dos movementos artísticos actuais, principais eventos, artistas e obras destacadas, tecnoloxías e medios, especificacións e metodoloxías de traballo. As sesións son abertas ás achegas do alumnado. Inclúense, ademais, as incursións realizadas polos alumnos nas súas buscas de información e enriquecemento dos seus proxectos persoais que son expostos e discutidos en grupo e guiados polo profesor.
---------------------	--

Outros comentarios sobre a Avaliación

AVALIACIÓN

A avaliación é considerada nesta guía como un proceso formativo máis no seguimento dos obxectivos aos que se aplica unha metodoloxía adaptada aos perfís formativos, coincidente coas propostas do alumnado, así como os resultados que se obterán na materia, que serve de orientación aos logros persoais acadados polos discentes, de modo que saiban organizar a súa tarefa eficazmente, enfrontando o factor fracaso ou, no seu caso, a baixa cualificación, coa corrección de metodoloxías e actitudes de pobre resultado ou carentes da efectividade temporal establecida polo programa. O obxectivo da avaliación adáptase ao calendario docente e informa ao alumnado de cal é o seu grao de excelencia con respecto á materia.

O proceso de avaliación é continuo desde os seus comezos e concrétese especificamente en:

- Formulación do preproxecto, discusión, revisión e cualificación do proxecto que se desenvolverá durante o cuadrimestre.
- Presentación e defensa do proxecto en público usando un modelo de presentación audiovisual ou multimedia.
- Aprobación e posta en acción do proxectado.

A entrega será única ao final do período e a proposta/obxecto artístico xerado deberá axustarse aos obxectivos e intencionalidades do proxecto, así como ás especificidades do bloque de contidos temáticos e os obxectivos da materia.

Todos aqueles alumnos que non acaden unha nota suficiente poden presentarse ao exame final de febreiro, que consistirá na presentación do proxecto persoal e a realización posterior en forma de produción/post-produción da formulación/obxectualización gráfica, acorde cos modelos estéticos e de desenvolvemento práctico presentados na materia de Proxectos gráficos dixitais.

O exame correspondente a xullo do presente ano terá os mesmos requisitos que os necesarios para o exame final da materia no cuadrimestre e requirirá do alumno o coñecemento do temario da dita materia que figura na guía docente.

PROBA DE AVALIACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE XULLO: 3 DE XULLO ÁS 16.00 HORAS

Bibliografía. Fontes de información

- Brunner, Felix, **A HANDBOOK OF GRAPHIC REPRODUCTION PROCESS.**, Verlag. Editeur.,
- Carr, F, **A Guide to screen Process Printing**, Studio Vista,
- Castro, Kako, **Mapas invisibles para una gráfica Electrónica. De la huella impresa al grabado con luz**, Ed. Comanegra,
- Castro, Kako y Soler, Ana, **Impresión piezoeléctrica, la estampa inyectada. Algunas reflexiones entorno a la gráfica digital.**, Ed. Bitácora,
- Esteve Botey, Francisco, **Historia del Grabado**, Clan,
- Hayter, S. W., **ABOUT PRINTS**, Oxford University Press,
- Ivins, William, **Imagen impresa y conocimiento: Análisis de la imagen prefotográfica.**, Gustavo Gili,
- Johnson, U. E., **American Prints and Printmakers**, Doubleday & Co.,
- Krauss, Rosalind, **El inconsciente óptico**, Ed. Tecnos,
- Pastor Bravo, Jesus, **Electrografía y Grabado**, caja de Ahorros Vizcaína,
- Vives, Rosa, **Del Cobre al Papel, la imagen multiplicada**, Icaría,

ABOUT PRINTS. S. W.Hayter London: Oxford University Press. 1962

ADHESIVES GUIDE, RESEARCH REPORT M 39. Hurol, Joyce. British Scientific Instruments Research Ass. London. 1959.

A HANDBOOK OF GRAPHIC REPRODUCTION PROCESS. Brunner, Felix. Verlag. Editeur. Basilea. 1962.

A GUIDE TO SCREEN PROCESS PRINTING. Carr, F. Studio Vista. London. 1961

AMERICAN CRAFT MUSEUM. MAKING PAPER. NEW YORK: AMERICAN CRAFT CUNCIL & INTERNATIONAL PAPER CO. Carriage House Press. 1981

AMERICAN PRINTS AND PRINTMAKERS. Johnson. U.E. Doubleday & Co. 1980

ARTE DE HACER PAPEL SEGÚN LA PRÁCTICA EN FRANCIA Y HOLANDA, EN LA CHINA Y EL JAPÓN. De la Lande. Espasa Calpe. Madrid. 1968.

ART AFTER MODERNISM: RETHINKING REPRESENTATION. WALLIS, BRIAN. NEW YORK.: THE NEW MUSEUM OF CONTEMPORARY ART, IN ASSOCIATION WITH DAVID R. GODINE, PUBLISHER, BOSTON. 1984

ART AND ITS OBJECTS. Vollheim R. Harmonswoth. 1970

ATELIER 17. Moser Joann. Madison : University of Wisconsin, 1977

BASIC PRINTMAKING TECHNIQUES. Bernard Toale. Davis Pub. Inc. Worcester Massachusetts. 1992

COMMITTED TO PRINT. SOCIAL AND POLITICAL THEMES IN RECENT AMERICAN PRINTED ART. Exhibition catalogue. MOMA N.Y. Jan 31-Apr 19. 1988

CONTEMPORARY BRITISH ART IN PRINT: The Paragon Press. 1986-95. Exh. Catalogue.

CREATIVE LITHOGRAPHY AND HOW TO DO IT. Arnold, Grant. Ed. Dover. New York. 1964

DE LA MENTE Y OTRAS MATERIAS. Goodman, Nelson. Visor Dis. S.A. Madrid 1995

DEL COBRE AL PAPEL. LA IMAGEN MULTIPLICADA. Vives, Rosa. Icaría, Barcelona. 1994

DEL ARTE OBJETUAL AL ARTE DE CONCEPTO. Simón Marchán Fiz. Akal. Madrid. 1974.

DICTIONNAIRE TECHNIQUE DE L'ESTAMPE. Beguin. A. Bruxelles. 1977.

DOYLE, W. Classroom task and students abilities. en Peterson, P y Walberg, H research on teaching. Berkeley: McCuan Pub. Co.

DONALD SULTAN. A PRINT RETROSPECTIVE. Barry Walker. Rizzoli, New York. 1992

EL ARTE DEL SIGLO XV. DE PARLER A DURERO. Jan Bialostocki. Ed. Itsmo. Madrid 1998.

ELECTROGRAFÍA Y GRABADO. Pastor Bravo, Jesus. Caja de Ahorros Vizcaina. Bilbao. 1989.

EI ESPACIO DE EINSTEIN Y EL CIELO DE VAN GOGH. L. Le Shan y H. Margeneau. Ed. Gedisa. Barcelona 1985

eL FIN DE LA MODERNIDAD. Gianni vattimo. Gedisa ed. Barcelona 1997

El inconsciente Óptico. Rosalind Krauss . Ed. Technos 1997

ENTRE EL VER Y EL PENSAR. LA PINTURA Y LAS ESCRITURAS PICTOGRÁFICAS. Jorge Elliot. Fondo de Cultura Económica. Madrid. 1976

ESCRITOS DE ARTE DE VANGUARDIA. 1900-1945. Angel Gonzalez García. Francisco Calvo Serraller, Simón Merchán Fiz. Ed. Itsmo. Madrid 1999.

ESTAMPADO Y PRENSADO A MÁQUINA. Billigmann. J y Feldman. H.D.. Barcelona. 1972

ESTÉTICA Y HERMENÉUTICA. Hans. Georg Gadamer. Ed. Technos . Madrid 1996

ESTÉTICA DE LAS PROPORCIONES. Matila C. Chyka. Poseidon. Barcelona 1983

ETCHING ENGRAVING AND INTAGLIO PRINTING. Gross. Anthony. Londres 1970

ETCHING AND ENGRAVING. Buckland, J. New York, 1973

ETCHING. Edmonstron, L. New York. 1972

ETCHING AND ENGRAVING. Chamberlain Walter. London . Thames & Hudson, 1977

FIRST IMPRESIONS. EARLY PRINTS BY FORTY SIX CONTEMPORARY ARTISTS. Elizabeth Armstrong. Hudson Hill Press. New York. 1989

FOTOCROMÍA BÁSICA. Astrua, M. Ed. Don Bosco. Barcelona 1982.

FRANCISCO DE GOYA EN LA CALCOGRAFÍA NACIONAL. Real Academia de Bellas Artes de San Fernando. Madrid. 1990

GALVANOTECNIA Y GALVANOPLÁSTIA. Blum, W. y Hogaboom, G.B. Compañía Editorial Continental. México. 1964

GENETIC EPISTEMOLOGY. Jean Piaget. New York. 1972

GEORG BASTELITZ. GRABADOS. Lewison /Mason.IVAM. Valencia.1991

GRABADO EN MADERA Y TÉCNICAS AFINES. Chamberlain Walter. De. H. Blume Madrid 1988.

GRAVURE AU CARBORUNDUM. Goetz, H. Maegt editeur. Paris. 1981

HERMENÉUTICA Y ACCIÓN. Compilación de Lluís Álvarez. Junta de Castilla y León. Consejería de Educación y Cultura. 1999

IMPRESIÓN PIEZOELÉCTRICA. LA ESTAMPA INYECTADA. ALGUNAS REFLEXIONES ENTORNO A LA GRÁFICA DIGITAL. Coord. Kako Castro y Ana Soler. Ed. Bitácora. Barcelona 2006. ISBN

LA MODERNIDAD COMO ESTÉTICA. Instituto de Estética y teoría de las Artes. Madrid. 1993

LA PRODUCCIÓN SOCIAL DEL ARTE. Janet wolff. Ed Itsmo.Madrid 1997

LA SENDA EXTRAVIADA DEL ARTE. F. Calvo Serraller. Mondadori. Madrid. 1992

LES ORIGINES DU PAPIER, DE L'IMPRIMERIE ET DE LA GRAVURE. Paris: Editions de la Tournelle, 1935.

L'ESTAMPE, HISTORIE GÉNÉRAL DE LA GRAVURE. Laran, J. P.U.F. París 1959

Barcelona 1986.

TECNICAS ADITIVAS EN EL GRABADO CONTEMPORÁNEO. Ramos Guadix, Juan C. Universidad de Granada, 1993

THE ART OF THE PRINT. Eichenberg, Fritz. Abrams pub. New York. 1976

THE BOOK BEFORE PRINTING. David Diringer. Dover Publ. New York. 1982

THE COLLAGRAPH PRINT. Bernard, David. Artist proof Vol.II Pratt Graphic Center. New York. 1962

THE COMPLETE BOOK OF SILK SCREEN PRINTING PRODUCTION. Biegeleisen, J. L. Dover Publications. New York, 1972,

THE DEMATERIALIZATION OF THE ART OBJECT. Lucy Lippard. New York. 1973

THE MEANINGS OF MODERN ART. Russell, J. New York. 1979

THE MIND AND ART OF GIOVANNI BATTISTA PIRANESI. Thames and Hudson, London. 1978.

THE PRINT IN GERMANY. 1880-1933. Frances Carey and Anthony Griffiths. Trustees of the British Museum. London. 1984

THE TAMARIND BOOK OF LITHOGRAPHY: ART AND TECHNIQUES. Antreasian, Garo Z. & Adams Clinton. New York: Harry Abrams Inc. 1971

THE TRANSFIGURATION OF THE COMMON PLACE. Arthur C. Danto. Harvard University Press. London. 1981

THINKING PRINT. Deborah Wye. The Museum of Modern Art, New York. Dist. Harry N. Abrams, Inc. New York. 1996

TRATADO DE SERIGRAFÍA ARTÍSTICA. Russ, Stephen. Blume. Barcelona. 1981

TRES MIRADAS SOBRE EL ARTE. Rafael Argullol. Ed. Destino. Barcelona 1998

UN ENSAYO SOBRE GRABADO. Juan Martinez Moro. Creática Ediciones. 1998

WOOD ENGRAVING: HOW TO DO IT. Simon Brett. Silent Books. SW Avesey, Cambridge CB4 5RA 1994.

XEROGRAFÍA: DOCUMENTAZIONE SULL'USO CREATIVO DELLE MACCHINE RANK XEROX, Munari, Bruno. Ed. Rank Xerox, Milan 1970

Recomendacións
