



GUÍA DOCENTE

Historia y cultura de la ilustración, el cómic y la animación

2025-26

Especialidad: Ilustración

Curso 2025/2026

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño Gráfico		
Departamento	Historia y Teoría del Arte y del Diseño		
Mail del departamento	dpto_historia@easdvalencia.com		
Asignatura	Historia y cultura de la ilustración, el cómic y la animación		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Por determinar		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	4
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano
Tipo de formación	Específica obligatoria	Tipo de asignatura	75% presencial 25% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Departamento de Historia y Teoría del Arte y del Diseño
Correo electrónico	dpto_historia@easdvalencia.com
Horario tutorías	Consultar aplicación de la guía
Lugar de tutorías	Departamento de Historia y Teoría del Arte y del Diseño



→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Esta asignatura contribuye a la construcción del perfil profesional del ilustrador mediante el conocimiento de la historia y la cultura de la ilustración en todos sus campos de aplicación y en la diversidad de sus medios y soportes. Son sus objetivos fundamentales proveer a los futuros ilustradores de referentes visuales adecuadamente contextualizados, reforzar el desarrollo de su creatividad, y permitirles la definición de un estilo propio.

La asignatura Historia y cultura de la ilustración, el cómic y la animación se centra en dos ejes: la evolución de las producciones de ilustración en su relación con los lenguajes estéticos dominantes en cada época histórica y la reflexión sobre el papel de la ilustración y el cómic, así como la animación, su función social y su evolución en el tiempo.

Los contenidos de la asignatura se relacionan y coordinan con otras dos asignaturas del programa de estudios como son Teoría y cultura de la imagen (2º curso) y Estética y tendencias contemporáneas de la ilustración (3º). Con la primera la coordinación es horizontal y tangencial, mientras que con la asignatura de tercer curso la relación es muy estrecha, puesto que el temario de dicho curso retomará los contenidos de esta asignatura en el punto exacto en el que termine la docencia de segundo.

La asignatura de Historia y cultura de la ilustración, el cómic y la animación se podrá coordinar con otras asignaturas del curso, especialmente con Proyectos de ilustración editorial con la que se comparte semestre y a la que puede darse apoyo teórico en cualquier proyecto transversal que surja.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Es aconsejable que los estudiantes tengan los conocimientos que proporciona la asignatura Fundamentos históricos del diseño, que se imparte en 1º.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Historia y cultura de la ilustración, el cómic y la animación.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT11	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
CT17	Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos



COMPETENCIAS GENERALES

CG6	Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
CG12	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y el diseño
CG14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
CG19	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
CG21	Dominar la metodología de investigación

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE13	Conocer el contexto económico, social cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico
CE15	Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
RA1 - El alumnado identifica las características formales y comunicativas de las obras de ilustración y cómic	CG6, CG12, CE13
RA2 - El alumnado explica las relaciones entre los movimientos artísticos y la ilustración y el cómic de cada periodo	CT17, CG6, CG12, CE13
RA3 - El alumnado analiza obras de ilustración y cómic aplicando criterios formales, comunicativos y simbólicos	CG6, CG12, CE13
RA4 - El alumnado compara las obras de ilustración y cómic del periodo estudiado con producciones actuales, estableciendo influencias y fuentes de inspiración	CG6, CG12, CG19, CE13
RA5 - El alumnado argumenta las opiniones con precisión y rigor, usando una terminología y vocabulario específicos de la disciplina	CG19, CE15
RA6 - El alumnado elabora trabajos de investigación básicos, aplicando la metodología adecuada a cada modalidad	CG6, CG12, CG19, CG21, CE15
RA7 - Se tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos, actividades o trabajos: se utiliza el lenguaje inclusivo, no se utilizan imágenes sexistas, se tiene en cuenta la diversidad	CT11, CG14



→ 6. Contenidos

1. La ilustración previa a la Revolución Industrial

1.1. Las primeras técnicas de reproducción

- Reproducción de imágenes: grabado y estampación: materiales y técnicas
 - Conceptos generales sobre sistemas de estampación
 - El grabado directo en relieve sobre madera: la xilografía
 - El grabado directo en hueco sobre metal: el buril
 - El grabado indirecto en hueco sobre metal: el aguafuerte
- Reproducción de textos: la imprenta y el mundo de los incunables ilustrados
 - La tormentosa invención de la imprenta
 - Creación, almacenaje e impresión de los tipos
 - Los incunables y su extraordinaria importancia

1.2. Del Renacimiento al siglo XIX

- La estampa de reproducción
- La estampa creativa
 - Jacques Callot
 - Rembrandt van Rijn
 - Giovanni Battista Piranesi
 - William Blake
 - Francisco de Goya
- La ilustración científica y técnica
 - Características
 - La botánica: herbarios y florilegios
 - Los libros de zoología
 - Los tratados anatómicos
 - Atlas y tratados cartográficos y geográficos

2. La ilustración editorial y en publicaciones periódicas

2.1. Las imprescindibles novedades técnicas

- La xilografía a la contrafibra
- La litografía y sus derivados
 - La litografía
 - La cromolitografía
- La mecanización del mercado editorial
 - El papel de pulpa
 - Las imprentas mecánicas: la rotativa

2.2. La ilustración infantil y su evolución hasta la I Guerra Mundial

- Características generales
- Los ejemplos iniciales de ilustraciones infantiles
 - George Cruikshank
 - Edward Lear
 - Lewis Carroll y John Tenniel
- La primera edad de oro de la ilustración infantil
 - Kate Greenaway
 - Palmer Cox
 - Beatrix Potter
 - Los grandes autores de *Gift Books*



2.3. La ilustración editorial adulta

- Prerrafaelismo, *Arts & Crafts* y Esteticismo
 - *The Pre-Raphaelite Brotherhood*
 - El movimiento *Arts and Crafts*
 - La decadencia del Esteticismo
 - Influencias posteriores
- La ilustración de grandes obras de la literatura universal
 - La figura incommensurable de Gustave Doré

2.4. Periódicos y revistas ilustradas

- Antecedentes y características de la ilustración en prensa
- Las publicaciones satíricas: el comienzo de la caricatura moderna
 - Gran Bretaña
 - Francia
 - Estados Unidos
- Las revistas artísticas y de tendencias
 - Los ejemplos modernistas
 - El Art Déco y su tremendo impacto en la ilustración
 - El panorama español

3. La revolución del cartel

3.1. Antecedentes y primeros pasos

- Antecedentes del cartel
- Jules Chéret como padre del nuevo lenguaje
 - Formación londinense y creación del negocio
 - Primera etapa de experimentación y búsqueda
 - Segunda etapa de éxito absoluto

3.2. El cartel modernista

- El Modernismo orgánico y biológico
 - El estilo sintético y contemporáneo de Lautrec
 - El estilo medievalizante y decorativo de Mucha
 - El *Poster Style* estadounidense
- El Modernismo geométrico y racional
 - La ilustración escocesa
 - El cartel en la Secesión vienesa (y otros ejemplos de ilustración)

3.3. Del cartel objetivo a las vanguardias y el Art Déco

- La ilustración comercial objetiva del cambio de siglo
 - The Beggarstaff Brothers
 - Leonetto Cappiello
- El Plakatstil y su importancia histórica
 - Características generales
 - La figura fundamental de Lucian Bernhard
 - Otros cartelistas de la tendencia
- Algunos ejemplos de la mejor cartelería vanguardista
 - Vanguardias expresivas: Expresionismo y Dadaísmo
 - Vanguardias geométricas: Constructivismo, Neoplásticismo, Bauhaus...
- El Art Déco como síntesis de las primeras décadas de siglo
 - El panorama en Gran Bretaña y Francia
 - Otros ilustradores y focos



4. Las primeras décadas del cómic

4.1. Los antecedentes

- Antecedentes remotos
 - Columnas romanas historiadas
 - Tapices medievales
 - Códices miniados
 - Retablos polípticos
 - Pinturas
- Antecedentes cercanos
 - Romances de ciegos y pliegos de cordel
 - Aucas o aleluyas e imágenes de Epinal
 - William Hogarth
 - Rodolphe Töpffer

4.2. Los verdaderos inicios de la historieta

- Conceptos generales
- Los primeros pasos del género en Europa
 - Alemania: Wilhem Busch
 - Inglaterra: Charles Ross y Émilie de Tessier
 - Francia: Georges Colomb (Christophe)
- El fenómeno en los Estados Unidos
 - Richard F. Outcault y el conflicto entre Pulitzer y Randolph Hearst
 - Los primeros grandes nombres del cómic en EEUU
 - Rudolf Dirks
 - George Herriman
 - Frank King
 - Experimentos de vanguardia en la historieta estadounidense
 - Gustave Verbeek
 - Lyonel Feininger
 - Winsor McCay

5. Primeros pasos y desarrollo inicial de la animación

5.1. Precursores

- Los juguetes ópticos
 - La teoría de la persistencia retiniana
 - El taumatropo
 - El zootropo
 - Folioscopios, kineógrafos o *flip books*
 - Émile Reynaud: del praxinoscopio al teatro óptico
- Los inicios del cine
 - Estados Unidos: Muybridge y el zoopraxiscopio
 - Estados Unidos: Edison y el kinetoscopio
 - Francia: los hermanos Lumière y el cinematógrafo

5.2. Experimentos iniciales y pioneros a comienzos del siglo XX

- Los primeros animadores de la historia
 - Stuart Blackton
 - Émile Cohl
 - Winsor McCay
- La invención del *stop-motion*
 - Segundo de Chomón



- Ladislav Starevich
- Lotte Reiniger
- Los primeros *cartoons*
 - La animación durante los años posteriores a la Primera Guerra Mundial
 - Felix the Cat de Otto Messmer
 - Los Terrytoons de Paul Terry

5.3. Los primeros estudios: el comienzo de una revolución cultural

- La importancia histórica de los hermanos Fleischer
 - De los comienzos a *Out of the Inkwell*
 - La creación de su estudio propio: fortalezas y debilidades
 - Los últimos trabajos antes de la desaparición
- Disney: los orígenes de una leyenda
 - Infancia, formación y el periodo en Kansas City
 - El traslado a Hollywood y sus difíciles inicios en California
 - Del nacimiento de Mickey Mouse a las *Silly Symphonies*

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6.	40
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA6	10
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizada por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	10
<i>Exposición trabajos</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares	RA5	10
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	5
SUBTOTAL			75



7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	10
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	10
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias...	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	5
SUBTOTAL			25
TOTAL			100

→ 8. Recursos

- Pizarra, ordenador y cañón de proyección
- Material audiovisual
- Recursos multimedia
- Páginas webs
- Biblioteca y Centre de Documentació Impiva Disseny.



→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Para evaluar los diferentes instrumentos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer al alumnado. Los porcentajes concretos de la rúbrica serán desarrollados por el profesorado en la aplicación de esta guía docente, aunque aquí se proponga una posible organización de estos porcentajes.</p> <p>1.1- Ejercicios de aula (estudio de casos, análisis de obras...) 15%. 1.2- Elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo 30%. 1.3- Pruebas objetivas 55%.</p>	1.1- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6 1.2- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6 1.3- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5
<p>Los criterios de evaluación de los distintos instrumentos de evaluación son los siguientes:</p> <p>1.1-Ejercicios de aula: -Dominio de los conceptos trabajados en el aula. -Capacidad de análisis y de síntesis. -Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas. -Corrección ortográfica y sintáctica. -Empleo de un vocabulario adecuado. -Empleo de un estilo de comunicación coherente. -Uso correcto de las fuentes y la bibliografía.</p> <p>1.2-Elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo: -Adecuación a pautas y plazos consensuados y establecidos. -Capacidad de selección y organización de la información. -Capacidad de análisis y de síntesis. -Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas. -Capacidad de coordinación en los trabajos de grupo. -Corrección ortográfica y sintáctica. -Empleo de un vocabulario adecuado. -Empleo de un estilo coherente en la comunicación oral y escrita. -Empleo de las normas básicas de elaboración y presentación de un trabajo de investigación. -Respeto a la propiedad intelectual. -Uso correcto de las fuentes y la bibliografía.</p> <p>1.3-Pruebas objetivas: -Dominio de los conceptos trabajados en el aula. -Capacidad de análisis y de síntesis. -Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas. -Corrección ortográfica y sintáctica. -Empleo de un vocabulario adecuado. -Empleo de un estilo de comunicación coherente</p>	



Nota: Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>1.3. Pruebas objetivas: Pruebas teórico/prácticas.</p> <p>Suponen el 100% de la calificación total. Estas pruebas se calificarán de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5. Se evaluarán todos los contenidos desarrollados en la asignatura.</p> <p>Para evaluar estas pruebas, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.</p> <p>Los criterios de evaluación de los instrumentos de evaluación son los siguientes</p> <p>1. Pruebas teórico-prácticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dominio de la totalidad de los contenidos de la asignatura. -Capacidad de análisis y de síntesis. -Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas. -Corrección ortográfica y sintáctica. -Empleo de un vocabulario adecuado. -Empleo de un estilo de comunicación coherente. 	1.3- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados						
<p>Los instrumentos serán los mismos que en el punto 9.1.1., así como los resultados de aprendizaje evaluados. Se podrá conservar la calificación obtenida en convocatoria ordinaria en alguno de los instrumentos para realizar la media correspondiente.</p> <table border="0"> <tr> <td>1.1- Ejercicios de aula (estudio de casos, análisis de obras...)</td> <td>15%.</td> </tr> <tr> <td>1.2- Elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo</td> <td>30%.</td> </tr> <tr> <td>1.3- Pruebas objetivas</td> <td>55%.</td> </tr> </table> <p>Nota: Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.</p>	1.1- Ejercicios de aula (estudio de casos, análisis de obras...)	15%.	1.2- Elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo	30%.	1.3- Pruebas objetivas	55%.	1.1- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6 1.2- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6 1.3- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5
1.1- Ejercicios de aula (estudio de casos, análisis de obras...)	15%.						
1.2- Elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo	30%.						
1.3- Pruebas objetivas	55%.						



9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>1.3. Pruebas objetivas: Pruebas teórico/prácticas.</p> <p>Suponen el 100% de la calificación total. Estas pruebas se calificarán de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5. Se evaluarán todos los contenidos desarrollados en la asignatura.</p> <p>Para evaluar estas pruebas, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. Los criterios de evaluación de los instrumentos de evaluación son los siguientes</p> <p>1. Pruebas teórico-prácticas:</p> <ul style="list-style-type: none">-Dominio de la totalidad de los contenidos de la asignatura.-Capacidad de análisis y de síntesis.-Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas.-Corrección ortográfica y sintáctica.-Empleo de un vocabulario adecuado.-Empleo de un estilo de comunicación coherente.	1.3- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6

→ 10. Bibliografía

- Barnicoat, John. (2003). *Los Carteles. Su historia y su lenguaje*. Gustavo Gili.
- Bozal, Valeriano. (1989). *El siglo de los caricaturistas*. Historia 16.
- Cavalier, Stephen. (2011). *The World History of Animation*. University of California Press.
- Corredor, Paloma. (2018). *Historia del cómic*. Editorial Libsa.
- Checa Godoy, Antonio y Garrido Lora, Manuel. (2017). *Teoría e historia del cartel publicitario*. Editorial Síntesis.
- Cubeiro, Carlos. (2025). *Historia del dibujo y la ilustración*. Berenice.
- Delgado, Pedro E. (2000). *El cine de animación*. Ediciones JC.
- Doyle, Susan, Grove, Jaleen y Sherman, Whitney. (2019). *History of Illustration*. Bloomsbury.
- Encinas Salamanca, Adrián. (2017). *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)*. Diálogo Ediciones.
- Eskilson, Stephen J. (2012). *Graphic Design: A New History*. Yale University Press.
- Fonte, Jorge y Mataix, Olga. (2005). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes (1937-1967)*. T&B Editores.
- Gravett, Paul. (2012). *1001 cómics que hay que leer antes de morir*. Grijalbo.
- Guiral, Antoni (coor.). (2007a). *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. 1. Los comics en la prensa diaria: humor y aventuras*. Panini Cómics.
- Guiral, Antoni (coor.). (2007b). *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. 3. El comic-book: superhéroes y otros géneros*. Panini Cómics.
- Guiral, Antoni (coor.). (2007b). *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Manga: made in Japan*. Panini Cómics.



- Heredia Pitarch, David. (2016). *Anime! Anime! 100 años de animación japonesa*. Diálogo Ediciones.
- Livingston, Alan y Livingston, Isabella. (2003). *Graphic Design and Designers*. Thames & Hudson.
- Lorenzo Hernández, María. (2021). *La imagen animada. Una historia imprescindible*. Diálogo Ediciones.
- McCloud, Scott. (2019). *Entender el cómic. El arte invisible*. Astiberri.
- Meggs, Philip y Purvis, Alston W. (2009). *Historia del diseño gráfico*. RM Verlag.
- Naughtie, James. (2018). *Libros que han cambiado la historia: desde El arte de la guerra hasta el Diario de Anna Frank*. DK Ediciones.
- Roob, Alexander. (2023). *Press Graphics. The Golden Age of Graphic Journalism (1819-1921)*. Taschen.
- Satué, Enric. (1999). *El Diseño Gráfico. Desde sus orígenes hasta nuestros días*. Alianza.
- Vilches, Gerardo. (2014). *Breve historia del cómic*. Nowtilus.
- Wiedemann, Julius. (2005). *Illustration Now*. Taschen.
- Wolf, Norbert y Walter, Ingo F. (2013). *Códices ilustres. Los manuscritos iluminados más bellos del mundo desde 400 hasta 1600*. Taschen.
- Zeegen, Lawrence y Roberts, Caroline. (2014). *50 años de Ilustración*. Lunwerg.