

# CUADERNILLO DE ACTIVIDADES



# LA NOVELA GRÁFICA

## Avatares de una definición compleja

Antes de iniciar el trabajo con la novela gráfica propiamente dicha, le sugerimos algunos aspectos para reflexionar sobre la definición de este género y su delimitación. Si bien el término de “novela gráfica” comienza a utilizarse en el siglo xx, aún hoy en día no hay una definición consensuada respecto de su alcance teórico. Hay algunos autores que creen que este término se instala con una intención comercial de las editoriales que inventan una nueva etiqueta con fines puramente mercantilistas (Barrero, 2000; Mañas, 2000). En este sentido, no lo consideran un subgénero en sí mismo, distinto del cómic y de la historieta.

De todos modos, a pesar de esta falta de definición, trataremos de plantear sus características principales:

1

Representa una **historia cerrada**, con principio, fin y densidad narrativa similares a los de la novela tradicional. Esta característica diferencia a este subgénero de los cómics o historietas que logran su unidad en varias entregas periódicas. En tanto tiene una acción narrativa permite el análisis de las dimensiones típicas: **causalidad** y **temporalidad: analepsis** o **prolepsis**. Además posee una trama propia, un tempo y todas las características propias de los géneros literarios (Genette, 1988). Ahora bien, un análisis pormenorizado muestra una diferencia en el ritmo que adquiere la novela gráfica, el uso del tiempo, la manipulación de la cinética, la construcción y evolución de personajes y en su aprehensión por parte del lector. Como indica Barrero (2000), el término “novela gráfica” es tan válido como “cine congelado”. Este “sinónimo” terminológico nos permite vislumbrar un vínculo estrecho entre imagen y discurso textual que se hayan íntimamente imbricados y constituyen una unidad simbólica en este tipo de producción

Retomando sus características formales, la novela gráfica presenta:

2

Formato de libro.

3

Un único autor o, excepcionalmente, un grupo.

4

Búsqueda de una literatura “cultura” a partir de su temática. En este sentido, la novela gráfica se considera un movimiento vanguardista que pretendió alcanzar, desde los formatos pictóricos y la revolución gráfica que representaron los años setenta, cierta “respectabilidad cultural”. (Ramírez, 2009)

5

Una temática y una estética destinada a un público adulto.

## Un poco de historia

Aunque el momento en el que surge este subgénero no está completamente claro, la mayoría de los autores coinciden en situar como hito fundacional, la obra *Contrato con Dios* de Will Eisner (1917-2005) en el año 1978. Es un libro conformado por cuatro historias ambientadas en Nueva York que se desarrollan, temporalmente, en el período posterior al crac de 1929. Con una destreza gráfica y una narrativa asombrosa, su autor sitúa en la atmósfera oscura y lúgubre del Bronx, a un grupo de personajes, muchos de ellos inmigrantes, que luchan por la supervivencia, y el ascenso social. Algunos críticos han advertido en esta obra un sesgo autobiográfico siendo el propio Eisner un inmigrante judío.

Otro antecedente importante de la novela gráfica es *El eternauta*, obra del argentino Héctor German Osterheld (1917-1977) y el dibujante Francisco Solano López. Esta obra fue publicada en la revista “Hora Cero” entre los años 1957 a 1959, hecho que, genéricamente, la distingue de la consideración unitaria de la novela gráfica. Sin embargo los elementos y la semiótica del subgénero se encuentran perfectamente delineados en una historia innovadora que sucede en escenarios ficcionalizados pero claramente identificables de la ciudad de Buenos Aires.

La novela gráfica se ha desarrollado y ha tenido importantes representantes en varios países. Hacia los años ochenta, puede considerarse que se da el primer “boom” de la novela gráfica, momento en el cual el término comienza a cobrar fuerza e independencia comercial para diferenciar este “nuevo producto” de los comics dirigidos al público juvenil. Este boom está marcado por obras como *Maus* de Art Spiegelman (1980); *Batman: The Dark Knight Returns* de Frank Miller (1986) y *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons (1984).

Hacia fines de los noventa y comienzo del nuevo siglo, se registra un segundo boom, ahora caracterizado por las obras de nuevos autores norteamericanos como Chris Ware, Daniel Clowes, Seth o Craig Thompson. Incluso, yendo más allá del protagonismo estadounidense en el género, se perfilan como hitos obras francesas como *La Ascensión del Gran Mal* de David Beauchard (1996) y *Persépolis* de Marjane Satrapi (2000); obras franco-canadienses como *Pyongyang* de Guy Delisle (2004) y suiza como *Píldoras Azules* de Frederik Peeters (2001).

## ¿Qué diferencia la novela gráfica del cómic?

Una primera diferencia radica en la historia. La novela gráfica tiene una exhaustividad mayor en la historia que debe a su formato de publicación porque permite presentar una historia completa. En cambio, el cómic, al ser de entrega periódica, pierde esta profundidad o densidad. Esto, obviamente, lleva a una distinción en cuanto al formato y a la longitud: un cómic puede desarrollar la historia en

unas 20 a 30 páginas y su lectura es rápida; en cambio las novelas gráficas suelen ser mucho más largas.

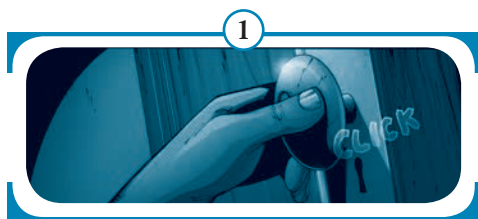
Otra de las diferencias está en el público al que va destinado. Originalmente, la novela gráfica se orientó hacia un receptor adulto; mientras que los cómics lo hicieron hacia un público infantil. Aunque, como sucede en la literatura, estas intersecciones nunca se mantienen puras ya que han surgido subgéneros como la manga (cómic de origen japonés) claramente orientado a un público adulto.

Por último, es importante prestar atención a la implicación que existe entre el texto y el dibujo en este género. Ambos elementos deben considerarse en la simbiosis que fueron creados. Cómic, historieta, álbum gráfico, novela visual o novela gráfica, en fin, estamos ante formato rico que nos habilita nuevos modos de representación.

## Algunas ideas para comenzar a trabajar

**1.** Lo primero que se sugiere es trabajar con los alumnos el concepto de imbricación entre texto e imagen. Para esto el docente puede elegir una viñeta que sea de su agrado. Se sugiere que sea alguna viñeta bastante cargada de código icónico. Si la misma tiene texto, se puede quitar el texto y trabajar con los alumnos primero en la observación de la imagen, en las expresiones e intencionalidad, en lo que transmite a quien la ve. Luego se puede proponer que creen un texto para esa viñeta, puede ser un diálogo, una especificación contextual, etc. (Previamente –y dependiendo de la edad de los niños– sería útil trabajar algunos códigos de las viñetas, por ejemplo: globo convencional: diálogo; globo de diálogo punteado: susurro; con formato de nube: pensamiento; con formato estrellado: grito; rectángulo en vértices superior o inferior: aclaraciones contextuales, narrador externo, etc.)

A continuación se sugieren algunas imágenes para trabajar:



2. Luego se les puede pedir a los alumnos que esa viñeta la transformen en un párrafo totalmente narrativo y trabajar los recursos necesarios para suplir la información que aporta la imagen. Esta actividad también puede adaptarse para ser trabajada de manera oral, pidiéndole a los alumnos que cuenten lo que ven en las viñetas y reflexionando junto a ellos sobre el poder de la imagen y cómo se reemplaza eso en sus narrativas.

3. Si los alumnos son de los grados superiores se puede comenzar la introducción al género trabajando en clase algún fragmento de dos obras fundacionales: *Persépolis* y/o *El Eternauta*. Se sugiere pedirles a los alumnos que busquen información sobre estas obras y luego trabajar líneas particulares de cada novela gráfica. Una vez introducidos al argumento de las obras, se sugiere ir anticipando los elementos gráficos y ver el modo en que articulan con el texto. En el caso de *El eternauta* la sugerencia es trabajar con la primera parte del capítulo 1, el tema de la metarreferencia (el autor y el personaje). Es muy interesante la representación de la corporeización del Eternauta, cómo se va reflejando en cada viñeta. Cómo se representa el cansancio del personaje pero al mismo tiempo se lo presenta como un sujeto fuerte. Ver cómo se contrasta con el escritor de historietas. Analizar la recursividad y la metarrepresentación del relato del narrador dentro de la narración.

En el caso de *Persépolis* se sugiere trabajar con la secuencia del pañuelo y poner énfasis en la unidad semiótica dibujo-texto. En este caso, es importante observar la uniformidad de los dibujos y su simplicidad pero el fuerte sentido de falta de libertad y de masificación que confiere. A pesar de la estaticidad de la imagen, es muy rico el significado que representa dado que en la segunda viñeta, por ejemplo, Marji sostiene que ella “no se ve porque es la primera de la izquierda” lo cual anticipa un rasgo fundamental del personaje, que será una niña “diferente” a las del resto de su grupo. Sin embargo, la continuidad semántica que adquieren la primera y la segunda viñeta relativizan esta presunción. Esta es quizás una línea posible de análisis para que los alumnos se introduzcan en el modo de análisis crítico que requiere este subgénero.

Hay múltiples posibilidades de análisis, solo sugerimos algunas pero el docente podrá ir analizando cada viñeta y su relación y contraste con otras.

En caso de que los niños sean pequeños, se sugiere simplificar y adaptar esta actividad. El docente puede presentar él mismo una viñeta de *El Eternauta* y trabajar un solo aspecto. Por ejemplo: la aparición del viajero y cómo esto se va representando en la viñeta. Se sugiere primero comentar la viñeta con los alumnos más pequeños y luego introducirlos en el código pictórico.

4. Si los niños fueran muy chicos puede elegirse alguna obra más ajustada a su edad (por ejemplo: *Mafalda* o algún comic de superhéroes) ya que, como la intención en este punto es que los alumnos aprendan a interpretar la unidad entre dibujo y texto, no afecta a la comprensión del género novela gráfica. El mismo tipo de actividad planteado en el punto tres puede desarrollarse con estos ejemplos.

5. Proponer a los alumnos que elijan una novela en particular (se puede aprovechar como recurso alguna novela leída durante el año). La consigna será que los alumnos diseñen una serie acotada de viñetas que sirvan como síntesis de la novela. Esta síntesis debe considerar: el título, los personajes principales y el tema de la novela. Puede incluir diálogos y todos los recursos, propios de la novela gráfica, que han sido trabajados en las actividades anteriores.

6. Para entender el alcance del concepto “novela gráfica” se sugiere comenzar por trabajar con los alumnos los dos conceptos por separado a fin de que puedan comprender la complejidad del término y el género. A tales efectos se sugiere tomar algunos pasajes de la obra que se va a trabajar, *20 000 leguas de viaje submarino*. Se sugiere trabajar con las siguientes viñetas:



1. (Pág. 13) Analizar los recursos de la novela gráfica para dar movilidad a la viñeta. ¿Cómo se podría describir al arponero para que –de modo escrito– se pueda representar un efecto similar al de la imagen?
2. (Pág. 16) Observar cómo se instaura el misterio en torno al capitán. Cómo se logra y cómo el lector puede ubicar al personaje a través de esta representación.
3. (Pág. 21) Observar el recurso de primer plano del escudo del Nautilus. ¿Cómo se logra? ¿Qué efecto causa?

## ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA

*20 000 leguas de viaje submarino* es una obra del francés Julio Verne publicada entre 1869 y 1870. Pídale a los alumnos que indaguen sobre la concepción de ciencia y de tecnología de la época y sobre la fascinación que Verne tenía en estos temas. Antes de comenzar, inclusive, puede anticipar como pregunta la conexión entre el título de la obra y algún aspecto científico que los alumnos esperen hallar en la lectura. Puede sugerirles también a los alumnos que busquen algunos descubrimientos contemporáneos con la fecha de publicación del libro.

A continuación se ofrecen consignas agrupadas por núcleos de comprensión (Abusamra, Cartoceti, Ferreres, Raiter, De Beni y Cornoldi, 2014), sin embargo, el docente puede intercalarlas de acuerdo a su mejor criterio.

### Comprensión del esquema básico del texto

1. De la siguiente lista de atributos, indica cuál le asignarías a cada uno de los personajes principales de la obra (Aronnax, Conseil, Ned Land y Capitán Nemo). Elige al menos una viñeta que te permita justificar la atribución en cada caso.

Lealtad / Resistencia / Inteligencia / Solidaridad / Perseverancia / Temor  
Fortaleza / Crueldad / Justicia / Decepción / Venganza / Convicción

2. Busca en la novela gráfica el significado del nombre del Capitán Nemo. ¿Crees que verdaderamente ese era su nombre? ¿Cómo puedes asociar el significado de ese nombre con el personaje del capitán?

3. Lee la siguiente cita extraída de la obra narrativa:

—Señor profesor —replicó vivamente \_\_\_\_\_— ¡yo no soy lo que usted llama un hombre civilizado! He roto con la sociedad entera por razones que solo a mí me *incumbe* apreciar. No obedezco, pues, a reglas y le recomiendo que no las *invoque* nunca en mi presencia.

Esto fue dicho con tono categórico. Un fulgor de ira y de *desdén* le iluminó la mirada al desconocido; yo vislumbré en la vida de aquel hombre un pasado *harto* tormentoso. ¡No solamente se había puesto al margen de las leyes humanas, sino que además se había *emancipado*, declarándose libre en la más rigurosa *acepción* de la palabra, fuera de todo alcance! ¿Quién *osaría* perseguirlo en el fondo de los mares, cuando en la superficie desbarataba los esfuerzos que se conjugaban contra él? ¿Qué navío podía resistir el choque de su monitor submarino? ¿Qué coraza, por espesa que fuere, soportaría los impactos de su espólon? Nadie, entre los humanos, podía exigirle cuentas de sus actos.

- a.** Completa el espacio en blanco. ¿Quién crees que habla en cada caso y por qué? Ubica en la novela gráfica esta escena.
- b.** Observa las palabras marcadas en negrita en la cita anterior. Busca su significado –si no las conoces– y rémplázalas por un sinónimo.
- 4.** ¿Cuál es la mirada que tiene el profesor Aronnax del Capitán Nemo? ¿Crees que es la misma que tienen Ned Land y Conseil? Lee los siguientes monólogos internos e indica a quién corresponde cada uno.

**A**

Por más que intento, no logro entender a ese capitán que dice llamarse Nemo. Creo que tiene mucha maldad. Hay que alejarse de él.

**B**

Yo creo que está completamente loco. Creer que ha podido aislarse de la humanidad... ¡ja! Lo salvé por instinto y porque soy el mejor en lo que hago.

**C**

No es fácil convivir con él, sin embargo hay que comprender que ha padecido un gran dolor en su vida. A partir de eso, él vive como puede.

- 5.** ¿Cuáles son los continentes por los que viaja el profesor Aronnax a lo largo del relato?
- 6.** ¿Por qué el capitán Nemo le impide tocar la gran perla al profesor Aronnax? ¿Qué hubiera sucedido si no lo impedía?
- 7.** ¿Qué le sucedió al Capitán Nemo en su vida? Esta información se va descubriendo a lo largo de la novela gráfica. Señala los momentos claves de la novela en los que se vislumbra lo que atormentaba al capitán Nemo. Elige la o las viñetas que representan cada hecho.
- 8.** ¿Qué significa la frase “Tenía un cañón por brazo y binoculares por ojos” respecto de Ned Land?

**A**

Que era muy fuerte y tenía una visión muy poderosa.

**C**

Que había perdido su brazo y sus ojos.

**B**

Que sus brazos disparaban balas y tenía problemas en la vista.

**D**

Todas las anteriores son correctas.



## Procesos inferenciales, jerarquización de la información e intuición del texto

1. (Se sugiere hacer esta actividad antes de comenzar a trabajar con la obra). Lee el título y mira los dibujos de la tapa. Anticipa en una oración el tema sobre el que podrá tratar el texto.
2. ¿Por qué el profesor, su asistente y el arponero son tomados prisioneros en el Nautilus? ¿Qué tipo de embarcación es el Nautilus? Averigua cómo eran estas embarcaciones en la época en que fue escrita esta obra.
3. Lee la siguiente afirmación y responde las preguntas que se presentan a continuación:

Julio Verne va más allá e intentará hacer la «novela de la ciencia» (Navarro, 2005), es decir, una novela que incluya los logros científicos y técnicos, los viajes y las exploraciones y el dominio de los elementos (el aire y el agua). Por eso sus obras incluyen, con gran anticipación con respecto a su época, viajes (*De la Tierra a la Luna*, 1865), viajes bajo el mar (*Veinte mil leguas de viaje submarino*, 1870) o el dominio de la naturaleza por el hombre gracias a la ciencia y la técnica (*La isla misteriosa*, 1874). (Solbes y Ribes, 2014. P.: 38)

- a. ¿A qué género te parece que pertenece *20 000 leguas de viaje submarino*? ¿Por qué? ¿Qué elementos te permiten afirmar esto?
- b. Lee la primera parte de la cita, busca los elementos en la obra que te permitan fundamentar lo que dicen los autores.

## ACTIVIDADES DE REESCRITURA

### 1. Noticia periodística

Recrea la situación en la que el capitán Nemo perdió a su familia. Escribe una nota periodística del episodio.

### 2. Crítica cinematográfica

La vinculación entre cine y literatura es muy rica porque nos permite comparar dos modos de representación diferentes. Mira la película *20 000 leguas de viaje submarino*. Te sugerimos que sea la versión producida por Walt Disney. Luego concéntrate en un solo aspecto, por ejemplo: la presentación, el tratamiento y la representación del Nautilus; o la caracterización del capitán Nemo; o los escenarios, etc. Solo toma un aspecto y escribe una comparación entre el logro de la película y la novela que

léiste. Incluye elementos de valoración personal respecto de qué género te parece –a tu criterio– que transmite mejor la obra.

### **3. Diálogo**

Imagina que el capitán Nemo se encuentra con el comandante del barco ballenero Pequod, el capitán Ahab, personaje de la famosa novela *Moby Dick* del autor Herman Melville. Investiga un poco sobre las características de este último, ten en cuenta lo que los une y crea un diálogo entre ellos.

### **4. Ensayo**

Escribe un texto en el que expreses tu opinión sobre la relación entre literatura y ciencia ficción. En alguna parte del mismo incluye el siguiente párrafo que deberá servirte a la vez como paso inicial para comenzar a delinear las ideas de tu trabajo escrito. Puedes recurrir a otras fuentes bibliográficas para completar tu ensayo. Cuando decidas ejemplificar, hazlo con los aspectos que has conocido a partir de tu lectura de esta novela gráfica.

En este punto es importante decir que, el género literario en el que más relación se da entre la ciencia y la literatura es el de la ciencia ficción. En la ciencia ficción, se plantean hechos y máquinas posibles en un futuro pero que aún no han ocurrido, como el submarino en 1870 (Verne, 2002), los rayos láser (Wells, 1898), los trasplantes de órganos en 1925 (Beliaev, 1980) o los úteros artificiales (Huxley, 1932). (García, 2012. P.: 41)

(Si los niños son muy pequeños, se puede reemplazar la consigna anterior por la siguiente:

¿Cómo te parece que el relato de esta novela se relaciona con la ciencia ficción? ¿Te parece que la literatura ayuda a la imaginación y creación de la vida en el futuro? Escribe un breve párrafo en el que puedas expresar tu opinión al respecto. Puedes ejemplificar con partes de la novela gráfica leída.)

### **5. Monólogo interior**

El monólogo interior es una técnica por la cual se narran, en primera persona, los pensamientos de un determinado personaje. Te desafiamos a que escribas un monólogo interior centrándote en el personaje de Conseil. Ten en cuenta su lealtad hacia el profesor Aronnax, su mirada temerosa ante Nemo, etc.

## 6. *Pensando otro final*

Retoma el final de la novela gráfica que acabas de leer. Ahora, piensa un nuevo final y escríbelo. Puedes continuar respetando el género que plantea la novela o puedes decidir cambiar el género y escribir según sus reglas. Como condición, debes cambiar de narrador. Este nuevo final debe estar narrado desde la perspectiva de Ned Land.

## 7. *Relato Histórico*

Escribe una breve biografía sobre el capitán Nemo. Imagina que fue un personaje real de la Historia. Señala cuál fue su verdadero nombre y señala algunos hitos importantes de su vida. La biografía será publicada en un libro que contará la vida de marinos famosos.

# ● ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS

## Geografía. Historia.

1. Reflexionando sobre lo vivido a bordo del Nautilus, el profesor Annorax se alegra de poder haber visto las ruinas de la hundida “Atlántida”.
  - a. Investiga qué se sabe sobre esta mítica isla. ¿Dónde se cree que estuvo ubicada? ¿Por qué recibió ese nombre?
  - b. ¿Cómo y por qué se cree que se hundió?
2. Investiga sobre el misterioso Mar de los Sargazos. ¿En qué consiste el misterio que lo rodea? Ubícalo en un mapa.
3. ¿Qué es el Triángulo de las Bermudas? ¿Dónde está ubicado y qué se cree respecto de las misteriosas desapariciones que ocurren en esa región?
4. La obra que acabas de leer fue muy revolucionaria para su tiempo debido a los interesantes avances que se describen en ella. Estudia la situación social y demográfica y el avance científico de la época en la que Verne escribe esta novela y discute con el resto de la clase qué elementos presentados en la obra son realmente innovadores y por qué.

## Ciencias

1. ¿Cuáles son los principios de conocimiento científico? ¿Cuál es su método? ¿Qué significa hacer ciencia?

2. Investiga cómo es el sistema de Ciencia y Técnica de tu país. ¿Qué disciplinas abarca? Elige una disciplina que sea de tu interés y trata de ubicar a un investigador. Realiza una entrevista que te permita conocer su tema de investigación y cómo trabaja para llegar a conclusiones fundadas.

3. Trata de plantear tú un tema de investigación que te resulte interesante. Anímate a pensar algún desarrollo que pueda ser útil a algún grupo humano de tu región.

## Música

1. La banda sonora de la película *20 000 leguas de viaje submarino* logra recrear verdaderamente un mundo submarino. Averigua sobre esta banda sonora y elige alguna pista para analizar. Por ejemplo, te proponemos que trabajes con la pista “*Nemo’s torment*” que dura tan solo 1 minuto pero que transmite una representación acabada del mundo interior de Nemo. Analiza la pieza con la ayuda de tu maestro de música.

## Matemáticas

1. ¿Qué tipo de medida es la legua? Supón que hablamos de la legua francesa, ¿a cuántos kilómetros equivale el viaje realizado por el profesor Annorax? Redacta el título de la obra en kilómetros.

## Inglés

1. Trabaja con tu docente la canción *Yellow submarine* del grupo The Beatles.

- a. ¿Cuál es la imagen del submarino que se puede representar a partir de esta canción?
- b. ¿Cómo se lo representa como lugar para vivir?
- c. ¿Cómo viven sus tripulantes?
- d. Compara esta imagen con la que surge de la obra de Verne. Puedes escribir un breve texto comparativo (en inglés) contrastando ambas representaciones. (Esto último puede obviarse en caso de grupos de niños pequeños y solo trabajar la letra de la canción)

## PROYECTO ESPECIAL INTERDISCIPLINARIO

### Un gran descubrimiento

Este proyecto está pensado para realizarse en un semestre de clase, de manera independiente a su dictado ordinario y coordinado entre los docentes de las siguientes materias: Lengua; Historia; Geografía; Computación; Dibujo.

1. Imagina un lugar nuevo que te interese descubrir y al que irás de expedición. Ubícalo (aire, mar o tierra) en un mapa.
2. Diseña un medio de transporte que te permita llegar allí. Ten en cuenta que debe ser confortable para pasar un largo período en él.
3. Con la ayuda de tu docente de dibujo, realiza un boceto del vehículo.
4. Junto con tus compañeros, realiza una maqueta del medio de transporte diseñado.
5. Luego escribe para qué fue creado y las instrucciones para poder manejarlo.
6. También escribe cuál será el itinerario del viaje que realizarás, qué lugares recorrerás y ubica los puntos en un mapa.

## ACERCA DE LA AUTORA

**Romina Cartoceti** es licenciada, profesora y doctora en Letras por la Universidad de Buenos Aires. Su trabajo doctoral se centró en el estudio de la comprensión lectora en niños en edad escolar. Actualmente se desempeña como becaria postdoctoral de CONICET desarrollando un programa de mejoramiento de la comprensión lectora en niños de entornos sociales desfavorecidos. Es coautora del *Test Leer para Comprender II* (Ed. Paidós). En el área de docencia se desempeña como Jefe de Trabajos Prácticos de la materia “Psicolingüística II” y como docente colaboradora en el seminario “Una perspectiva cognitiva en el estudio de la lectura y la comprensión de textos” en la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA, ambos a cargo de la Dra. Abusamra. También es docente estable de la materia “Neuropsicolingüística” de la Maestría en Neuropsicología Aplicada del Hospital Italiano y docente colaboradora de la materia “Neuropsicología y Neurociencias de la Lectura y la Comprensión Lectora” de la Maestría en Neuropsicología y aprendizaje de FLACSO.

## BIBLIOGRAFÍA

- Abusamra, V.; Cartoceti, R.; Ferreres, A.; Raiter, A.; De Beni, R.; Cesare, C. (2014). *Test Leer para comprender. Evaluación de la comprensión de textos 1er, 2do y 3er curso de la escuela secundaria*. Buenos Aires. Paidós.
- Álamo Felices, F. (2011). *Los subgéneros novelescos (Teoría y modalidades narrativas)*. Editorial Universidad de Almería. Almería.
- Barrero, M. (2000). “La novela gráfica: perversión genérica de una etiqueta editorial”. En Luis García (coord.) *Del cómic a la novela gráfica*. Recuperado de <http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/index.html> el 5/10/2015
- García, J. J. G. (2012). Entre la Literatura y las Ciencias Experimentales: hacia una mirada estética para el desarrollo didáctico de una cultura científica. *Unipluriversidad*, 7(1), 39-45.
- Genette, G. (1988). “Géneros, tipos, modos”. En *Teoría de los géneros literarios* (pp. 183-234). Madrid. Arco Libros.
- Mañas, J.A. (2000). “Un apunte personal a propósito de la novela gráfica”. En Luis García (coord.) *Del cómic a la novela gráfica*. Recuperado de <http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/index.html> el 5/10/2015
- Ramírez, Juan Antonio (2010). “Prefacio. La novela gráfica y el arte adulto”. En Santiago García (2010), *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones, pp. 11-13.
- Solbes, J., & Ribes, M. J. T. (2014). “Ciencia, científicos y literatura: el papel de la literatura en la divulgación de la ciencia y la tecnología”. *Métode: Revista de difusión de la Investigación*, (82), 36-43..