

# CUADERNILLO DE ACTIVIDADES



## 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 “respetabilidad 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.

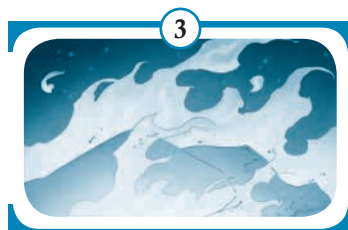
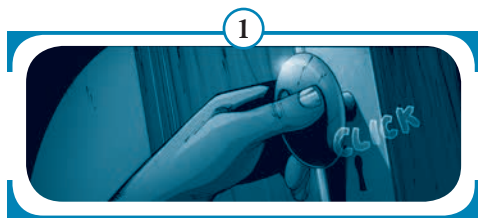
Otra de las diferencias está en el público al que va destinado. Originalmente, la novela gráfica se orientó hacia un receptor adulto; mientras que los cómics lo hicieron hacia un público infantil. Aunque, como sucede en la literatura, estas intersecciones nunca se mantienen puras ya que han surgido subgéneros 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 trabaja 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 un pasaje de la obra que se va a trabajar, *La máquina del tiempo*. Sugerimos tomar uno o varios de los siguientes ejemplos de la novela para ir introduciendo a los alumnos, además de en la interpretación del código de una novela gráfica, en los personajes de la misma. En todos los casos, sugerimos analizar el formato de los globos de diálogo, de pensamiento interno, etc.



1. Pág. 9: Viñeta con la máquina del tiempo en el centro y las caras a ambos lados. Observar la expresión de los rostros. Analizar la imagen en su conjunto. ¿Qué se busca transmitir con la composición del objeto y los rostros?
2. Pag. 18. Última viñeta. Observa la duplicación de la cara del viajero del tiempo. ¿Qué permite representar esta técnica? ¿Qué se puede inferir a partir de este dibujo?
3. Pág. 35: Observar la viñeta de la boca del viajero. ¿Qué se busca representar con esta imagen?



## ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA

Pida a los alumnos que busquen información sobre el género de ciencia ficción. Trabaje con ellos en torno a las características del género y qué elementos suelen aparecer en una obra perteneciente al género. ¿Cuál es el pacto lector en una novela como la que van a leer?

Como recurso puede elegir alguna obra artística del italiano Giacomo Balla, autor futurista. Analice con los alumnos la interpretación de la imagen. Qué creen que representa, en qué momento situarían la representación de la obra, qué genera sensación de “futuro”.

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. Observa los personajes de esta novela. ¿Tienen nombres? ¿Por qué crees que los personajes carecen de nombres propios y personales?
2. Piensa dos categorías en las que puedas agrupar a los personajes de esta novela gráfica. Indica a quién ubicarías en cada una y descríbelos. Compara sus características, el lugar y el tiempo en el que vive cada uno, sus costumbres, etc. Piensa si dentro de cada una de las categorías podrías hacer una división más, ¿se te ocurre alguna?
3. Lee la siguiente descripción:

Las centurias que pasaron encerrados, desarrollaron un dialecto propio derivado del inglés y su piel fue tornándose grisácea. Para el año 802 701 D.C. era humanoides trogloditas de piel grisácea, de grandes ojos sensibles a la oscuridad parecidos a los simios, cubiertos por grandes extensiones de pelo.

Su dieta consiste principalmente en otra subespecie de los humanos a la que tratan como su ganado. Aunque tienen conocimientos para operar máquinas antiguas, no saben la forma de construirlas, no tienen conciencia de estética o belleza, su cuerpo no produce melanina y su sensibilidad a la luz ha hecho que desarrollen ftofobia (temor a la luz).

Indica a quiénes refiere esta cita. Justifica con viñetas extraídas de la novela gráfica.

4. En esta novela gráfica existe un narrador que va contextualizando los hechos. ¿Quién te parece que es? Justifica tu respuesta:

**A**  
El viajero del tiempo.

**B**  
Un científico.

**C**  
Un narrador externo.

**D**  
Los morlocks

¿Cuáles son las marcas de este narrador en la novela gráfica?

5. ¿Qué significan la siguiente expresión extraída de la novela? Elige la respuesta que mejor se ajuste al significado entre las cuatro opciones presentadas.

“La historia no guarda el nombre del científico” (Pág. 16)

**A**  
Nadie recuerda su nombre.

**B**  
Todos recuerdan su nombre.

**C**  
Algunos recuerdan su nombre.

**D**  
Algunos olvidaron su nombre.

6. ¿Cuál era la profesión del viajero del tiempo y los caballeros con los que se reúne en su casa? ¿Qué creían estos caballeros sobre el viajero?

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

1. (Actividad sugerida para antes de comenzar la lectura). Analiza el título de la obra que vas a leer y las imágenes que la acompañan. Anticipa sobre que tratará la novela gráfica. ¿Qué tiempo crees que predominará: el pasado, el presente o el futuro? ¿Por qué?

2. ¿Cuándo comenzó el viajero a construir su máquina? Justifica tu respuesta

**A**  
1895

**B**  
1893

**C**  
1892

**D**  
Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.



3. ¿A qué género crees que pertenece esta novela? Justifica tu respuesta:

A

Fantástico

B

Realismo mágico.

C

Ciencia ficción.

D

Maravilloso.

Intenta dar con tus palabras una definición del género elegido. Ten en cuenta qué elementos y tipos de personajes son propios de dicho género. Luego busca una definición de libro y compáralas.

5. ¿Qué creen los caballeros de la reunión que es el modelo funcional de la máquina?

A

Una maqueta de la máquina del tiempo.

B

Una obra de arte.

C

Un carruaje sin caballos.

D

Un tipo particular de reloj.

6. ¿Cómo es el mundo en el futuro de acuerdo con la visión de esta novela? ¿Cómo lo imaginas tú?

7. En la página 16, uno de los caballeros amigo del viajero le dice que envíe una carta desde el futuro. ¿Cómo crees tú que funcionarán las redes sociales en el futuro? Imagina cómo podría haberse comunicado el viajero con sus amigos en caso de contar con algún tipo de red social. ¿Qué mensaje y qué imágenes podría haber enviado? ¿Cómo hubiera cambiado esto el final de la historia?

8. De los siguientes títulos, ¿cuál crees que reemplazaría mejor al de *La máquina del tiempo*? Ten en cuenta que debe representar la esencia del contenido de la novela leída.

A

La ciencia en el futuro.

B

Una cena de amigos.

C

Expedición al futuro.

D

El viajero perdido

### 1. *Noticia periodística*

Imagina que eres un periodista que ha viajado en la máquina del tiempo junto al Viajero. Redacta un texto periodístico en el que cuentes la historia vivida. Puedes intercalar diálogos con el viajero.

### 2. *Crítica cinematográfica*

La vinculación entre el cine y la literatura siempre es muy rica. Nos permite contrastar dos registros diferentes, analizar sus recursos y comprender más a fondo la obra. Te sugerimos que veas *Volver al futuro* (1985). Realiza una crítica sobre el género “ciencia ficción”. Compara los elementos en común de esta película con la novela que leíste, la dirección del viaje en el tiempo, etc. Céntrate en la película y remite a la novela a modo de ejemplificación.

### 3. *Diálogo*

Simula un encuentro entre El viajero del tiempo y el Dr. Emmett Brown de la película referenciada en el punto anterior. Imagina un diálogo entre ambos en el cual el tema principal sea la máquina y el auto que armaron respectivamente para desafiar los límites del tiempo.

### 4. *Cambio de discurso*

En la novela gráfica que leíste el tipo de discurso es mayoritariamente directo, es decir, hablan los personajes directamente. Elige una escena y transfórmala a discurso indirecto. Ten en cuenta el cambio de los tiempos verbales.

Te damos un ejemplo:

Si tomáramos la última viñeta de la página 7:

El caballero rubio le preguntó si no confiaba en él (por el viajero) y aquel le respondió que no creía que realmente les dijera todo.

### 5. *Ensayo argumentativo*

Reflexiona sobre el concepto de “distopía”, antónimo de “utopía”. Escribe un breve ensayo en el que se fundamente cuál de los dos conceptos se aplica a la visión que da esta obra del futuro de la humanidad.

Puedes comenzar listando tus argumentos y luego integrarlos en un solo escrito.

## 6. Discurso histórico

Imagina que los Elois y los Morlocks fueran habitantes reales de la Tierra. Descríbelos como si fueras un historiador del futuro. Cuenta cómo fue su existencia, por qué se enfrentaban, cuáles eran sus costumbres, etc. Recuerda que la acción de la novela transcurre en el año 802 701.

## 7. Otro final

Escribe otro final para el viajero del tiempo. Hazlo desde la perspectiva de Weena, es decir, como si ella fuera la narradora de este nuevo final.

# ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS

## Ética. Ciencias.

**1.** En esta obra, el Viajero del tiempo representa un científico preocupado por desafiar los límites del tiempo. La obra pertenece claramente al género de ciencia ficción. Este género ha explotado ampliamente la temática de la ciencia y el desafío de las leyes temporales, naturales y especiales.

En lo que refiere a la ciencia, siempre se plantea el límite con la ética. ¿Es ético que el Viajero se enfrentara a ese desafío en pos de la ciencia y de su descubrimiento?

**a.** Debate esta idea con tu curso.

**b.** Analiza también el caso de *Frankenstein* de Mary Shelly. ¿Qué elementos en común encuentras entre las dos obras? ¿Qué puedes concluir a partir de ellas en torno al tópico de la ética y la ciencia?

**c.** Piensa otro debate actual que pueda servir para repensar el vínculo entre ética y ciencia: clonación, donación y trasplantes de órganos, etc.

## Historia

**1.** Para algunos críticos, los elois y los morlocks son una metáfora de la humanidad, de la lucha de clases. Incluso algunos se arriesgan a plantear que son una alusión al enfrentamiento entre el capitalismo y la clase obrera.

Junto con la ayuda de tus docentes rastrea en la historia el surgimiento de estos conceptos y la dicotomía que se ha planteado entre estos dos grupos sociales. ¿Cómo se ha manifestado esto en la historia de tu país? ¿Quiénes crees que repre-

sentan a la clase obrera y quienes a la capitalista en esta obra? ¿Qué opinas de este enfrentamiento? Busca viñetas de la obra que te permitan justificar tu opinión.

## Artes. Plástica.

1. Recupera los principios del futurismo en la pintura. Busca algunas obras de estos artistas y elige una que, de acuerdo a tu criterio, represente la obra que leíste. Justifica tu elección y compártela con el resto de tus compañeros.
2. Como segundo paso, realiza tú un boceto de una obra de acuerdo con los cánones futuristas. En ella representa el afiche de una posible obra que hable sobre el futuro de la humanidad desde tu mirada del siglo XXI.

## Educación en valores

1. El viajero del tiempo encarna los valores de solidaridad y valentía. Es un hombre inteligente que desafía los límites de la ciencia y la propia humanidad, primero para ir en búsqueda de lo desconocido; luego, para volver a buscar a Weena. ¿Qué valores o antivalores crees que tienen los Elois y los Morlocks? ¿Qué crees que llevó a la sociedad del 802 701 al estado en que se encuentra?
2. ¿Cómo imaginas que será el hombre del futuro desde tu mirada de hoy? ¿Crees que esa sociedad se parecerá más a la de la novela que acabas de leer o que será una sociedad que conviva en paz y armonía? Escribe una breve reseña de cómo será esa sociedad que imaginas en la que cuentes cómo se llegó a ella.

## Apuntes del futuro

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 y Literatura; Historia; Geografía; Arte; Tecnología.

1. La idea es que, junto a tus compañeros, elabores un libro álbum que narre un viaje en el tiempo.
2. En primer lugar ten en cuenta las características del libro álbum. Recuerda que en este tipo de género el texto y la imagen son igual de importantes porque lo que dice uno, no lo reitera el otro. Ambos se complementan y lo que decidas narrar con el dibujo, no debes repetirlo con el texto.
3. Ubica los personajes: sitúa en tiempo y espacio la acción (busca una fecha en el futuro o en el pasado que te resulte interesante).
4. Elige si se tratará de un narrador único o si será un grupo.
5. Detalla todos los pormenores del viaje, desde la construcción y funcionamiento de la máquina o artefacto que decidas construir, hasta la civilización que encuentres en el momento histórico que visites.

## 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: pervisión 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
- 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.