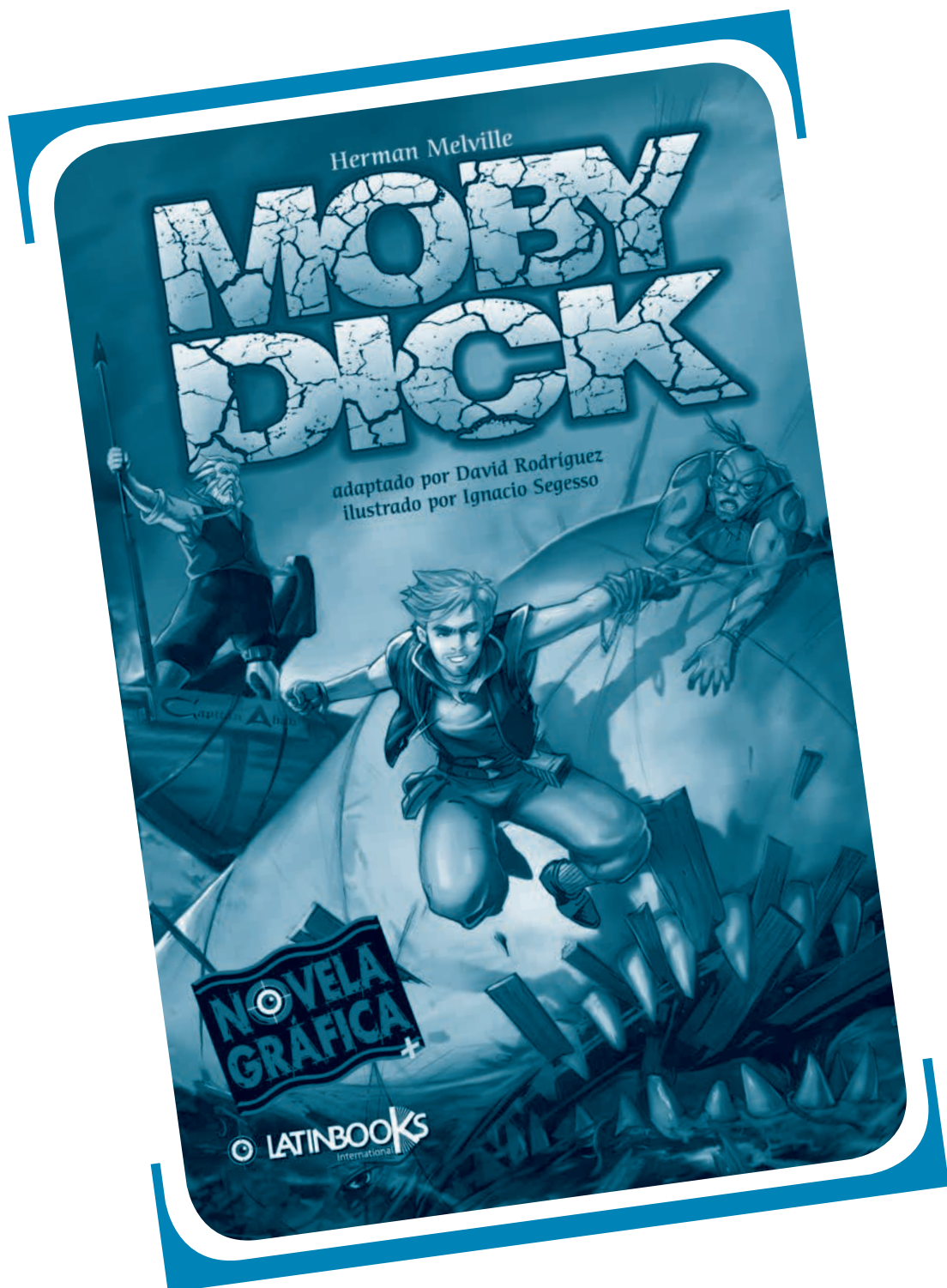


CUADERNILLO DE ACTIVIDADES



Avatares de una definición compleja

Comenzaremos a transitar este tramo de trabajo ofreciendo una reflexión sobre la definición de este género de difícil delimitación.

Aunque el término de “novela gráfica” comienza a utilizarse en el siglo xx, lo cierto es que hoy en día no hay una definición única y consensuada respecto de su alcance teórico. Hay quienes sugieren que este término se corresponde más con una operación editorial que instala una nueva etiqueta con fines de venta (Barrero, 2000; Mañas, 2000) que con un subgénero esencialmente distinto del cómic y de la historieta, más allá de su formato explícito. Incluso, esta denominación tiene una gran resistencia entre algunos autores y teóricos. Sin perder de vista de esta primera observación, planteemos sus características principales:

1

Presenta una **historia cerrada**: al igual que una novela tradicional, presenta una historia con principio y fin, y densidad narrativa. Y esta es, quizás, una de las características que la distinguen, principalmente, de los cómics o historietas tradicionales cuya unidad se alcanza en varias entregas periódicas. En tanto representa una acción narrativa, permite el análisis de la causalidad, la consideración de analepsis o prolepsis, una trama propia, un tempo y todas las características propias de los géneros literarios (Genette, 1988). Ahora bien, dentro de estas características que la hermanan con la novelística, también es cierto que un análisis pormenorizado muestra una diferencia en el ritmo que adquiere la novela gráfica, el uso del tiempo, la manipulación de la cinética, en la construcción y evolución de personajes y en su aprehensión por parte del lector. Como indica Barrero (2000), una vez adentrados en la semántica de la “novela gráfica” se podría aventurar que es un término tan válido como “cine congelado”. Esta “sinónimo” terminológico apunta claramente a mostrar que la adjetivación de la novela en “gráfica”, con la intención de separar lo novelístico de lo pictórico, constituye en sí un error, ya que imagen y discurso textual se hayan íntimamente imbricados y constituyen una unidad simbólica en este tipo de producción.

En cuanto a sus características formales, la novela gráfica presenta:

2

Formato de libro.

3

Un único autor o, excepcionalmente, un grupo de ellos.

4

Cierta búsqueda, en la temática, de literatura “cultura”. En este sentido, la novela gráfica se considera también una movilización vanguardista por alcanzar, desde los formatos pictóricos y la revolución gráfica que representaron los años setenta, cierto estatus de respetabilidad cultural. (Ramírez, 2009)

5

Una temática y una estética destinada a un público maduro o 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 cómics 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 suizas como *Píldoras Azules* de Frederik Peeters (2001).

¿Qué diferencia la novela gráfica del cómic?

En lo que refiere a la historia, la novela gráfica tiene una exhaustividad mayor ya que su formato de publicación 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: mientras que un cómic puede desarrollarse entre unas 20 a 30 páginas y es de lectura rápida; las novelas gráficas suelen ser mucho más largas.

Otra de las diferencias radica 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, claramente, estas intersecciones nunca se mantienen puras ya que han surgido subgéneros como la manga (cómic de origen japonés) claramente orientado a un público adulto.

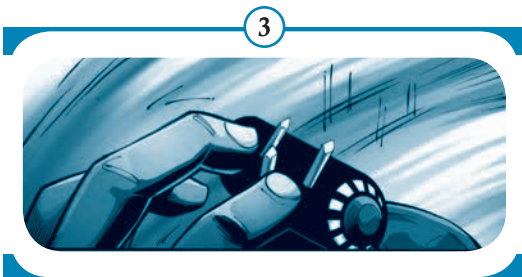
Hecho este breve recorrido es importante pensar en la profunda implicación que existe entre el texto y el dibujo en este género. Ambos elementos deben analizarse e interpretarse en

la simbiosis en que fueron creados. Cómics, historieta, álbum gráfico, novela visual o novela gráfica, en fin, bienvenido este formato que, en todos los casos, nos habilita nuevos modos de representación.

Algunas ideas para comenzar a trabajar

1. Con el objetivo de hacer foco en el concepto de imbricación entre texto e imagen, 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 sería útil trabajar, si aún no se lo ha hecho, algunos códigos de las viñetas, a saber: 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.

3. Se puede comenzar la introducción al género trabajando con los alumnos en clase algún fragmento de dos obras fundacionales: *Persépolis* y/o *El eternauta*. Se sugiere pedirles a los alumnos que busquen antecedentes de 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 *Persépolis* por ejemplo, se sugiere tomar 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.

Otra posibilidad de análisis surge de la viñeta 2, la 3 y la última donde a modo casi de antítesis y contraste los dibujos van del estatismo y la uniformidad de las viñetas 2 y 3, a la libertad de las formas, en la última. Esto refuerza el texto dialógico.

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

4. Proponer a los alumnos que elijan una novela en particular (el criterio puede ser del docente o del alumno, se puede aprovechar como recurso alguna novela que se haya leído durante el año). La consigna será que los alumnos diseñen una serie de viñetas que sirvan como síntesis de la novela. Esta síntesis debe considerar: el título, los personajes principales y el conflicto de la novela. Puede incluir diálogos y todos los recursos, propios de la novela gráfica, que han sido trabajados en las actividades anteriores.

5. 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, *Moby Dick*. Como ejemplo, 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, de narración, etc.

Pág. 17 y 18: Aparición del personaje de Ahab. Es interesante observar cómo aparece primero representado por sus miembros inferiores y se vislumbra a primera vista la pierna que perdió enfrentándose a Moby Dick porque ese será el motivo de su venganza. En la siguiente página se lo presenta fragmentado, cuadro a cuadro y se va narrando su descripción pormenorizadamente. Es interesante trabajar con los alumnos el correlato entre el texto y la imagen.

Pág. 42: Observar la ampliación del cuadro del rostro del capitán Gardiner. Trabajar con los alumnos el efecto que busca este recurso. Proponerles redactar un párrafo que emule este recurso. ¿Cómo lo lograrían narrativamente?

Págs. 64 y 65: Analizar la imagen y la tipografía de las palabras que representan los sonidos. La intención es que los alumnos se acostumbren a la interpretación global que requiere el género.

ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA

Antes de comenzar

Pida a los alumnos que busquen información sobre los balleneros: cuál era su actividad, cómo se trabajaba en ellos, etc. Sitúe brevemente el contexto histórico de la obra y de su autor. Tenga en cuenta que, en el momento en que esta obra de Melville fue publicada no tuvo mayor repercusión aunque, posteriormente, se transformó en un clásico.

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. ¿Cómo conoce Ismael a Queequeg? ¿Cómo es su primer encuentro?
2. ¿Dónde transcurre fundamentalmente la acción del ballenero? ¿En qué situación se encontraban sus tripulantes?
3. De todos los personajes a bordo del Pequod elige: uno por sus virtudes, otro por sus defectos. Caracterízalos y justifica tu elección.
4. ¿Por qué se enfrentan Starbuck y Ahab? ¿Quién crees que tenía razón en la disputa?
5. Lee las siguientes oraciones e indica si son verdaderas o falsas de acuerdo con la cronología de la narración. En caso de que sean falsas, formula las correctas. Para esto alcanza solo con modificar algún adverbio temporal de la oración.

1

Después de embarcarse en el Pequod, Ahab anuncia a su tripulación sus intenciones.

2

Antes de que el Capitán Gardiner pidiera ayuda para encontrar a su hijo, la tripulación tuvo su primer enfrentamiento con Moby Dick.

3

Después de que Ahab descansara, Starbuck intentó matarlo.

4

Antes de enfrentarse con la ballena blanca, los tripulantes del Pequod enfrentaron al calamar gigante.

5

Antes de ser atacado por la ballena blanca, Gardiner maldijo a Ahab.

6. ¿Cuál era el motivo que tenía el capitán Ahab para atrapar a Moby Dick? ¿Cómo se representa esto en la novela gráfica? ¿Por qué crees que lo llamaban “el dictador”? ¿Qué es un dictador y qué características de uno encuentras en este personaje?
7. ¿Según la perspectiva de quién está narrada esta historia?
8. ¿Qué significan las siguientes palabras o expresiones extraídas de la novela? Elige una respuesta entre las cuatro opciones presentadas.

- “Embalsamadas” (pág. 9) puede reemplazarse por:

A

preservadas

B

cortadas

C

lastimadas

D

cazadas

- “Burocráticos” (pág. 12) puede reemplazarse por:

A

embarcados

B

afectados

C

administrativos

D

inapropiados

- “Perentorias” (pág. 17):

A

dictadoras

B

urgentes

C

desesperadas

D

apuradas

- “Pero el lugar me **daba muy mala espina**” (pág. 6) puede reemplazarse por:

A

atragantaba con una espina

B

daba mal sabor

C

podía provocar un accidente

D

daba mala impresión

- “Es tarde amigo. Le convendría **fondear el ancla** (...)” (pág. 7) puede reemplazarse por:

A

quedarse en un lugar

B

amarrar el barco

C

nadar hasta el fondo

D

alistarse en un barco

- “Y que tenía que respetar **al pie de la letra** (...)” (pág. 10) puede reemplazarse por:

A

utilizando una letra clara

B

con exactitud

C

metafóricamente

D

con temor

Procesos inferenciales y de jerarquización de la información

1. ¿Qué son las premoniciones y las supersticiones? En este relato abundan. Busca viñetas para ejemplificar.
2. Al día siguiente de conocerse, Ismael y Queequeg van a una capilla de marineros, una costumbre antes de embarcarse. ¿En qué sentido la predicación del ministro anticipa lo que sucederá después?
3. Elige entre los siguientes títulos otro que te parezca también adecuado. Justifica tu elección.

A

El hábitat de la ballena blanca

B

La venganza de la ballena blanca

C

El adiós de Queequeg

D

El ballenero fantasma

4. Busca la historia de Jonás y la ballena. ¿Qué aspectos en común encuentras con este relato?
5. Imagina que Ismael hubiera tenido que lanzar una botella al mar para pedir ayuda, con la restricción de que solo hubiera podido escribir su mensaje en 60 caracteres. ¿Qué crees que hubiera puesto? ¿Qué información no podría faltar?
6. Lee la siguiente descripción extraída de la novela original:

(...) el tipo entró en el cuarto y, sin mirar a la cama, puso la vela muy lejos de mí en el suelo de un rincón, y luego empezó a desatar las cuerdas anudadas del gran saco que antes dije que había en el cuarto. [...] ¡Qué julepe!, ¡qué visión! ¡Qué jeta! Era de color oscuro, purpúreo y amarillo, incrustada acá y allá de amplios cuadrados de aspecto negruzco. Sí; es como pensaba, es un temible compañero de cama; ha tenido una pelea, le han hecho unos cortes horribles, y aquí está, recién salido del doctor. Pero en ese momento dio la casualidad de que se volvió hacia la luz, y vi claramente que no podían ser en absoluto parches de heridas esos cuadrados negros de sus cachetes. Eran manchas de alguna otra especie. Al principio, no supe cómo tomarlo, pero pronto se me ocurrió la verdad. Recordé un relato sobre un blanco –también ballenero– que, al caer entre caníbales, había sido tatuado por éstos. Deduje que este arponero, en el transcurso de sus largos viajes, debía haber pasado por una aventura semejante. ¡Y qué es eso, pensé, después de todo! Es solo su exterior; un hombre puede ser honrado en cualquier clase de piel. Pero entonces, ¿cómo entender ese color extraterrenal, esa parte suya, quiero decir, que queda a su alrededor, y que es completamente independiente de los cuadrados del tatuaje? (...)

- a. ¿A quién refiere la descripción? ¿En qué parte de la novela gráfica la insertarías y por qué?
- b. A lo largo de la descripción, algunas palabras han sido reemplazadas y no corresponden con el registro del relato. Encuéntralas y reemplázalas por la opción adecuada.

● ACTIVIDADES DE REESCRITURA

1. *Noticia periodística*

Escribe una noticia periodística del momento en el que el Pequod y sus tripulantes (o algunos de ellos) fueron hallados. Ten en cuenta quién fue el único sobreviviente. Escríbela como si fueras un periodista enviando a la zona para cubrir la “misteriosa desaparición” del ballenero.

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 *Moby Dick, la ballena blanca* una película estadounidense de 1950. A partir de ello, escribe una reseña en la que compares el registro de la película con la novela leída. Para eso puedes:

a. Centrarte en una escena solamente.

b. Analizar cuáles son los recursos del cine y cuáles los de la novela gráfica para lograr la escena en cuestión.

c. Analizar la caracterización de los personajes a través de la actuación y a través del dibujo para lograr reflejar sus personalidades.

3. *Diálogo*

Si realizaste la actividad sobre la historia de Jonás previamente propuesta, imagina un diálogo entre Jonás y Ahab acerca de sus experiencias.

4. *Cambio de final*

Imagina que además de Ismael, sobrevive algún tripulante más del Pequod. ¿A quién elegirías? Escribe un nuevo final donde contemples esta opción.

5. *Ensayo argumentativo*

Elabora un ensayo argumentativo para fundamentar la siguiente hipótesis:

Melville se sumerge en las **profundidades del ser humano** y, desde la narración del “**anónimo**” Ismael, va separando los diferentes **tonos del mal**, usando para ello ballena y capitán, así como tomando parte en los que son los grandes temas de la historia de la humanidad. (Ramiro Tomé, 2007)

Para resolver este punto presta especial atención a los términos resaltados. En todos los casos ejemplifica con pasajes de la novela.

6. *Cuento breve*

A partir de la aparición de la ballena blanca, redacta un cuento breve perteneciente al género fantástico. Recuerda previamente cuáles eran las características del género fantástico.

7. *Discurso histórico*

Imagina que el capitán Ahab fuera una persona real. Escribe una breve biografía para publicar en un libro sobre la historia de la navegación y de los balleneros.

8. *Retrato*

Observa las viñetas en las que Ismael conoce a Queequeg. Repasa cómo es la descripción que Ismael hace del arponero caníbal. Ahora, realiza una descripción de Ismael según la perspectiva de Queequeg.

ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS

Filosofía. Educación Ética y ciudadana.

1. Algunos críticos literarios han visto en *Moby Dick* una alegoría de la sociedad contemporánea a Melville. En la próxima página se transcribe una cita que refleja este análisis:

Herman Melville plantea su novela, *Moby Dick*, como una alegoría de la sociedad de su tiempo. La sociedad tecnológicamente avanzada se ha lanzado a la explotación indiscriminada de los recursos naturales porque está cegada por el dinero. Los señores tienen ansia de lucro para mantener su posición controladora; los mandos intermedios implementarán las órdenes a cambio de una posición privilegiada; los sirvientes y parias están hipnotizados por ese doblón de oro que Ahab clava en el mástil del barco. Todo el mundo parece tener un precio y todo el mundo es susceptible de control hipnótico, si la apropiada cantidad de dinero se le pone enfrente. (Caballero, 2016)

Trabaja estos conceptos, ¿cómo afectan al funcionamiento del ballenero las ambiciones desmedidas? ¿Y cómo al bien común? ¿Qué aspectos en común puedes encontrar entre esta tripulación y *Moby Dick*, y tu entorno social? ¿Qué acción o acciones crees que se podrían llevar adelante para revertir este escenario?

Historia. Geografía.

1. El conflicto con los balleneros.

a. Investiga cuál fue el conflicto que comenzó a haber con los balleneros. Indaga sobre la actividad de Greenpeace que data del año 1974 cuando denuncian, por primera vez, el peligro de extinción de las ballenas.

b. ¿Cuál es la misión de una institución no gubernamental como Greenpeace? ¿Qué conoces de ella?

c. ¿Cuáles son algunas de las acciones pacíficas llevadas a cabo y en qué países?

d. ¿Por qué crees que la defensa de las ballenas aporta al equilibrio del medioambiente?

e. Simula un comunicado de Greenpeace contra el Pequod. ¿Qué crees que hubiera hecho la ONG ante la obsesión de Ahab?

2. A diferencia de lo que sucede en un ballenero, existe una práctica que se da hace ya varios años y que es muy bella que se llama “Avistaje de ballenas”. ¿En qué consiste este fenómeno y cuándo puede practicarse? ¿En dónde puede realizarse? ¿Qué concepto tienen de las ballenas quienes realizan esta práctica? Confróntala con la que tenía la tripulación del Pequod.

Educación en valores. Derechos humanos.

1. En la novela de Melville aparecen claramente resaltados ciertos valores como la lealtad, la amistad, la honradez, la rectitud.

¿Qué personaje o personajes crees que los encarnan? ¿Qué antivalores se oponen a los mencionados y en qué personaje o personajes puedes verlos? ¿Cómo ves enfrentados en tu sociedad estos valores y antivalores?

2. Analiza la discapacidad en *Moby Dick*:

a. Investiga sobre la definición de discapacidad. ¿Qué tipos de discapacidades existen?

b. ¿Qué personajes con discapacidad aparecen en la novela de Melville? ¿Todos representan a la discapacidad del mismo modo? ¿Por qué?

c. ¿Qué sucede en las escuelas de tu país con la discapacidad? En tu curso, ¿tienes algún compañero con discapacidad? ¿Cuáles son las acciones que puedes llevar adelante para integrar su vida y la tuya?

d. ¿Qué políticas públicas se implementan en tu país para integrar la discapacidad? Investiga sobre la legislación vigente. ¿Te parece que es suficiente? ¿Qué políticas aplicarías para lograr una mayor integración a la población con discapacidad?

e. Lee la siguiente cita extraída del libro *Miradas del alma. 13 relatos de autismo*.

La diversidad enriquece pero requiere mucho esfuerzo de parte de todos. No se trata de aceptar cualquier cosa ni de tratar a todos por igual, se trata de comprender y dar a cada cual lo que necesita para poder vivir en sociedad, sin preguntar, sin esperar. (Badaracco, 2014)

Analízala a la luz de los conceptos sobre discapacidad trabajados.

Matemáticas y léxico

1. En el año 2000, un estudio a cargo del investigador Zack Booth Simpson reveló que la novela de Melville es el libro más rico en vocabulario. El estudio estuvo basado en manuales digitalizados y consistió en contar el número total de palabras y la cantidad de palabras diferentes. A partir de esto se calculó la “densidad”, es decir, el cociente del número de palabras diferentes entre el número total de ellas.

En el caso de *Moby Dick* el sitio web culturacientífica.com declara que se hallaron 17 227 palabras diferentes para un total de 211 763, es decir un cociente de 0,0813. Estos números indican que Melville incluye una nueva palabra casi en cada línea.

¿Te animas a estimar este cálculo en la novela gráfica leída?

Una bitácora de viaje web

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; Computación; Arte.

1. Retoma la historia de *Moby Dick*. Te invitamos a que diseñes una página web a modo de bitácora de viaje.
2. Ubica los personajes (puedes agregar nuevos): sitúa en tiempo y espacio la acción (puedes respetar la fecha de la obra o también puedes trasladarla a tu época contemporánea. En ese caso, deberás tener en cuenta también el contexto sociopolítico actual).
3. Recrea el viaje día a día y escribe todo lo que vaya sucediendo en el viaje que sea de relevancia. Dado que es una página web puedes elegir a un solo personaje para que vaya narrando o puedes habilitar la perspectiva de varios de ellos.
4. Realiza una web interactiva. Permite que quienes la visiten te dejen mensajes, por ejemplo.
5. Una vez que tengas lista la página web puedes lanzar este proyecto a toda tu escuela, de modo tal que cada alumno vaya visitando el sitio web para ir enterándose de lo que pasa con el ballenero día a día y pueda interactuar contigo.
6. No olvides incluir una pestaña donde referencias brevemente la base de la inspiración de tu página: *Moby Dick*, la obra de Herman Melville.

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.
- Badaracco, D. (2014). “El valor de la diversidad”. En AA.VV. (2014). *Miradas del alma. 13 relatos de autismo*. Buenos Aires. Brincar por un autismo feliz.
- 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
- Caballero, E. (2016). “El capitán Ahab y la conciencia desequilibrada” Recuperado el 11/02/2016 de <https://eloycaballero.wordpress.com/tag/moby-dick/>
- 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.
- Tomé, Ramiro (2007). “Moby Dick: un logro fuera de lo común”. En *Somos lo que leemos. Espacio de Crítica literaria*. Recuperado el 10/02/2016 de <https://criticaliteraria.wordpress.com/2007/11/01/moby-dick-un-logro-fuera-de-lo-comun/>