

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 “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.

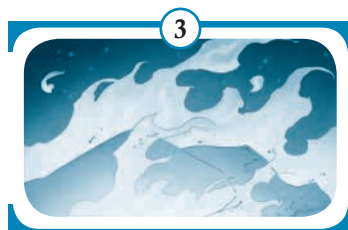
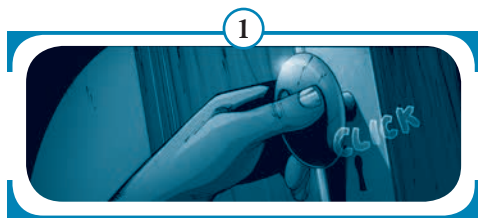
Otra de las diferencias está en el público al que va destinado. Originalmente, la novela gráfica se orientó hacia un receptor adulto; mientras que los cómics lo hicieron hacia un público infantil. Aunque, como sucede en la literatura, estas intersecciones nunca se mantienen puras ya que han surgido subgéneros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

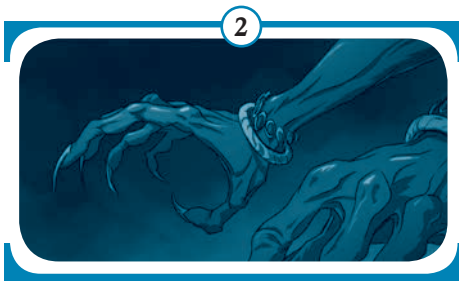
En caso de que los niños sean pequeños, se sugiere simplificar y adaptar esta actividad. El docente puede presentar él mismo una viñeta de *El Eternauta* y trabajar un solo aspecto. Por ejemplo: la aparición del viajero y cómo esto se va representando en la viñeta. Se sugiere primero comentar la viñeta 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, *Perseo y Medusa*. Se sugiere trabajar con las siguientes viñetas:



1. Pág. 22.: Observar los recursos gráficos que se emplean para engrandecer la figura. Pedirles a los alumnos que escriban una descripción que reemplace esa viñeta. Luego comparar los recursos de la escritura con los de la imagen para lograr el efecto de representación de la imagen heroica de Perseo.

2. Pág. 36: Analizar el efecto que se logra con la presentación de Medusa a partir de sus manos. Si comparáramos esta viñeta con el correspondiente recurso literario (la sinécdoque), ¿se podría alcanzar el mismo efecto? Contrastar ambos procedimientos.
3. Pág. 40: Analizar los recursos gráficos de estas viñetas. ¿Qué se logra con la misma? ¿Cómo se compone el sentido en toda esta viñeta y cómo afecta al significado global de la escena?

ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA

Antes de comenzar con la lectura se sugiere contextualizar debidamente la obra.

Se sugiere que introduzca a los alumnos en la Mitología Griega. Puede pedirles que, como primer paso, averigüen quiénes eran los dioses griegos, qué fuerza representaba cada uno y cómo influían en la vida de los hombres y mujeres mortales. También se sugiere familiarizar a los alumnos en los vínculos entre dioses y mortales.

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. Realiza un listado de personajes. Coloca en una columna a los mortales y en otra, a los dioses. Enumera las características de los personajes principales de ambas categorías. ¿Cuál de ellos te ha atrapado más y por qué?
2. ¿Quién era el padre de Perseo? ¿Cómo hizo para burlar el encierro de Dánae? ¿Por qué pudo hacerlo?
3. La *Areté* representa un concepto fundamental en la cultura de la Grecia antigua. Es difícil establecer con certeza su significado pero, en líneas generales, la *areté* es la «excelencia». La palabra deriva de *aristós*, 'mejor', que designa el cumplimiento máximo del objetivo que se planteó. Todos los griegos eran educados para alcanzar la *areté* que suponía una actuación destacada para hablar y obrar exitosamente. Señala, entre los personajes de la obra, cuál o cuáles crees que han alcanzado esta cualidad. Justifica tu elección.
4. Indica si las siguientes oraciones son verdaderas o falsas. En el caso de que sean falsas, realiza las correcciones necesarias para que sean verdaderas.

A

Antes de que Dánae tuviera a su hijo, el rey Acrisio la encerró en un arcón de madera para que no pudiera ser madre.

B

Después de conquistar el favor de Atenea, Perseo se dirigió a las tierras de Atlas.

C

Antes de completar su misión, Perseo se enfrentó a las Gorgonas.

D

Después de retornar a Argos, Perseo se casó con Andrómeda y logró salvarla.

5. ¿Qué elementos hay en común entre las historias de Medusa y Andrómeda? ¿Cómo actúan los dioses ante los seres soberbios y vanidosos? A partir de esto, reflexiona acerca del vínculo entre dioses y hombres.

6. ¿Cuál de las siguientes frases describe mejor el significado de la palabra ciénaga?

A

Lugar lleno de serpientes.

B

Lugar con profunda oscuridad.

C

Lugar lleno de barro.

D

Lugar lleno de seres malvados.

¿Cuál de las siguientes frases describe mejor el significado de la palabra oráculo?

A

Lugar sagrado
en el que se consultaba
la voluntad de algún dios.

B

Lugar sagrado
al que se iba a rezar
a algún dios.

C

Lugar sagrado
al que se iba a buscar refugio
ante las desgracias.

D

Lugar sagrado
donde vivían los dioses.

Procesos inferenciales, jerarquización de la información e intuición del texto

1. Algo propio de la mitología griega es la acción de los dioses ayudando o perjudicando a los mortales ¿Cómo se manifiestan los dioses ante Perseo? ¿Cómo influye esto en la misión de Perseo?

2. Elige entre los siguientes títulos otro que te parezca también adecuado. Justifica tu elección.

A

Perseo, el vengador.

B

Perseo, el salvador.

C

Perseo, el engañador.

D

Perseo, el alado.

3. Observa cómo se distingue a los dioses de los mortales en los gráficos de la novela. ¿Qué particularidades puedes describir?

4. Lee la siguiente frase e indica si se aplica o no al caso del mito de Perseo y por qué.

A menudo encontramos nuestro destino por los caminos que tomamos para evitarlo. (Jean de La Fontaine)

Comprensión a partir de la intuición del texto

1. En los mitos griegos –y en la antigua cultura griega– el destino es un concepto muy importante. Investiga sobre dicho concepto y reflexiona sobre lo que ocurre en el mito de Perseo.

2. Busca en la novela gráfica frases o viñetas en las que se vea reflejada esta idea de destino inexorable.

ACTIVIDADES DE REESCRITURA

1. Noticia periodística

Imagina que hubiera existido un diario el día en que Perseo logra cortar la cabeza a Medusa. ¿Cómo se incluiría la noticia en la tapa de ese diario? Escribe una nota periodística del suceso como si hubieras estado en el lugar de los hechos cubriendo esta primicia.

2. Crítica cinematográfica

Elige una película basada en el personaje de Medusa. Por ejemplo, podría ser *La Medusa*, una película de 1964 de Terence Fisher. También puedes elegir la versión nueva del año 2014. Centrándote en esta figura analiza cómo se representa este personaje y como se “moderniza” el mito.

3. *Redes sociales*

Si Medusa hubiera tenido Twitter, ¿cómo imaginas que podrían haber sido algunos de sus tweets? Inventa tres tweets para los siguientes usuarios: @AteneaDiosaOk; @soyelgranZeus; @soygraya.

4. *Descripción*

Elige un personaje de esta novela gráfica que sea de tu agrado. Escribe una breve descripción sobre él o ella pero que pueda insertarse entre una o más viñetas. Puedes dividir la descripción en varios cuadros. Indica dónde lo o los insertarías.

5. *Relato histórico*

Averigua qué es el “Gorgoneion”. Indaga sobre su influencia en el arte y escribe una reseña contando su origen, su uso y el significado que adquirió entre quienes lo portaban.

6. *Ensayo argumentativo*

Lee la siguiente cita:

Los héroes griegos, como muchos héroes de las historias más modernas, recorren un camino propio –cada uno el suyo– que, sin embargo, según los estudiosos de la literatura, guarda ciertas similitudes con el recorrido de los demás héroes. Efectivamente, en todo relato puede distinguirse un momento inicial: el héroe vive en un mundo más o menos habitual, con (...) su familia aprendiendo y experimentando como cualquier niño. Un día se le presenta un desafío (...). El héroe abandona su mundo familiar, su niñez, su infancia y se dirige hacia un mundo nuevo, desconocido para él, a veces mágico. [...] (Parra y Wolman, 2007)

Esta cita que acabas de leer ¿es aplicable al caso de Perseo? Si tu respuesta es sí

- a. Busca viñetas que te permitan defender esta idea.
- b. Escribe al menos 5 oraciones que te permitan confirmar lo que dice la cita.
- c. Piensa en algún superhéroe que te guste. ¿Podrías compararlo con Perseo en las cosas que le suceden y los desafíos que tiene que atravesar?

7. *Otro final*

Imagina que Perseo y Acrisio logran burlar su destino. ¿Cómo creés que podría haber sido el final de la historia? Reescribe el final de la obra teniendo en cuenta que Acrisio no muere a causa del disco que arroja su nieto y que no se cumple lo que había designado el oráculo

Religión. Educación en valores.

1. La cultura griega clásica era claramente politeísta. Tenían un profundo temor de dios pero de un dios plural representado en varios dioses a los que rendían culto y brindaban sacrificios.

a. Investiga qué es el politeísmo. ¿A qué otras religiones se enfrenta y por qué?

b. Busca a los principales dioses griegos, lista sus nombres e indica qué tipo de dios es. ¿Qué conclusión puedes sacar de esto? ¿Cómo se asocian los dioses con las fuerzas naturales y las características del hombre? A pesar de ser dioses, muchas veces manifiestan sentimientos puramente humanos. Busca ejemplos de esto en la obra que acabas de leer.

2. Reflexiona sobre los valores ponderados en la obra:

a. ¿Qué valores tiene Perseo que lo convierten en un héroe? Reflexiona junto con tus compañeros acerca de su valor y de su generosidad. Perseo no hace nada por beneficio propio ni para ganar fama para sí. ¿Por quiénes arriesga su vida?

b. Tanto la madre de Perseo como Andrómeda estaban siendo injustamente acosadas. Sus vidas y libertades estaban siendo cercenadas por otras personas que querían decidir por ellas. Reflexiona en tu clase respecto del tema de violencia de género. ¿Conoces la campaña #NiUnaMenos? Si no la conoces, busca acerca de qué trata y qué derechos defiende. Piensa y diseña un afiche con el que puedas generar consciencia sobre el tema de la violencia de género y el sometimiento de la mujer. ¿Cómo se difunde este tema en tu país?

Geografía

1. Toma un mapa de Grecia y ubica las ciudades e islas en las cuales transcurre la novela (Argos, Lárisa, Isla de Serifos, etc.)

2. Investiga la historia del dios Atlas. Coméntalo con tus compañeros ¿Cómo asocias este dios con el atlas universal?

Arte. Plástica. Computación

1. El famoso diseñador Gianni Versace utilizó a partir de los años 80 la cara de Medusa como logo de su firma. Según contó, representaba una belleza fatal.

Piensa un producto o una firma para la que utilizarías algún elemento del mito de Perseo y Medusa. Diseña el logo, descríbelo y explica cuál es el objetivo de incluir dicho elemento.



Música

1. Lee la letra de la canción “Cabeza de Medusa” del cantautor Gustavo Cerati.

Y vuela lejos, hombre, que nada se interponga,
la noche repentina, te vende falsas sombras,
Y cuando uno no ama compra.
Cabeza de medusa, su boca es invisible
se va fijando en tu retina, seduce de mil formas
Y cuando uno no ama, compra.
Te llama y no te nombra, cuando uno no ama compra
Ella es la hermana de la luna, ella es tan viciosa para embriagar
y es más...
Te copiará como un espejo y jamás
jamás, jamás serás su dueño
Así que, vuela, vuela lejos
vuela lejos, hombre.

¿Qué estrofas te remiten al mito leído y por qué?

Educación Física

1. En el momento en que Perseo llega a Lárissa, se estaban desarrollando los juegos Olímpicos en honor a Zeus. Busca información sobre estos juegos que siguen desarrollándose en la actualidad.

¿Por qué crees que llevan este nombre? ¿Qué deportes se practican? ¿Cuándo y cómo se desarrollan?

Astronomía. Matemática. Cs. Naturales.

1. A su muerte, la diosa Atenea ubica a Perseo en el cielo, para recordar siempre su valentía. Busca información sobre la constelación que lleva su nombre.

¿En qué momento del año puede verse y dónde? ¿Cerca de otras constelaciones puedes encontrarla?

Un monstruo mitológico

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. Junto con tus compañeros, imagina un monstruo que puedan crear. Ten en cuenta las características de Medusa para buscar replicarlas en la criatura que imaginen.
2. Ubícalo en tiempo y espacio: te sugerimos que pienses esta criatura en una época histórica de este siglo o el siglo pasado. Diseñalo o bien en computadora o dibujándolo. Si te animas puedes hacer una obra a escala humana.
3. Construye una historia, un mito en torno a su figura. Explica por qué se convirtió en monstruo, quién lo confinó a vivir en este estado, etc.
4. Luego, escribe la historia. Puedes hacerlo conservando el formato de novela gráfica para incluir viñetas dibujadas o simplemente redactar el mito y acompañarlo de la imagen a escala que construiste previamente.
5. Una vez que el proyecto esté terminado, puedes exponer la obra en tu colegio.
6. Inclusive, para ambientar el espacio y recuperar costumbres de la Grecia Antigua puedes simular un oráculo al que la gente se acerque a consultar y reciba algún vaticinio sobre su futuro.

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
- 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
- Parra, C. & Wolman, S. (2007). *Prácticas del lenguaje. Mitos griegos*. Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Argentina.
- 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.