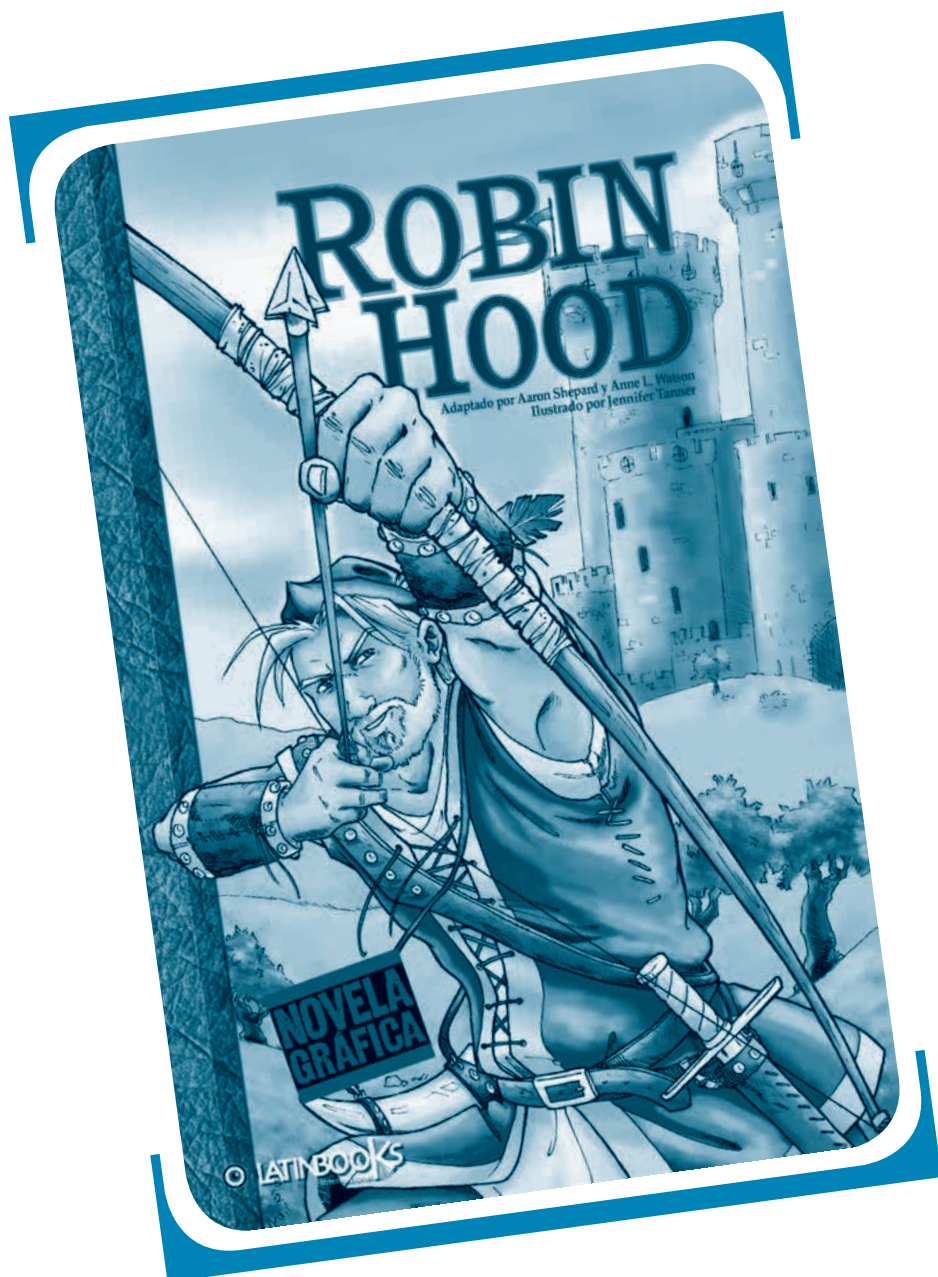


CUADERNILLO DE ACTIVIDADES



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 “culta” 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.

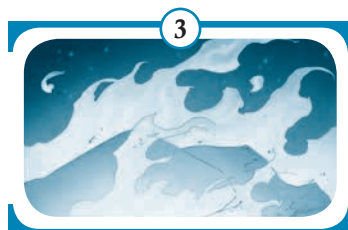
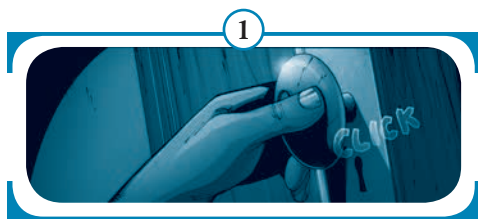
Otra de las diferencias está en el público al que va destinado. Originalmente, la novela gráfica se orientó hacia un receptor adulto; mientras que los cómics lo hicieron hacia un público infantil. Aunque, como sucede en la literatura, estas intersecciones nunca se mantienen puras ya que han surgido subgéneros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

ción 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, *Robin Hood*. 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. 11) Observar la expresión en la mirada y el primer plano realizado ¿qué se busca transmitir con este plano?
2. (Pág. 12) Enfrentamiento de los rostros. Observar el recurso de poner en foco.
3. (Pág. 41) La flecha de Robin Hood en el sauce. Analizar la fuerza de esta imagen, la representación de la habilidad y el poder adquiridos por el personaje. Analizar también la representación onomatopéyica.

ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA

Pida a los alumnos que busquen información sobre Robin Hood. Tenga en cuenta que Robin Hood representa una especie de simbiosis entre héroe y forajido típico de la Inglaterra medieval. Es interesante, antes de ingresar en la lectura de la novela, describir este personaje lindante entre la justicia social y la persecución de la autoridad. También es útil que los alumnos sepan que existen diferentes versiones de las aventuras de este personaje y que, inicialmente, eran narradas de manera oral.

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 es Robin Hood? Enumera 6 adjetivos que caractericen su personalidad. ¿De qué otro modo se llama a Robin Hood? ¿Crees que fue una persona real? Investiga sobre esta posibilidad y aporta evidencia.
2. Diseña una red de personajes –entre los presentados en la historia– en la cual los conectes de acuerdo a su función de acompañar o de enfrentar a Robin Hood. Puedes partir de un nodo al que encabeces con la frase “Con Robin Hood” y otro que se denomine “Contra Robin Hood”. ¿Qué características comparten quienes se alían con Robin Hood? ¿Qué características opuestas presentan quienes se enfrentan a él? ¿En qué bando hubieras estado tú y por qué?
3. En esta novela gráfica existe un narrador que va presentando los hechos. ¿Quién te parece que es? Justifica tu respuesta:

A
El propio Robin Hood

B
Un narrador externo

C
Lady Mariana

D
El rey Ricardo

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

4. ¿En qué época te parece que suceden los hechos que se narran en esta novela gráfica? ¿Quién se te ocurre que podría encarnar las características de Robin Hood hoy, en el siglo XXI?
5. Describe el personaje del Rey. ¿Qué crees que piensa realmente de Robin Hood?

6. ¿Qué significa la palabra “tentempié” (pág. 27)?

A

Mareo

B

Alimento

C

Arma

D

Sotana

7. ¿Quién es “el Pequeño Juan”. ¿Por qué crees que Robin Hood le puso ese apodo? El uso de ese apodo es:

A

Irónico

B

Poético

C

Familiar

D

Distante

8. Imagina que Robin Hood llevara una “agenda de bandido”, indica qué acciones debería anotar primero de acuerdo a la novela que has leído.

1. Escarmentar al Sheriff de Nottingham.	4. Hacerme del dinero que prometió el obispo.
2. Engañar al Obispo e impedir la boda de Eleonor con Sir Stephen de Trent.	5. Huir de mi casa para no ser atrapado por dar muerte a un servidor del rey.
3. Participar de la competencia de arqueros de Nottingham.	6. Encontrar al fraile Tuck

9. Alan-A-Dale es un juglar. ¿Qué función cumplían los juglares? ¿Qué otros relatos conoces que primero fueron contados por juglares y luego escritos?

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 cuál será el tema de la novela gráfica que vas a leer. Luego, al finalizar la lectura, vuelve a este punto y verifica si pudiste anticiparlo correctamente o no.

2. ¿Qué quiere decir el pequeño Juan con la frase: “Si todos pelean como tú, no me sorprende que necesiten ayuda”? (Pág. 20)

A
Que Robin Hood es cobarde

B
Que Robin Hood es muy hábil peleando

C
Que Robin Hood no es bueno peleando

D
Que Robin Hood es valiente

3. ¿Qué quiere decir Lady Marian con la frase: “Pero no es ‘Cuando regreses’, es ‘Si regresas’” (pág. 47).

A
Que no quiere que Robin Hood regrese

B
Que quiere que Robin Hood regrese

C
Que teme que Robin Hood regrese

D
Que teme que Robin Hood no regrese

4. Al comienzo de la novela gráfica, el narrador dice sobre Robin Hood: “Está por dar un paso que cambiará su vida completamente” (pág. 6). ¿Por qué crees que lo dice? ¿Cómo es ese cambio: positivo o negativo?

5. Lee el siguiente fragmento extraído de la obra narrativa. ¿En qué lugar de esta novela gráfica lo insertarías? ¿Por qué?

El nuevo rey era muy sensible a la miseria en la que vivían los súbditos sajones. Conocía también los intentos que sus antepasados y, en especial, su padre, habían hecho por cambiar esa situación, sin conseguirlo. Pero él estaba decidido a dar un giro definitivo al curso de los hechos. Deseaba ser el rey de un país en el que, de una vez por todas, no existieran ni vencedores ni vencidos.

ACTIVIDADES DE REESCRITURA

1. *Noticia periodística*

Imagina que eres un periodista deportivo y debes cubrir la competencia de Nottingham. Escribe una breve nota en el que cuentes el desarrollo de la misma. Describe bien a sus participantes manteniendo la incógnita de los dos encapuchados. Utiliza el estilo de un narrador testigo.

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 mires *Robin Hood: príncipe de los ladrones* (1991) dirigida por Kevin Reynolds. Luego, compara qué elementos en común hallas con la novela leída. Analiza en tu escrito el oxímoron (contradicción en los términos) del título: “príncipe de los ladrones”. ¿Por qué crees que alguien que es considerado un ladrón pueda ser llamado, también, “príncipe”?

3. Diálogo

Imagina un encuentro entre Robin Hood y el Rey Midas. Inventa un diálogo entre ellos. Piensa de qué manera uno puede ayudar a otro.

(El rey Midas es un personaje de ficción que le pide a Dionisio, como agradecimiento por haberlo hospedado gentilmente, que le conceda el deseo de convertir todo lo que tocara en oro. Puedes averiguar más sobre el rey Midas para ampliar tu producción.)

4. Cambio de perspectiva

Relata la partida de Robin Hood a la competencia desde la perspectiva de Lady Marian.

5. Ensayo argumentativo

Lee la siguiente cita:

Robin Hood es una de las últimas incorporaciones al panteón de héroes medievales y sus orígenes, al menos en Literatura (...), parece haber sido la humildad. (Brockman, 1982)

Analiza el sentido de la cita. Escribe argumentos que apoyen esta cita. Es decir, que te ayuden a darle fuerza y valor a la cita leída.

6. Discurso histórico

Hay quienes sostienen que Robin Hood fue una persona real sobre la cual los juglares contaban las aventuras. Investiga quién era esa persona y escribe una pequeña entrada para Wikipedia.

7. Otro final para Robin Hood

Retoma el final de la novela gráfica que acabas de leer. Piensa uno distinto y escríbelo en estilo narrativo. Puedes incluir algunos diálogos.

ACTIVIDADES TRANSVERSALES

Derechos humanos. Educación en valores.

En la obra leída, el personaje de Robin Hood le roba a los ricos para darle a los pobres.

1. ¿Qué crees respecto de esta conducta? ¿Cómo podría hacerse lo mismo sin necesidad de “robar”?
2. En tu país ¿existen entidades que se encargan de conseguir dinero para ayudar a quienes menos tienen? ¿Cuáles son? Haz un listado y junto con tus compañeros visita la página web de estas entidades para ver de qué modo puede colaborarse y ayudar a los que más necesitan.
3. ¿Cuál fue el conflicto de Lady Eleonor? ¿Qué piensas respecto de la costumbre de arreglar los casamientos de los hijos? ¿Conoces alguna cultura en la que hoy en día se siga practicando esta costumbre?

Geografía. Historia

Observa el mapa de Inglaterra en la época de Robin Hood (Pag. 67).

1. Junto con tu docente de Geografía e Historia. Ubica el país y comenta brevemente qué hitos históricos fueron relevantes en la época en que transcurre la novela. Investiga también sobre la invasión normanda. ¿Quiénes eran los normandos y por qué surge el enfrentamiento?
2. Averigua más datos sobre el rey Ricardo. ¿Por qué lo apodaban Corazón de León? ¿Cómo fue su reinado?

Religión

En la novela gráfica que leíste, se observa una fuerte crítica a la institución de la Iglesia.

1. ¿Cuál es esa crítica? ¿Por qué crees que Robin Hood está más cerca del Fraile Tuck que del obispo de Hereford?
2. ¿Qué opinas tú de las riquezas de la Iglesia?
3. Lee la siguiente entrevista al actual Papa, Francisco. ¿Cómo redistribuye la Iglesia esas riquezas? ¿Qué opinas del actual Papa y su actitud hacia los pobres?

P. San Francisco eligió la pobreza y vendió también su evangelario, usted como Papa y Obispo de Roma, ¿siente presión por vender los tesoros de la Iglesia?

R. Esta es una pregunta fácil. No son los tesoros de la Iglesia, son los tesoros de la humanidad. Por ejemplo, si mañana digo que La Piedad de Miguel Ángel sea subastada no se podría hacer porque no es una propiedad de la Iglesia. Está en una, pero es de la humanidad y esto es aplicable a todos los tesoros de la Iglesia.

Sin embargo, el Papa también aseguró que se han “comenzado a vender los regalos y otras cosas que me dan”. Sobre los bienes inmobiliarios aseguró que aunque son muchos, todos son “usados para mantener las estructuras de la Iglesia y para mantener obras de caridad de países necesitados como: hospitales y escuelas”.

Educación Física

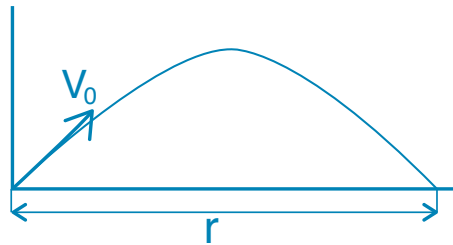
1. ¿En qué práctica se destacaba Robin Hood? Trabaja junto con tu docente de Educación Física respecto de la historia de la arquería. ¿Cuáles son las reglas de esta práctica? En la actualidad, ¿se sigue practicando? ¿Cuáles son las ventajas de practicar este deporte?

Matemáticas

Lanzando una flecha a 45 grados en un campo de tiro, midiendo horizontalmente en metros a qué distancia se ha clavado en el suelo (r), multiplicando por 10, obteniendo la raíz cuadrada y multiplicando después por 3,6 obtenemos la velocidad de salida (V_0) de la flecha en km/h.

$$V_0 = 3,6 \cdot \sqrt{10 \cdot r} \text{ (km/h)}$$

Observa ahora el esquema de la fórmula:



1. ¿Cuál habrá sido la V_0 de una flecha que se clavó a 100 m de distancia disparada con un ángulo de 45°?

Educación Cívica

A pesar de su bondad, la actividad de Robin Hood es ilícita.

1. Si fueras su abogado, ¿qué argumentarías para defenderlo?

PROYECTO ESPECIAL INTERDISCIPLINARIO

Un proyecto solidario

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.

1. El objetivo de este proyecto es que escribas el guión para una obra de teatro basada en la vida de Robin Hood y que la representes para un público amplio. Te proponemos que adaptes la novela histórica leída a un Robin Hood “nacional”.
2. Organiza grupos de trabajo: uno que adapte y escriba del guión; otro que se encargue del vestuario; otro, de la escenografía; otro, de la musicalización, etc.
3. Ubica el espacio geográfico de tu país en el que se desarrollaría la obra.
4. Ubica a Robin Hood y el resto de los actores en ese escenario.
5. Escribe el guión. Recuerda que como es una obra de teatro debes hacer todas las aclaraciones de escenografía y vestuario pertinentes.
6. Como cierre para este proyecto te sugerimos que estrenes la obra y que pidas una donación a quienes vayan a verla. Todo lo que recaudes en las funciones que hagas puedes donarlo a alguna institución que asista a personas carenciadas.

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

Brockman, B. A. (1982). “Robin Hood and the invention of children’s literature”. *Children’s Literature*, 10(1), 1-17.

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.

“El papa responde por qué la iglesia no vende sus bienes materiales” recuperado de <http://www.informador.com.mx/internacional/2015/624681/6/el-papa-responde-por-que-la-iglesia-no-vende-sus-bienes-materiales.htm> el 27/02/2016

“Alcance y velocidad de disparo” recuperado de <http://pallaferro.blogspot.com.ar/2008/11/alcance-y-velocidad-de-disparo.html> el 27/02/2016