

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 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 *Pyeongyang* 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.

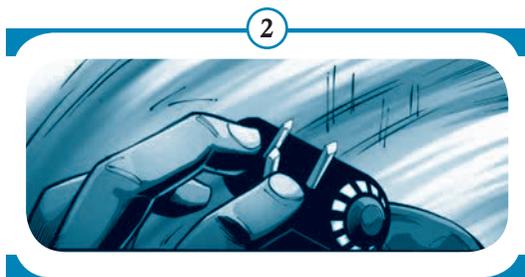
Hecho este breve recorrido es importante pensar en la profunda implicación que existe entre el texto y el dibujo en este género. Ambos elementos deben analizarse e interpretarse en la simbiosis en que fueron creados. Cómic, historieta, álbum gráfico, novela visual o novela

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, *La Ilíada*. Dado que el contenido de esta obra muchas veces fue sintetizado como “La cólera de Aquiles”, se sugiere trabajar con el siguiente párrafo que, al mismo tiempo, permite introducir a los alumnos en el contenido de la obra que leerán:

Luego de nueve años de guerra entre aqueos y troyanos, una peste se desata sobre el campamento aqueo. Consultado un adivino, este vaticina que la peste no cesará hasta que Agamenón devuelva a su esclava Criseida a su padre, Crises. Agamenón cede a Criseida pero en su lugar toma en posesión a la sacerdotisa Briseida, esclava de Aquiles. De allí nace la cólera de Aquiles quien interpreta este hecho como una afrenta. Por todo esto Aquiles se retira de la batalla, y asegura que solo volverá a ella cuando el fuego troyano alcance sus propias naves

La actividad entonces consistirá en que los alumnos contrasten este pasaje narrativo con su representación en la novela gráfica (Pág. 15 y 16). Es importante comparar los recursos narrativos y su contrapartida en la gráfica, cómo se alcanza la dinámica de la narrativa con la combinación de texto e imagen en la novela gráfica.

ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA

Antes de comenzar

Pida a los alumnos que busquen información sobre la guerra de Troya. Que identifiquen los dos ejércitos que estaban enfrentados y los protagonistas principales. Esquematice esta información a fin de que los alumnos accedan primero a los personajes y puedan identificarlos en la novela gráfica.

Además, y aunque exceda al género novela gráfica, es necesario instruir a los alumnos sobre la transmisión oral de este tipo de obras, la función de los aedos, etc. También es conveniente discutir previamente sobre los aspectos témporo-espaciales de la obra y de su autor.

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. ¿Cuál es la causa que motiva la guerra? ¿En qué lugar se desarrolla y cuánto tiempo dura?
2. ¿En qué consiste el recurso de elipsis temporal? Identifica al menos un ejemplo en la novela gráfica. ¿Cómo se señala este recurso para que el lector lo reconozca?
3. Organiza los hitos presentados a continuación y redacta un breve párrafo de modo que se construya una secuencia causal y/o temporal de los hechos presentados en la novela:

A

(Ejemplo)

• Oráculo de Casandra • Nacimiento de Paris • Entrega de Paris a los pastores

El nacimiento de Paris fue anticipado por el oráculo de Casandra quien vio en sueños que, por su causa, ardería Troya. Por ese motivo, Paris debía morir, pero su madre, Hécuba, no tuvo el valor para hacerlo y, en secreto, lo entregó a unos pastores.

B

• Invasión de Troya • Partida de Helena con Paris • Agamenón y Menelao alistan el ejército

C

• Muerte de Sarpedón • Muerte de Patroclo
• Patroclo viste la armadura de Aquiles • Ira de Zeus

D

• Muerte de Héctor • Ira de Aquiles • Aquiles aniquila al ejército troyano
• Engaño de Atenea

E

• Venganza de Paris • Muerte de Aquiles • Intervención de Apolo

F

• Ingreso del caballo de madera a Troya • Venganza de los griegos
• Complicidad de Helena • Incendio de la ciudad

4. ¿Qué significan las siguientes expresiones extraídas del texto? Explícalo con tus propias palabras:

A

“Los soldados griegos no daban crédito a sus ojos (...)” (Página 59)

B

“(...) las puertas del Hades te aguardan.” (Página 22)

C

“(...) creen que yo puedo salvarles el pellejo.” (Página 32)

D

“Es su talón de Aquiles.” [Para esta frase, remítete tanto a la obra como a los motivos de la vulnerabilidad de Aquiles]

5. Define el epíteto como recurso poético. ¿Cuáles son las ventajas que aporta su uso tanto en la obra escrita como en el relato oral?

Procesos inferenciales y de jerarquización de la información

1. Si tuvieras que twittear en 140 caracteres sobre qué trata este texto, ¿cómo sería el mensaje?
2. ¿Cómo es el vínculo entre dioses y humanos? ¿Cómo se distinguen sus intervenciones en la novela gráfica?
3. Vives (1970) utiliza el término “antropomorfismo religioso” para referirse a los dioses de Homero, ¿cómo se relaciona este término con los dioses de esta novela gráfica?
4. Lee el siguiente párrafo narrativo de *La Iliada*, indica en qué parte de esta novela gráfica lo insertarías. Señala qué elementos tuviste en cuenta para decidir el lugar de articulación de este párrafo.

Cuando Aquiles escuchó el nefasto mensaje dio un horrendo gemido que oyó hasta su madre, la diosa Tetis, desde el fondo del mar. Tetis se trasladó veloz, con toda su corte de nereidas, junto a su hijo que, al verla, proclamó sus deseos de venganza; ella le respondió... “Breve será tu existencia, a juzgar por lo que dices; pues la muerte te aguarda así que Héctor perezca”. A lo que él contestó... “Sufriré la muerte cuando lo dispongan Zeus y los demás dioses inmortales. Pues ni el fornido Hércules pudo librarse de ella”. Tetis le dijo... “Pero tu magnífica armadura, regalo de los dioses a tu padre Peleo el día que me colocaron en su tálamo, la tiene Héctor que se vanagloria de cubrir con ella sus hombros...”, y añadió: “Tú no entres en combate hasta que mañana, al romper el alba, te traiga una hermosa armadura fabricada por Hefesto (Vulcano)”. Dicho esto, la diosa envió a sus acompañantes al seno del anchuroso mar y se dirigió al Olimpo para encargar la magnífica armadura.

5. Si tuvieras que elegir un subtítulo para esta obra ¿cuál de los siguientes elegirías? Justifica tu respuesta:

A

El gran caballo de madera

B

La mujer más bella

C

El hijo de Príamo

D

La venganza de Menelao

Comprensión a partir de la intuición del texto

1. *La Iliada* es un poema épico, una epopeya que narra grandes acciones realizadas por personajes cuyas características, muchas veces, trascienden el orden de lo natural. Está originalmente organizada en 24 cantos contruidos en hexámetros dactílicos. Investiga sobre este género y sus características. Luego analiza el modo en que estas características son readaptadas y representadas en la novela gráfica.

2. ¿Cuáles son los atributos y valores del héroe épico? ¿Qué personajes consideras que cumplen esta función en la obra leída? ¿Cómo son representados de acuerdo con las características de la novela gráfica? Analiza puntualmente el caso de Héctor, ¿cómo contrasta su figura respecto de la de su hermano Paris?

ACTIVIDADES DE REESCRITURA

1. *Noticia periodística*

Imagina que eres un corresponsal de guerra y tienes que cubrir el conflicto bélico entre aqueos y troyanos. Prepara una noticia periodística que relate los sucesos que la desencadenaron y el avance de la misma.

2. *Crítica cinematográfica*

Mira la película *Troya* y escribe un breve artículo donde compares la fidelidad de los hechos presentados en la película y en esta adaptación de la obra literaria. Observa, sobre todo, las contradicciones.

3. *Obra de teatro*

Escribe una escena de una posible obra teatral cuya temática sea el encuentro de Aquiles con Patroclo en el Hades. Ten en cuenta que se trata del género dramático y no olvides las acotaciones que deban hacerse para la escenografía y los actores.

4. *Cuento breve*

Toma la escena de la muerte de Aquiles. Reescríbela bajo las características de un cuento realista breve.

5. *Relato histórico*

A diferencia de los motivos que se esbozan en la obra poética de Homero, hay quienes, con el tiempo, hipotetizaron que la guerra de Troya se desató por otras causas no tan “románticas”. Descubierta la ciudad de Troya por Schliemann, se supo que estaba cerca del estrecho de los Dardanelos, lugar que debió ser clave para el comercio entre Asia y Europa. En ese punto se alzaba una ciudadela amurallada, cuyo nombre probable fue Ilión (Troya). Además, se estima que era rica en oro y caballos. Imagina entonces que el ataque real a esta ciudad provino de los aqueos por las ansias de apoderarse de la ciudad con fines de dominación. Imagina que eres un historiador y escribe un breve texto histórico en el cual expliques estas posibles causas de la guerra.

6. *Ensayo*

Regresa a la escena en que Atenea, Hera y Afrodita se enfrentan por la manzana de Oro. Cuenta la leyenda que la diosa Eris, ofendida por no haber sido invitada a la boda de Paleó con la diosa Tetis, ideó una particular venganza que consistió en colocar una manzana de oro con la inscripción: “Para la mejor y más bella entre las diosas”. A partir de analizar el enfrentamiento de las diosas, escribe un breve ensayo donde reflexiones sobre la vanidad y la ambición.

Si no conoces mucho sobre el género ensayo, ten en cuenta que si bien es un género bastante libre debes sostener una idea y argumentarla. Desde ya puedes recurrir a diferentes fuentes bibliográficas e incluirlas como citas que apoyen tus argumentos. Te daremos como ayuda la siguiente oración que puedes incluir en cualquier parte de tu ensayo: “La soberbia y arrogancia de las tres diosas fue la cimiento de la terrible guerra de Troya”. Al elaborar tu ensayo ten en cuenta que la soberbia y la arrogancia son antivalores que contrastan con la humildad y la sencillez. Incluye una reflexión sobre estos valores como parte de tu ensayo.

7. *Monólogo interior*

El monólogo interior es una técnica por la cual se narra, en primera persona, los pensamientos de un determinado personaje. Te desafiamos a que escribas un monólogo interior centrándote en el personaje de Helena, puntualmente en el momento en que decide huir con Paris. Trata de pensar en los sentimientos que atravesarían su mente: dejar a su hija, a su esposo, su país, etc.

● ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS

Filosofía y Religión

1. Uno de los conceptos fundamentales en la Grecia antigua es el de *Areté* (en griego: ἀρετή ‘excelencia’). Investiga cuáles son los alcances del significado de este concepto. Luego localiza aquellos personajes de la obra que manifiesten verdadera *Areté*. En todos los casos, justifica tu elección.

2. Lee la siguiente cita:

La mitología es como la forma primitiva y prelógica de la teología, con la que tiene identidad de función: explicar el objeto religioso, aunque se vale de medios distintos; la mitología se vale del discurso imaginativo, mientras que la teología se vale del discurso racional. A este propósito se ha hablado a veces del “racionalismo” de Homero. (Vives, 1970.)

Discute y explica la cita.

3. Los valores ponderados:

La concepción de quién es considerado “héroe” es producto de una visión cultural y social que determina los cánones de “heroicidad”. Compara la visión de héroe presente en *La Iliada* y la visión actual de héroe. Ten en cuenta el mensaje que transmite *La Iliada* en relación con el honor y la valentía.

Historia y Geografía

1. Investiga quién fue Herodoto y cuál es su versión de la Guerra de Troya.
2. ¿Por qué crees que, al relato de la guerra de Troya, se lo tituló *La Iliada*?
3. Observa el mapa de Grecia. A partir de la descripción y de los epítetos que se asigna a los guerreros en la obra, ubica el lugar de origen de cada uno de ellos.



Arte

1. Observa la siguiente cerámica del siglo VI a.c.:



¿A qué parte de la obra trabajada te parece que refiere la misma? ¿Por qué? Encuentra el cuadro que corresponde a esa escena en la novela gráfica.

2. El juicio de Paris ha recibido mucha atención en el ámbito de las artes y, sobre todo, en las pictóricas. Busca dos representaciones más de esta obra y compara los estilos de las tres. Luego, realiza tú una lámina representando el episodio, empleando la técnica y los materiales que quieras. (Aquí, el docente puede modificar la consigna introduciendo la técnica que le interese que trabajen los alumnos).

Matemática

¿Qué puede aportar la matemática al mundo de la mitología?

Mc Carron y Kenna (2012) realizaron un estudio estadístico con el objetivo de analizar si los relatos mitológicos, situados naturalmente entre dos mundos, ficcional y real, son solo producto de la imaginación o tienen una base real. Para esto, los autores estudiaron las redes sociales representadas en tres obras de la mitología: en *La Iliada* de Homero; *Beowulf* que narra la historia de gran guerrero escandinavo que se enfrenta y derrota a un monstruo, y el *Táin Bó Cúailnge*, una epopeya irlandesa antigua en la que un hombre solo debe defender la provincia de Ulster. En el estudio, los investigadores identificaron 74 personajes en *Beowulf*, 404 en *Táin* y 716 en *La Iliada*; trazaron los vínculos de amistad y hostilidad presentes en la obra y realizaron un estudio de clústers. Respecto de *La Iliada* el estudio concluye que de las tres, es la obra con características más cercanas a las de las redes sociales reales. Analizan a sus personajes como una cierta amalgama de personalidades reales, héroes locales que adquirieron misiones y relaciones específicas con las divinidades.

A partir del estudio (que puedes leer completo ubicando la referencia que se presenta al final de este módulo), reflexiona sobre los siguientes aspectos:

1. ¿Qué es un estudio o una prueba de clústers?
2. Intenta pensar cómo fue el diseño de este estudio. ¿Cuáles fueron las variables que se consideraron?

Educación física, higiene y salud

Muchas de las actividades que Homero asigna a los héroes y dioses en *La Iliada* retratan de manera ciertamente anacrónica, las actividades deportivas de los héroes helénicos. Investiga cuáles son las actividades que aparecen mencionadas en la obra. Si es necesario, recurre a la obra original: en el canto XXIII, por ejemplo, se narran los juegos fúnebres que presidió Aquiles en honor a la muerte de su amigo Patrocolo. Luego responde las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo aporta este aspecto al concepto de *Areté*?
2. ¿Cuáles de esas actividades son, en la actualidad, deportes que se continúan practicando?
3. ¿Cómo se vinculan los actuales Juegos Olímpicos con la Grecia del siglo VIII a.c.?
4. ¿De dónde crees que viene el término “olímpicos”?

Una novela gráfica sobre tu país, paso a paso

El que proponemos a continuación es un proyecto diseñado para realizarse a lo largo de un semestre de clase, de manera independiente del dictado ordinario, y que involucra el trabajo coordinado en las siguientes materias: Lengua y Literatura, Historia, Geografía, Computación y Arte.

1. Elige alguna guerra o batalla que haya sido trascendente en tu país.
2. Ubica los personajes históricos: sitúa en tiempo y espacio la acción.
3. Analiza las causas y consecuencias de la misma.
4. Asigna rasgos ficcionales a los protagonistas reales preservando sus características.
5. Construye el guión de la obra: ten en cuenta si la dividirás en capítulos.
6. Dibuja las viñetas y construye los diferentes cuadros argumentales (puedes hacerlo utilizando algún programa de computación o “a mano alzada”).
7. Una vez que el proyecto de la novela gráfica esté avanzando, organiza una campaña editorial con presencia en los medios y comunicación 2.0 para promocionar por las redes sociales la novela gráfica. Por ejemplo: pueden diseñar un simulador para que la gente pueda conversar con algunos de los personajes de la novela gráfica. O crear una web con contenido dinámico sobre la obra.
8. Realiza un simulacro de la presentación de la novela gráfica.

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.
- Mac Carron, P., & Kenna, R. (2012). *Universal properties of mythological networks*. *EPL (Europhysics Letters)*, 99(2), 28002.
- 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.
- Vives, J. (1970). “El sentido religioso en Homero”. *Boletín del Instituto de Estudios Helénicos*, 4(1), 7-18.