

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO

FACULTAD DE LENGUAS Y LETRAS MAESTRÍA EN ENSEÑANZA DE ESTUDIOS LITERARIOS

“¿Cómo leer la novela gráfica? Manual de apoyo para profesores de nivel
medio superior”

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

Maestro en enseñanza de estudios literarios

PRESENTA

Lic. David Uribe Espinoza

DIRIGIDA POR

Dr. José Enrique Brito Miranda

SANTIAGO DE QUERÉTARO, QUÉRETARO, 2021.



Universidad Autónoma de Querétaro

Declaración de autenticidad

Declaro que:

1. Este trabajo de investigación en formato de tesis titulado **¿Cómo leer la novela gráfica? Manual de apoyo para profesores de nivel medio superior**, que se presenta para la obtención del título del Programa Educativo Maestría en enseñanza de estudios literarios, es original y forma parte del resultado de mi trabajo personal. Por lo mismo, no ha sido copiado de otro trabajo de investigación.
2. En el caso de ideas, fórmulas, citas completas, materiales gráficos o audiovisuales diversos, obtenidos de tesis, obras, artículos, informes, memorias, en versión digital o impresa, se menciona de forma clara y exacta su origen o autor en el cuerpo del texto, figuras, cuadros, tablas u otros elementos que tenga derechos de autor.
3. El trabajo de investigación que se expone, considerado para su evaluación, no ha sido publicado por otro autor. Asimismo, esta tesis no ha sido presentada anteriormente en su totalidad para obtener algún grado académico o título en otra Institución. De acuerdo con los requisitos de titulación del Programa de Posgrado, algunas partes de este trabajo podrían haberse presentado únicamente en eventos académicos o en publicaciones científicas o de divulgación (libros o revistas).
4. Soy consciente de que, si no se respetaran los derechos de autor y se cometiera plagio, este trabajo podría ser objeto de sanciones universitarias y/o legales, por lo que asumo cualquier responsabilidad que pudiera derivarse de irregularidades en la tesis, así como de los derechos sobre la obra presentada.
5. Si se identificara falsificación, plagio, fraude, o que el trabajo de investigación hubiese sido publicado previamente por otro autor, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se originen, responsabilizándome por todas las cargas económicas o legales que se derivaran de ello, sometiéndome a las normas establecidas y vigentes de la Universidad Autónoma de Querétaro.

Autor:

David Uribe Espinoza

Nombre y firma

Fecha

21/04/2021

dd/mm/aa

Agradezco:

A mi director de tesis por guiarme en la formación del presente documento y apoyarme en todo lo que necesitaba.

Los profesores que durante toda la maestría me enseñaron que la literatura es un mundo que debemos de compartir con nuestros alumnos.

A mis padres y hermano por darme muestras de cariño y animo durante el tiempo que estuve trabajando en la presente tesis.

CONACYT por darme los recursos para poder cursar la maestría.

Dirección General de Bibliotecas UAQ

Tabla de contenido

Resumen	5
Introducción	6
Capítulo I	8
<i>La perspectiva educativa que guía la propuesta</i>	8
Pedagogía	8
Dirección General de bachillerato	9
El cómic en la educación alrededor del mundo	10
Marco Pedagógico	11
Capítulo II	25
<i>Historización y elementos formales del cómic y la novela gráfica</i>	25
Trayectoria: del cómic al surgimiento de la novela gráfica	26
Antecedentes del comic	26
Integrados	30
Apocalípticos	30
Origen del cómic moderno	31
Tradición cultural artística	32
Medios masivos	33
Historia del cómic y la novela gráfica	34
El comienzo del cómic moderno	35
Las publicaciones regulares	36
Una luz dorada viene desde el horizonte	38
Guionista: del humor a la aventura	39
Comic book	41
El inicio de los superhéroes	43
Segunda Guerra mundial: los superhéroes de la libertad	45
Comics Code Authority	48
Edad de plata	51
Underground	57
Las librerías y la novela gráfica	59
Capítulo III	64
<i>Componentes que integran una novela gráfica.</i>	64
Elementos formales	64
Viñeta	65
Marco	66
Tipos de viñeta	67
Encuadres	68

Del cine al cómic	68
Tipos de encuadres	69
Imagen	72
Fondo	73
Objetos	75
Sombreados	76
Tiempo	76
<i>Manual para el profesor</i>	80
<i>Uso de imágenes con fines académicos.</i>	81
<i>Nuevos escenarios, nuevos retos</i>	82
<i>Novela gráfica y cómic</i>	85
<i>Aplicación de la novela gráfica en el aula de clase</i>	101
El complot mongol	103
Matar al candidato	116
<i>Obras recomendadas</i>	125
Justicia divina.	126
La caída de Tenochtitlan.	127
Mi herencia	129
Fondo de Cultura Económica	130
<i>Glosario</i>	132
<i>Conclusiones</i>	142
<i>Bibliografía</i>	145
<i>Bibliografía digital</i>	147

Resumen

Las modificaciones a los programas de educación media superior realizadas en el 2017 trajeron nuevos desafíos para el ámbito educativo. El plan utilizado en la materia de literatura II fue reestructurado integrando a sus contenidos el uso de la novela gráfica como un nuevo escenario de la literatura, por lo tanto, se necesita de un material de apoyo que le permita al docente enfrentarse a este nuevo reto.

Palabras clave: *Educación, literatura, novela gráfica*

Abstract

The integration of Graphic Novel among the contents for the Literature II subject is one of the changes implemented in the curricula and programs for upper secondary education. This innovation allows an enhancement in the spectrum of the possible literary experience; however, professors confront the challenging task of learning about this unexplored genre in the teaching field, and at the same time transmit it to students. A support manual for teachers is presented with the aim of solving this deficiency and helping them to understand and suggest ways of working in class, and thus, highlighting the potential of graphic narrative in the educational field.

Keywords: *Education, literature, graphic novel*

Introducción

El objetivo del presente documento es crear un manual que apoye al docente en la planificación y uso de la novela gráfica en el aula, hablando de educación media superior en México, para ello se mostrará la investigación realizada y la cual da como resultado la creación de un material de apoyo para el profesor.

Al tratarse de un documento que está pensado para su funcionamiento en el ámbito educativo en una primera instancia se describirá desde que postura pedagógica se fundamenta el uso de la novela gráfica en la materia de literatura. Una propuesta que tiene como base el constructivismo, se hablará sobre el rol que tienen los actores del acto educativo: estudiante-profesor- contenido, la forma en la que se concibe el proceso de enseñanza- aprendizaje y la escuela.

En un segundo apartado se hablará de la historia del cómic desde la perspectiva norteamericana, debido a su enorme importancia en la conformación de la industria actual, entrelazada con la historia nacional (México) cuyo tipo de existencia se equipará a la primera, empero, no resulta conocida a nivel internacional, salvo por algunos casos en particular. Si bien la novela gráfica es el punto central del escrito esta surge del cómic y los cambios que ha sufrido este durante su tiempo de existencia, es por lo anterior que se habla desde los inicios del medio hasta la aparición de las narrativas gráficas de gran extensión.

Como tercer momento se hablará de los elementos presentes en la narrativa gráfica y que influyen en la manera en cómo el lector recibe el contenido. Gracias al recorrido histórico los cambios y experimentos de la industria se hacen perceptibles y permiten rescatar las características particulares que le dan sustancia a la novela gráfica. Los componentes que se

presentarán cuentan con un propósito específico: acercar al profesor que desconoce este tipo de obras para entenderlas, al mismo tiempo que le permitirá un mejor uso de este material en su salón de clases.

El manual estará escrito como una plática entre profesores donde se abordarán de manera más amena los puntos álgidos de la industria y que permitieron el surgimiento de la novela gráfica, gracias a lo cual es posible hacer uso de estas obras en los salones de clase de educación media superior. Se presentarán dos novelas analizadas seguidas de una secuencia de actividades propuestas para que el docente pueda ver, a través de un ejemplo, las posibilidades que ofrece la narrativa gráfica para la integración de los alumnos a la lectura. Una sección final le mostrará una serie de recomendaciones de otras novelas gráficas que podrían ser de interés para su implementación, estas narrativas serán elegidas de acuerdo al contenido, de esta forma quedarán descartadas aquellas cuyo tema no sea adecuado para los jóvenes estudiantes.

Capítulo I

La perspectiva educativa que guía la propuesta

Sirva este primer capítulo para revisar los conceptos que se utilizan en el trazado de la propuesta pedagógica. Se esbozarán términos que se encuentra inmersos en tres puntos cruciales: en primer lugar se revisará el área de pedagógica, su función es dar una estructura sólida en la que se base la visión educativa que tiene el proyecto y su relevancia; en segundo lugar está el apartado de la literatura, explicando al lector a partir de que perspectiva teórica se instala la visión y funcionamiento del proyecto; y tercero, se hablará de conceptos más generales referentes al propio objeto de estudio, en el segundo capítulo se ampliará la información que faltará en este.

Pedagogía

En el año de 2017 se da una reforma educativa en el país (México), se empieza una reestructuración de los programas en todos los niveles siguiendo los lineamientos expuestos en la reforma educativa. Los contenidos fueron modificados eliminando y se agregaron saberes que antes no se tenían en cuenta, todo lo anterior encausado en la educación por competencias.

Dirección General de bachillerato

El presente proyecto se centra en la educación media superior, en su materia de literatura. El país cuenta con un organismo encargado de crear programas para este nivel educativo, conocido como la Dirección General de bachilleres (DGB de aquí en adelante), todas las materias que se imparten a nivel medio fueron revisadas y reestructuradas¹, entre ellas se encuentra literatura, la cual se divide en dos momentos: literatura I, impartida en tercer semestre; y literatura II en cuarto semestre. El nuevo programa (2017) permite que se integren nuevos contenidos, de esta integración surge el proyecto. En el programa de literatura II se encuentra un bloque final denominado “Nuevos escenarios de la literatura (literatura emergente)”, en ese espacio se encuentra el cómic, la novela gráfica, la literatura digital, etc.

Con la reestructuración de los contenidos se integra la novela gráfica, por mucho tiempo se le ha observado como un producto para las masas que buscan entretenimiento vago, al permitir su incorporación a las aulas de clase se abre una posibilidad de exploración en la potencialidad estética de dichas obras. La percepción de inferioridad impide que los docentes frente a grupo aprovechen al máximo las posibilidades que les entregan este tipo de obras.

La DGB dentro de su programa y en su apartado bibliográfico coloca un documento referente a la narrativa gráfica², sin embargo, al ser un documento general no le brinda el soporte necesario al docente para tratar con la novela gráfica y comprender todas las

¹ Fundamentando el cambio en el nuevo modelo educativo propuesto en 2017 y teniendo como referencia el desarrollo del país la dirección general decide integrar aprendizajes clave, contenidos específicos y aprendizajes esperados.

² Se denomina narrativa gráfica a toda obra que se encuentre relacionada con un relato de sucesos en forma gráfica, entrando en esta definición cómics, mangas, novelas gráficas, fotonovelas, novelas en dibujos, etc.

posibilidades para el aprendizaje del estudiante, no solo sobre el arte (el noveno arte como algunos estudiosos lo mencionan)³, de ahí la relevancia del presente proyecto.

La historia de la industria del cómic en el país es amplia y dispersa, los documentos referentes a lo que ha acontecido no son suficientes para abarcar el amplio panorama, dentro del territorio nacional se cuentan con grandes referentes como *Memín Pinguin*, *La familia Burrón*, etc. Los trabajos que se presentan respecto a estas obras son por fuera del ámbito educativo, a veces por fuera de la literatura, cargando consigo ese dote de marginalidad que ha arrastrado desde sus orígenes. Enlazar educación y novela gráfica a nivel media superior es un tema nuevo, al menos en México, la búsqueda de trabajos que aborden este tema resulto negativa, de ahí la importancia del presente proyecto. En los niveles básicos de educación se ha utilizado el cómic, pero su uso se limita a una herramienta lingüística y no como una obra de potencial estético.

El cómic en la educación alrededor del mundo

Varios países alrededor del mundo han involucrado el cómic y sus derivados en la educación, tal es el caso de España, pero hasta la investigación realizada en 2019 los trabajos que abordan ambos tópicos siguen tratando al cómic como un subproducto útil para la enseñanza lingüística. Otros países como Francia y Estados Unidos, solo por poner dos ejemplos, tienen un historial amplio de investigaciones que se preocupan por la carga estética y la posibilidad educativa de cada uno de los productos de la industria del cómic⁴, esto debido a su amplia

³ Scott McCloud se refiere al cómic, y por lo tanto a la novela gráfica, como el noveno arte, de esta forma no lo limita narrativa ni pictóricamente.

⁴ Cuando se habla de industria del cómic se engloban todos sus productos: historietas, cómics, novelas gráficas, mangas, etc.

experiencia con las narrativas gráficas y a la lucha de fanáticos y creadores por desmontar los mitos que reducen a la industria a la periferia.

Al presentarse un trabajo de índole educativa resulta necesario plantear las bases teóricas que sustentan la investigación, a continuación, se abordarán conceptos como educación, hombre, aprendizaje, etc. que se ven implicadas a la hora de abordar la novela gráfica como un objeto literario dentro de un salón de clase.

Marco Pedagógico

El marco pedagógico sobre el que se inscribe el proyecto es el constructivismo por lo cual todos los conceptos que se expondrán están elanzados directamente con la línea de pensamiento planteado por este. El constructivismo menciona que “el estudiante aprende de acuerdo a sus potencialidades” (Montero, Zambrano, Zerpa, 2013, p.11) de acuerdo con este postulado los docentes deberán de tener presente la habilidades, intereses y posibilidades que presenta el aprendiz al entrar en su clase. La educación bajo esta perspectiva más que abogar por el trabajo con un tipo de alumno ideal trata de enfocar los contenidos a un tipo de persona real que se encuentra en proceso de formación.

Esta epistemología permite la participación del estudiante durante todo su proceso de aprendizaje. Una de las características principales de fuentes epistemológicas educativas anteriores era que la mayor responsabilidad estaba puesta en el docente, la idea de un aprendiz activo permite que la exploración, deserción y aprendizaje del mismo este encaminado en su propio interés. Por otro lado, esta postura presenta la educación como marco de representación de lo social y la formación socializadora del individuo, por lo tanto, todo el conocimiento adquirido por el alumno tiene como finalidad no solo la transformación del ser individual también busca que se relacione con la sociedad en la que se verá involucrado.

Cuando se realizó la investigación sobre el estado de la cuestión resalto el hecho que los trabajos no tenían fundamentos pedagógicos visibles que validar el trabajo propuesto para clases. Tomando como punto de partida dicha falta se integra en la presente investigación dicho eje fundamental, el docente frente a grupo tiene que reflexionar sobre su quehacer y la forma de lograr un aprendizaje significativo “El aprendizaje entonces, requiere que los alumnos manipulen activamente la información que va a ser aprendida, pensando y actuando sobre ella para revisar, analizar y asimilar lo que sea significativo” (Montero et al. 2013, p.16) cada uno de los estudiantes debe de estar motivado, por lo tanto la manipulación activa requiere que el aprendiz manifieste un cierto grado de interés ante la información que se le presenta y cómo repercute al compararse con las ideas e información que previamente posee. Asimilar lo que sea significativo es una respuesta al estímulo que le del profesor en la exploración de las afinidades que presentan sus alumnos, esto no quiere decir que el profesor pueda personalizar el aprendizaje, pero permite vislumbrar un camino a seguir que le permita que la información compartida trascienda más allá de un dato que se pierde en la inmediatez.

Un docente frente a grupo en cada inicio de semestre, con cada planeación que realiza tiene debería de empezar con una pregunta que dirigirá su mirada y actuar ante sus estudiantes ¿por qué educar? Tratando de dar una respuesta es como el docente logra reflexionar sobre sus logros, tropiezos y formas de abordar los contenidos para ello es necesario considerar:

... si bien el arte del educador está hecho, ante todo de instintos y de costumbres que se han ido tornando casi instintivas, no es menos cierto que es necesario que la inteligencia siga vigente en él... tampoco podría prescindir de la reflexión... (Durkheim, 1999, p. 55)

La integración de un saber empírico que forma el docente a lo largo de su práctica profesional, o arte del educador como lo llama el autor, sumado a una reflexión sobre su actuar es lo que permite que la pregunta detonante se mantenga vigente en cada nuevo inicio de clases. Lograr vislumbrar el objetivo del porque educar no solo permite que los contenidos sean provechosos si no que la relación entre alumno y docente sea menos forzada por una postura de autoridad inflexible.

La cuestión del por qué educar es uno de los ejes fundamentales de todo proceso pedagógico, y este a su vez es uno de los pilares que sustentan la creación de una guía que ayude al docente de educación media superior. Resulta pertinente aclarar que se entiende como pedagogía “son especulaciones de índole totalmente distintas... su objetivo no es el de describir o de explicar lo que es o ha sido, sino de determinar lo que debe ser” (Durkheim, 1999, p. 55)

Siguiendo la línea de pensamiento de Durkheim el objetivo de la novela gráfica dentro del aula de clase debe centrarse en aprovechar su potencial estético y ayudar a entenderlo como un medio de exploración de sus propias inquietudes artísticas, un espacio flexible dentro de la literatura canónica. El educador debe de equilibrar arte y ciencia para poder concretar un aprendizaje de la narrativa gráfica por parte del estudiante, la difícil tarea que se le presenta deberá de tomar una doble vía de comunicación.

La novela gráfica es tomada como un medio híbrido, Scott McCloud por su lado toma los productos de este medio como una forma artística y lucha por un “lenguaje individual y unificado requiere un vocabulario individual y unificado[...] son varios los factores que se han conjurado, **dificultando** que el cómic reciba la **identidad** unificada que necesita” (McCloud, 2016, p. 47), por tanto, la palabra híbrido se ve como una de esas dificultades

que impiden la unificación que necesita el mundo del cómic, pues se remite a dos partes que se encuentran, inserta en el mundo de la literatura cuya referencia directa para los alumnos son obras cargadas de texto y sin imágenes. Por lo tanto, la narrativa gráfica está relacionada con la literatura en cuanto a espacio donde se relató un acontecimiento adicionando un elemento, el dibujo, que junto a la escritura carga todo el mundo expresado en la obra. La lectura que se hace de una novela o cuento literario será diferente al que se realiza cuando se enfrenta a una narrativa gráfica.

De aquí en adelante la palabra híbrido no será usado para referirse a las obras de la narrativa gráfica, de esta forma el potencial de un lenguaje único permite el avance en las consideraciones del presente trabajo. Una forma de narrar que hace más presente lo visible y que remarcar lo invisible para crear el significado de una obra a través del baile acompasado de una narración pictórico-escritural “por eso creo que es un error ver al cómic como un mero **híbrido del arte del dibujo** y de **la literatura** lo que sucede entre viñetas es una suerte de magia que **sólo** se da en los cómics” (McCloud, 2016, p. 92) las novelas gráficas pierden sus propiedades de relato y su significado si se trata de dividir y analizar la información recibida de la percibida, el extremo más próximo a la realidad y el extremo que se aleja al campo de lo abstracto.

Tomando en cuenta lo anterior la visión pedagógica que debe de tener el profesor se centra en la educación por medios visuales, si bien en la educación media superior apenas se abre un espacio esto no es nuevo. Existe una historia amplia sobre el uso de medios visuales para la educación de las nuevas generaciones, por citar solo un ejemplo tenemos a Juan Amos Comenio preocupado por el aprendizaje que podría rescatar su aprendiz durante su educación, Gabriel de la Mora lo expresa de esta forma en el prólogo realizado para la edición

de la Didáctica Magna de Juan Amos Comenio para la colección sepa cuantos “Al ilustrar con imágenes sus textos escolares fue el primero en utilizar los materiales audiovisuales” (Comenio, 2017, p. 7) La manera como se ha tratado el elemento gráfico en el salón de clase lo relega como un apoyo que permite al docente mostrar algo, por lo tanto el estudiante no tienen la necesidad de buscar una interpretación de la imagen más allá de lo que está viendo. Al tomar la novela gráfica como contenido de la materia de literatura se debe buscar apelar un proceso reflexivo por parte del estudiante, al igual que lo hace en las otras materias, gracias a esta búsqueda el aprendiz podrá apreciar e interpretar las imágenes por su carga de contenido y no solo por su composición.

Con el auge de los medios de comunicación masiva la imagen ha pasado a ser parte importante de la forma de interacción entre los individuos, desde anuncios publicitarios, televisión, internet, etc. lo gráfico ha llamado la atención de los investigadores. En el campo de la educación se han realizado estudios sobre sus beneficios y desventajas, respecto a este último punto existen grandes detractores de la cultura de la imagen y su incapacidad para ser integrada en el ámbito educativo “Por tanto, la conclusión vuelve a ser que un ‘conocimiento mediante imágenes’ no es un saber en el sentido cognoscitivo del término y que, más que difundir el saber, erosiona los contenidos del mismo.” (Sartori, 1998, p. 52) de forma contraria al autor la novela gráfica permite que el conocimiento del contenido por medio de la interpretación de ambos soportes narrativos (imagen y texto), lo que llevará al lector en un recorrido de apropiación e interpretación de la obra, por lo tanto, el conocimiento del contenido si se puede dar por medio de lo gráfico.

Todo saber que se incluye en los programas educativos está pensado para el ambiente de una escuela, no en lo particular, pero si en lo general. Las escuelas serán “lugares

destinados a estas comunes enseñanzas (Comenio, 2017, p. 35) por lo tanto, el conocimiento y la forma de enfrentarlo deben de estar mediadas por la institución lo que significa que esta dará los parámetros contextuales necesarios para adaptar la forma de abordar los contenidos.

La escuela es un recinto destinado a la enseñanza que crea su propia atmósfera social y afectiva, es la base del sistema educativo actual del país, es cierto que existe aprendizaje fuera de estas instituciones, la diferencia radica en la estructura, progresión y planeación que se da dentro de la escuela.

Todo lo anterior es lo que conforma el sistema educativo, el por qué educar y cómo educar serán preguntas que sigan al profesor a lo largo de su trabajo. La educación es lo que ha permitido al hombre conservar, crear y transmitir todos los conocimientos acumulados durante cientos de años

La educación es la acción ejercida por las generaciones adultas sobre aquéllas que no han alcanzado todavía el grado de madurez necesario para la vida social. Tiene por objeto el suscitar y desarrollar en el niño un cierto número de estados físicos, intelectuales y morales que exigen de él tanto la sociedad política en su conjunto como el medio ambiente específico al que está especialmente destinado. (Durkheim, 1999, p. 32)

La educación será la que forme nuevos ciudadanos respondiendo a las demandas que la sociedad le impone, de esta forma se justifica la participación de la novela gráfica en el aula de clase, pues por medio de esta los docentes ayudan a que los alumnos aprendan a comprender e interpretar su entorno cargado de imágenes. Por otro lado, la cita delimita de forma contundente los dos agentes fundamentales en toda acción educativa, por un lado, nos encontramos con los educandos, una generación joven que necesita aprender para su supervivencia social y su crecimiento personal, por el otro el profesor será el encargado de

ayudar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, dando como resultado esta dialéctica entre diversas generaciones.

El objetivo último de la educación es la formación de personas que respondan a las necesidades de su sociedad, por lo tanto, los medios con los que se sirvan los docentes servirán para que dichos individuos comprendan el proceder de la comunidad a la que pertenecen, la interiorización de dichos saberes determinará el nivel de integración de cada individuo

... a la formación de la persona, formación indisolublemente ligada a la construcción de la sociabilidad y realizada a través de la confrontación con textos que explicitan la forma en la que las generaciones anteriores y las contemporáneas han abordado y abordan la valorización de la actividad humana a través del lenguaje (Colomer, 2001, p. 5)

Al utilizar la novela gráfica no se puede hablar de la confrontación de un texto como menciona Colomer, sin embargo, la unión entre texto e imagen crean un lenguaje que le permite al lector no solo comprender de forma abstracta los acontecimientos narrados si no que tiene un referente que apela directamente a la vista. El estudiante logrará observar la valorización de la actividad humana a través de este lenguaje, desde observar cómo era retratada una ciudad, sus personas y las acciones del siglo pasado o la visualización de un futuro a través de los valores globales que se integran directamente en su cultura y por lo tanto en su formación.

A partir de este punto se hablará también de lectura y textos para referirse a las obras de la narrativa gráfica y sus procesos interpretativos, así como su función dentro de la educación media superior. Este tipo de obras no son un producto creado para el ocio de una sociedad, responden a la integración de una forma de expresión de una sociedad, esta

sociedad, que se encuentra “mediatizada”. Los referentes próximos, ya se ha dicho antes, caen en los que se presentan ante los medios masivos de comunicación, a partir de ellos se gesta la sociedad actual y también es gracias a ellos que muchos teóricos atacan todo producto que salga de esta fábrica de medios, como lo es el cómic y la novela gráfica, tal es el caso de Mónica Moreno Torres y Edwin Carvajal Córdoba que en su texto manifiestan “En otros términos, esta situación provoca una pérdida de la subjetividad y arrastra consigo una actitud pasiva de los ciudadanos” (Carvajal, Moreno, s/f, p.3) al momento en que un lector se encuentra ante una novela gráfica no se ve arrastrado por una fila enorme de imágenes y texto que no necesitan interpretación y que además carecen de un carácter estético o reflexivo. Los autores hablan de que la educación literaria debería de ser un medio para que las nuevas generaciones formen una función crítica social que les permita evaluar el proceder de los sistemas y símbolos que lo rodean, se cierran ante la posibilidad de la creación de un criterio a partir de la participación en lecturas de narrativa gráfica, ante esto se debe de analizar la profundidad que va adquiriendo el cómic en general como lo explica Morrison “ al ser ideas, podían cambiar de forma para hablar directamente a los miedos [...] un intento deliberado y escabroso para introducir la sátira y la crítica social ...” (Morrison, 2012, p. 93) la participación de estas temáticas apelan por el poder que poseen los cómics, consecuencia del desarrollo de los medios masivos, para introducir un pensamiento crítico y reflexivo para todos sus lectores, la profundidad y alcance de esa meta dependerá del propio lector, su contexto y formación, al igual que lo hace en la educación literaria tradicional.

El desarrollo de cómic (y la novela gráfica) no viene a plantear una etapa de decadencia cognoscitiva de la especie humana, al contrario, produce un nuevo frente que puede ser utilizado en el proceso de formación de cualquier individuo. Los resultados

dependerán de la forma y la importancia o seriedad que le otorguen las generaciones mayores encargadas de encaminar el conocimiento de los más jóvenes.

Un profesor, cualquiera, tiene un concepto muy en claro de lo que debe de ser la enseñanza de la literatura (y gracias a su inclusión ahora también de la novela gráfica) el avance y los aprendizajes significativos que presenten sus alumnos dependerá de cómo es que entiende esto. La simple elección entre la concepción de la didáctica de la literatura como factor comunicativo o la enseñanza enfocada a la propia literatura, sus textos, contextos y principios estéticos, de esta forma

Si se adopta el paradigma comunicativo como base de la didáctica de la lengua y la escritura, es necesario aceptar que lo que se busca en la enseñanza de la literatura es que el alumno aprenda a leer, escribir, a aumentar sus habilidades y destrezas lingüísticas, tanto orales como escritas, con miras a obtener una personalidad propia (Alzate, 2000, p. 5)

La mejora constante del sistema educativo será la que permitirá que los conocimientos no se pierdan y que las generaciones venideras estén preparadas para los retos a los que se afrontarán, como lo menciona Francisco Cajiao en su artículo publicado en el libro *Creación, pedagogías y contexto*

la educación ha sido la herramienta central del progreso, pues ella no es otra cosa que la posibilidad de incorporar a las nuevas generaciones a este viaje colectivo que se parece a una peregrinación que avanza incesantemente por el tiempo (Cajiao, Gil, Huertas, López, Matute, Mendoza, Mockus, Rena, Restrepo, Ronderos, Sepúlveda, Uribe, 2013, p. 35)

Dado que el ser humano se ha mantenido como un grupo que le permite la conservación de su conocimiento y la de su especie resulta relevante que todo trabajo que se haga en el entorno educativo tenga presente el trabajo en equipo, la formación de una micro

comunidad que le permita al joven entender la importancia de su participación y pertenencia a un grupo.

La obra de narración gráfica debe de ser explorada por el aprendiz, mientras que el docente necesita tener conocimientos sobre su estructura y contenido que le permita guiar a través de este encuentro, por lo tanto, como señala Colomer es necesario que se realicen dos tipos de lecturas “la lectura directa de los textos por parte de los aprendices y la lectura guiada para enseñarles la forma de construir sentidos cada vez más complejos” (Colomer, 2001, p. 6) el estudiante por sí mismo es capaz de hacer la lectura directa, pero para el segundo tipo de lectura se requiere la participación del docente, en la medida que este tenga conocimientos sobre el tema a abordar será el apoyo y la profusión que se le dé a la obra tratada. Un docente de educación media superior rara vez se había topado con novelas gráficas, a excepción de aquellos que han encontrado desde su juventud un punto deslumbrante en dichas obras de la narrativa gráfica, por lo tanto, necesita un refuerzo que le ayude a entender el funcionamiento de estos mundos ficcionales y su construcción.

En la educación decimonónica se busca el conocimiento de las obras a través de fechas y datos contextuales de la obra, sin embargo, se perdía la oportunidad de explorar ese mundo contenido. Los cambios permitieron el encuentro con el texto, el estudiante ahora podía enlazar esos datos externos a la obra e interactuar con la obra. Esta práctica es fundamental a la hora de tratar con una novela gráfica, al ser una unión de texto e imágenes el análisis contextual de dicha obra resultará poco fructífero, por otro lado, la sola lectura (de palabras e imágenes) no permitirá que el estudiante entienda la configuración de la obra, la forma de expresión de los autores, la posible conexión con otras obras y cómo se enlazan con sus vidas diarias.

¿Por qué es importante aprovechar la oportunidad que se presenta con la novela gráfica? Hasta la integración de la novela gráfica se veía a la literatura como una forma de aprender y entender el mundo simbólico, mientras que la imagen tenía un análisis apartado de esta, en los anuncios, en las ilustraciones que acompañan un libro, etc. Al permitir que un estudiante se encuentre con una narración gráfica se percatan que “en este sentido los libros ayudan a saber que las imágenes y las palabras representan el mundo de la experiencia [...] el acceso al lenguaje escrito supone un nuevo avance en la posibilidad de simbolizar” (Colomer, 2001, p. 8) La percepción de lo visible más la acumulación del conocimiento simbólico, adquirido a través de lo escrito, permite al aprendiz a entrar en un juego complejo de comprensión e interpretación del lenguaje del cómic (y por lo tanto de la novela gráfica) presente en una obra determinada.

La enseñanza literaria requiere que el docente tenga un papel activo al momento de dar su clase y que los alumnos acudan al encuentro de las obras “promover la lectura y enseñar a leer son los dos ejes sobre los que discurre la invocación en la enseñanza de la literatura” (Colomer, 2001, p. 17) solo de esta forma se logrará dar un impacto positivo en la formación integral de los estudiantes.

Los dos ejes mencionados harán que el aprendiz adquiera una capacidad de comprensión lectora, un paso más complejo que la simple lectura superficial, la necesidad de desarrollar esta habilidad, desde el inicio de la formación educativa de un individuo y siguiendo por el resto de su vida, es para que el lector cree verdaderos vínculos de significado con la obra que se le presente pues “se ha demostrado que no es suficiente recitar en forma expresiva un texto para decir que se ha comprendido su totalidad” (Montero, 2013, p. 12) En

la educación literaria actual se sigue suscitando casos en los que la persona conoce cierta parcialidad de la obra pero no logran comprender todo el mundo vinculado y creado a partir de su totalidad. Una comprensión lectora en desarrollo crea procesos complejos al momento de encontrarse con una obra y realizar su lectura, eso es lo que todo docente debería de buscar desarrollar con sus alumnos, pues le permitirán producir, codificar y decodificar gran cantidad de información simbólica no solo de lo que ve sino también de lo que no está presente.

El ser humano realiza procesos complejos al momento de realizar cualquier tarea de su vida cotidiana, lo mismo sucede cuando este individuo se encuentra en su proceso de formación, de esta forma el encuentro con una obra conlleva “el proceso de lectura [...] integrado por tres etapas: la decodificación, la relación de las ideas del texto y la construcción de ideas globales” (Montero, 2013, p. 13) este camino lleva al estudiante a entender la obra en su particularidades y generalidades, beneficiando no solo a su sistema formativo sino también en la evaluación continua que el docente debe realizar sobre los progresos y errores que implica abordar un contenido.

No se habla de un ente que llega al salón de clase a sentarse y simplemente memorizar datos sobre conceptos que encuentra alejados de él y de sus necesidades, el estudiante es considerado un ser con capacidades cognoscitivas que le permiten afrontar cualquier tarea que se le presente mientras sea presentada de forma correcta. El camino de la aprehensión del contenido de una obra no inicia con la lectura de la obra en sí, empieza el recorrido desde la presentación que realiza el profesor de la obra a tratar, con esto permite que el alumno haga suposiciones basadas en la poca información proporcionada, durante la propia lectura este generará una serie de previsiones sobre los acontecimientos que se desarrollarán a

continuación, al mismo tiempo recuerdo puntos anteriores que el concibe como importantes para la integración total de la obra, al finalizar integrará una totalidad a partir de las parcialidades que ha encontrado en el trayecto, eliminando, agregando o reformulando sus propias ideas.

Una de las principales fortalezas de la perspectiva del constructivismo es vislumbrar el conocimiento como una creación humana, enlazada con cada individuo a través de generaciones previas, por lo tanto, que cada nuevo aprendiz sea consciente y forme parte de manera activa en la construcción de su saber. Este despertar de la conciencia y la participación de la persona no se da de forma espontánea y autónoma, se necesita la guía del docente en la formación de una autonomía individual, Montero y sus colegas retoman en su artículo el concepto clave desarrollado por Vygotsky, se habla de la ZDP (Zona de Desarrollo Próximo) este se ha de considerar como un rectángulo dividido por una diagonal donde “se ha de establecer una diferencia entre lo que el alumno es capaz de hacer y aprender solo y lo que es capaz de hacer y aprender con ayuda de otras personas” (Montero, 2013, pp. 17-18) con este sencillo esquema lo que se plantea es que el estudiante inicia su aprendizaje con una mayor participación del docente en el desarrollo y aprendizaje de ciertos contenidos, sin embargo el profesor inicia a su aprendiz en un camino que le permita ir avanzando en su formación tomando cada vez mayor responsabilidad sobre sus propias tareas y aprendizajes, logrando que el estudiante al finalizar su aprendizaje no depende del todo de las indicaciones de alguien mayor.

Cuando se integra la novela gráfica a los contenidos el docente recurre de inmediato a su arte, sin embargo, se limita a usar de forma general la obra. Este proyecto pretende que ser el apoyo reflexivo del docente en el momento de toparse con este tipo de obras gráficas

para de esta forma lograr ese aprendizaje significativo que se ha presentado más arriba. La mediación que realice el docente entre los conocimientos previos de sus estudiantes con la nueva información y su forma de tratar dentro del aula de clase permitirá que el conocimiento quede impregnado en las mentes de sus alumnos y no quede como una información pasajera, un momento de memorización que cae en el olvido después de ser utilizado en la aplicación de un examen.

La educación desde el enfoque constructivista necesita que la enseñanza este sustentada en tres pilares: el primero será la relación alumno- docente; el segundo la contextualización que permita crear un programa acorde a las necesidades y complejidades que se presentan en el entorno y que envuelven a la escuela, los alumnos y el sistema educativo; y como tercer pilar tenemos el arduo trabajo que tiene que realizar el profesor para la integración de obras y contenidos que estén acorde con su visión de educación y formación del individuo, la revisión de contenidos se encuentra activa de forma permanente pues la renovación o eliminación de ciertas obras o conceptos permiten al docente enriquecer su práctica docente y al mismo tiempo ayuda a sus aprendices en la obtención de sus conocimientos.

Capítulo II

Historización y elementos formales del cómic y la novela gráfica

En este capítulo se pretende realizar un mapeo histórico breve sobre el origen del cómic y la evolución que ha permitido el nacimiento del género de novela gráfica, para ello se muestran las posturas encontradas entre las que creen en el potencial cultural de la industria y la que piensa en estas producciones como la muestra de una “anticultura” una imposibilidad para llegar a ser el hombre que la sociedad modeló en su imaginario. Finalizada la discusión se pasará a hablar de bandos que se han formado en torno al cómic, los que creen que tiene un vínculo directo con la literatura y los que abogan por un sitio propio del cómic por ser un producto de los medios de masas. Se aborda las etapas del cómic delimitando los aportes que cada una ha hecho a la industria, pasando por la novela gráfica, producto de los cambios que se han producido. Se finalizará el capítulo abordando los elementos formales que se crean en el cómic pero que son utilizados y ampliados, en algunos casos, en las novelas gráficas.

Trayectoria: del cómic al surgimiento de la novela gráfica

Es menester realizar un recorrido a través del nacimiento, evolución y expansión que ha tenido el cómic para entender el proceso que ha dado pie al objeto de estudio del presente trabajo. La novela gráfica es producto de la industria del cómic, deviene de los cambios resultantes a lo largo de los años. El mundo de la historieta (o cómic) es dinámico por lo cual se encuentra en una constante tensión entre lo ya establecido y la necesidad de experimentar con el propio género, no se podría hablar de novela gráfica sin la historia detrás de este arte.

Antecedentes del comic

La historia del cómic es compleja y plantea una problemática para su abordaje, dado que este arte tiene un desarrollo a la par de la industrialización de los países no es sorpresa ver que los cambios suceden más rápido de lo que se estudian. Los países europeos y Estados Unidos son los que cuentan con una base más amplia de estudios acerca del fenómeno, mientras, en México sigue siendo un terreno poco explorado, por ello se tomarán en consideración los trabajos realizados en España y algunos textos de Estados Unidos para abordar el origen del cómic.

¿Qué es el cómic? Es necesario responder a esta pregunta antes de continuar abordando su surgimiento, las personas pueden reconocer el cómic apenas y con observarlos, empero, al momento de definirlo surge la duda sobre lo que trata, su alcance, sus elementos y su posición en la cultura. Por lo tanto, la necesidad de definir el cómic lleva a decir que “consiste en un montaje de palabra e imagen, y por tanto exige del lector el ejercicio de sus facultades visuales y verbales [...] La lectura del comic book es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación” (Eisner, 1985, p. 10) Se habla de una obra híbrida que no se puede separar en sus partes sin perder significación de la obra total. Será esta definición con la que se trabaje inicialmente, sin embargo, se modificará conforme se vaya construyendo

la historia del cómic. Han pasado décadas desde la publicación de este libro, no obstante, el prejuicio se ha mantenido en mayor o menor medida alrededor del mundo. La consideración generalizada ha hecho que, por lo menos en México, no fuera tomado como un objeto de estudio. En la actualidad han empezado a surgir trabajos este tipo de obra con profundidad y seriedad.

El doctor Søren Wichmann en su libro *The linguistics of Maya writing* publicado en 2004 propone que el origen de los cómics se remonta a la civilización Maya, se cuestiona y trata de responder porqué fueron los mayas y no los orientales los que dieron el origen del cómic. La investigación parte del hecho que las pinturas que decoraban objetos de cerámica eran utilizadas como obsequio al momento de afrontar negociaciones o para demostrar aprecio por la persona, la razón de dar este regalo era porque las representaciones visuales desembocaban en hechos humorísticos y divertidos. El trabajo publicado por el doctor y experto lingüista tiene una premisa interesante, sin embargo, por la composición e intencionalidad diferente que tiene esta con la novela gráfica (objeto de estudio) no se ha de tomar en cuenta, si el lector desea explorar el trabajo del experto en narrativa visual en el apartado de referencias podrá consultarlo.

Cuando da comienzo el siglo XIX aparecen dos de los precursores del cómic, considerados así por sus ilustraciones con carácter satírico. El primero de ellos aparece en la revista *Le caricature* en 1830, el ilustrador Honoré Daumier creó dibujos cargados de sátira y crítica social, su producción es considerada como los antecedentes del cómic, sin embargo, cae en un ambiente de caricatura política y no en el humorismo tan generalizado en los tebeos, por lo cual se le hace mayor referencia en la historia de la caricatura que en la industria de la

historieta. Wilhelm Busch publicó caricaturas exageradas y expresivas precursoras de los cómics, sus historias tendían por la crítica social, su obra inicial fue *Max und Moritz* en 1865.

En el mundo del cómic existe lo que se llama la era dorada, en los años cuarenta fue una época de pleno esplendor para la industria, con la aparición del *comic book*, el formato que le daría pie a las publicaciones de historias originales, esto debido a que en un inicio solo reimprimían las que salían en los periódicos dominicales, la alta demanda generó la necesidad de crear historias propias “hasta que a George Delacorte [...] se le ocurrió publicar una revista compuesta por cómic nuevos. Se llamó *The funnies* y aunque su vida fue efímera, marcó la pauta para futuras publicaciones” (Ossa, 2019, p. 65) la edad de oro del cómic dura toda la década de los cuarenta y abarca hasta los cincuenta cuando empieza una decadencia en los cómics.

Los superhéroes se apoderaron de los reflectores de la industria y el público, uno de los géneros más vendidos durante el auge dorado. La era de plata da comienzo en la década de los sesenta con mayor fuerza, como consecuencia de las normas implantadas para el cómic lo cual no solo creó un conflicto para las personas que creaban los cómic sino también para un público que se vio restringido en la posibilidad de historias que podían consumir, como lo explica Roberto Bergado en el manual para crear comics debido a “el Comics Code Authority (1954), unas normas que regían los contenidos de los comics books y que evitaban escenas violentas o ciertas referencias a costumbres sociales de mal ver por la moralina religiosa” (Bergado, Gálvez, Guiral, Redondo, 2016, p. 13)⁵ cada publicación aprobada aparecía con el logo del *comics code* o no eran publicadas, muchas historias se quedaron en

⁵ El libro *Cómics: manual de instrucciones* integra los trabajos de Roberto Bergado, Pepe Gálvez, Antonio Guiral y Jesús Redondo. Por lo tanto, de ahora en adelante se mencionará al autor que realizó el trabajo mientras que en la referencia de la cita aparecerá Bergado et al para referirse a dicho libro.

un borrador no aprobado, las historias y los personajes que consolidaron la época dorada se vieron estancados en la monotonía a la que recurrían sus creadores para no faltar a la norma, el mundo social continuaba su camino de la transformación mientras la industria del cómic se quedaba encerrada en sí misma. Debido a lo anterior se crea en la década de los sesenta lo que se conoció como el *comix underground* “surgían nuevas editoriales, de publicaciones clandestinas, de nuevos grupos de dibujantes y guionistas que odiaban la formalidad y las buenas costumbres. Nacieron otros héroes: agresivos, violentos, malhablados, cargados de erotismo y sexo y desagradables en su aspecto” (Ossa, 2019, p. 181) la época de plata del cómic es representada por dos cosas: estancamiento y clandestinidad, sin la una no se tendría la otra, mientras que en Norteamérica se daba un escenario de decadencia en la industria, en Europa es un momento de esplendor para sus creaciones.

Los medios de comunicación masiva fueron la plataforma necesaria para la expansión y desarrollo del cómic, gracias a inventos tan revolucionarios como la imprenta la cultura escrita estaba más próxima a la sociedad en general. Por la relación tan directa que tienen los medios con el cómic es necesario analizar las dos perspectivas que se generaron con los medios masivos, descritas en el libro de Eco *Apocalípticos e Integrados* pues son puntos importantes para entender la complejidad al momento de hablar del origen del cómic.

México fue uno de los países que más produjo historietas en español durante varias décadas, se destacó por traducir cómics norteamericanos al español y por su creciente demanda de ejemplares no solo en el país sino en más territorios latinoamericanos. Si bien la historieta nacional tiene años en circulación en los periódicos e historietas especializadas, la presente investigación se toma la fecha de 1910 como el inicio pues “el periódico *El Imperial* publica una de las primeras historietas nacionales: *Casianito el niño prodigio* (anónima);

posteriormente, aparece *Candelo, el argüendero...*” (Ossa, 2019, p. 229) La distribución de estas obras dará pauta a la producción de origen nacional, la historieta se instale en México y con los años crean publicaciones que siguen vigentes hasta hoy en día. No obstante, en la actualidad no se cuenta con una difusión tan amplia de los cómics nacionales, lo mismo sucede con las novelas gráficas producidas en el país, son pocas las librerías que cuentan con un número amplio de obras mexicanas, peor aún, en las tiendas especializadas sobre narrativa gráfica se sigue priorizando las producciones extranjeras, ya sea cómic, novela gráfica o manga, a las de origen nacional, muchos creadores son poco leídos y sus magníficas obras quedan en el olvido.

Integrados

Partiendo de la obra de Eco en la que analiza la cultura de masas, producto de la era de la industrialización, nos encontramos un grupo al que el autor denominó *integrados*. Dentro de esta postura buscan que los medios de comunicación masiva se aprecien como un recurso que permite expandir y compartir la cultura, los avances tecnológicos e industriales son vistos de manera positiva pues vienen a integrarse en una sociedad que constantemente cambia de necesidades. Los *integrados* buscan entender la configuración de la sociedad en una era donde los avances han permitido que los seres humanos generen una forma diferente de relacionarse con la cultura.

Apocalípticos

Los *apocalípticos*, con una visión más pesimista de los avances en los medios de comunicación masiva, afirman que estos no pueden aportar nada a la cultura de la sociedad. Esta visión no cree que los productos creados en la sociedad de masas tengan una posibilidad de aportar un valor cultural a las personas, tachan todo producto de banal y poco relevante

intelectualmente hablando, a esto le denominan la “anticultura”. Los apocalípticos juzgan el cómic como un objeto de poca relevancia estética y menor valor literario, un producto para consumir en tiempos muertos y para el disfrute de la población infantil

El punto de partida de cualquier persona que quiera realizar estudios sobre el cómic es colocarse bajo la perspectiva de los integrados, los medios se han vuelto parte de la cultura, ya sea para su expansión o para su modificación y conservación. La cultura de masas surge a partir de la industrialización y crea lo que ahora se conoce como la sociedad digital que es la principal receptora de los cómics, por lo tanto “han alcanzado una posición indiscutible en la cultura popular de este siglo (XX)” (Eisner, 1985, p. 7) los cómics se han integrado a lo que se denomina la cultura pop, son un referente directo para las nuevas generaciones, por lo tanto, aunque se opongan a enmarcar las obras en la cultura canónica es inevitable que ocupen un sitio importante dentro de la sociedad.

Origen del cómic moderno

Anteriormente se habló sobre los antecedentes del cómic, todos aquellos proyectos que forman parte del camino en la estructura de la obra, falta describir lo que se toma como el origen del cómic propiamente dicho, cuya estructura casi no ha cambiado y que se ha enriquecido con los años. El cómic en la actualidad tiene dos puntos de origen, la disputa busca ante todo trazar una trayectoria evolutiva y una forma de asegurar un puesto especial dentro de la cultura occidental, es aquí donde se dividen los integrados, pues un grupo abogará por un origen más literario mientras que el otro por un medio propio de la cultura industrial. Son estas perspectivas las que se toman en cuenta por contar con un mayor número de investigaciones y más años de desarrollo teórico. No se contempla retomar la investigación del Dr. Søren pues este habla de un posible antecedente del cómic, un proto

cómic. Es fundamental para proseguir con la investigación abordar las posturas que parten desde el cómic y que influyen de manera contundente en la concepción de la novela gráfica, pues esta última es producto de la evolución de la primera.

Tradición cultural artística

La tradición cultural artística considera que el cómic tiene una relación muy estrecha con las características y géneros utilizados en la literatura, por lo tanto, están a favor de un surgimiento de carácter culto para estas historias gráficas y su relevancia se plantea bajo el amparo de la obra literaria. Este grupo “reconoce como inventor del cómic al profesor suizo Rodolphe Töpffer, que realizó algunas *histoires en estampes* desde finales de la década de 1820...” (García, 2014, p. 28) las historias en estampas que el profesor público en el siglo XIX, aunque no cuentan con la estructura más conocida, por lo menos actualmente, de este tipo de obras sirve para darle un sentido culto y otorgar validez a todos los estudios realizados en torno a este fenómeno.

Considerar al cómic como literatura no es algo nuevo, desde hace años han surgido teóricos que han abordado dicha problemática, tal es el caso de Will Eisner, cuyo libro *El cómic y el arte secuencial* de trata sobre las aproximaciones que tiene ambas tanto en códigos como en ciertos contextos.

Sea que se comparta o no esta postura lo cierto es que tanto Rodolphe Töpffer como Will Eisner son figuras de suma importancia dentro de la industria, por lo tanto, es imposible prescindir de ellos en la revisión del cómic, sin dejar de lado a muchos otros autores que no se han mencionado.

Medios masivos

Los partidarios de medios de masas, objetan la integración del cómic y todo sus derivados al mundo de la literatura, que, en la búsqueda de una validez propia para el cómic, no como un género más de la literatura si no como un arte propio, un arte creado en la edad industrial y con los medios masivos, dejan de lado la figura de Töpffer pues prefieren “localizar el momento seminal en los periódicos de Joseph Pulitzer (*New York World*) y William Randolph Hearst (*New York Journal*) a finales del siglo XIX” (García, 2014, p. 28) la prensa norteamericana tiene un gran impacto para la integración del cómic a la cultura popular, sin duda es gracias a ella que el cómic abre su horizonte a un público más diverso en búsqueda de nuevas obras y nuevas aventuras.

El enmarcar el origen del cómic moderno en la prensa impresa responde a la necesidad de marcar una diferencia entre el arte del cómic y lo que se conoce como la cultura escrita (literatura), los periódicos resultan de gran importancia ya que dieron entrada a las tiras dominicales de carácter humorístico, un suplemento decisivo en la consolidación. El origen, por lo menos para medios de masas se da precisamente en las páginas semanales de dichos periódicos. Después de años de ser vistos como parias por los teóricos de la literatura resulta evidente que al mismo tiempo los individuos inmersos en la industria del cómic busquen alejarse de un medio que los ha rechazado duramente.

Mencionar las dos posturas es importante porque en conjunto logran trazar un mapa más claro del camino que ha seguido el cómic, sin embargo, no se trata de colocarse a favor o en contra de alguna, el trabajo tampoco trata de realizar un análisis profundo las vertientes.

Tanto la tradición cultural artística como la de medio de masas son útiles en sus

descripciones, postulados y autores, un camino neutro que permite al lector novato adentrarse a la narrativa gráfica.

Los avances tecnológicos han ayudado a la evolución tanto en la producción como en la distribución de nuevas historias gráficas, gracias a esto también han sucedido cambios y experimentación con los formatos de presentación.

El cómic surge con las historias en estampas de Töpffer, delineando los elementos que integran su estructura y con la ayuda de la prensa norteamericana, a finales del siglo XIX, tiene un segundo nacimiento que la impulsa a consolidarse dentro del ámbito de la cultura occidental. Dado a que todo el planteamiento se focaliza desde la cultura occidental también se resuelve el asunto del porqué no se ha tomado en consideración el manga, de origen oriental, para explicar más sobre este arte, y la apenas mención de las cerámicas mayas que abordan hechos cotidianos de forma humorística.

Historia del cómic y la novela gráfica

La industria ha pasado por varias etapas, influyendo directamente en la forma de hacer cómics, por ser en arte que nace en la sociedad de masas tiene una personalidad dinámica, en constante crítica, reflexión y cambio, los autores y el público son parte de la razón de la búsqueda por la experimentación. En el mundo de la literatura se menciona que cada etapa tiene un inicio, una expresión máxima del género, la experimentación de sus fronteras y el quiebre, con el arte secuencial pasa lo mismo, pero su proceso es más dinámico y rápido, el resultado de este constante cambio es que las etapas suceden entre sí en un corto periodo de tiempo.

Se mostrarán las etapas por las que ha pasado el cómic y que han permitido el surgimiento de la novela gráfica, cada una de las etapas que se mencionarán están registradas

en distintos documentos, aunque no todas coinciden y en algunos casos son omitidas por la propia postura del autor, en un esfuerzo por explicar de forma clara el trayecto del cómic se abordan las etapas de forma histórica, procurando no omitir ninguna tratando de mantener una perspectiva neutra, y ganar una mayor precisión en la cronología de los cambios y situaciones que ha tenido la industria.

El comienzo del cómic moderno

El autor que abanderó la primera etapa es Töpffer con sus historias en estampas que se publicaron a inicios del siglo XIX, el primer historietista de la historia que será tomado en cuenta, la tradición cultural artística retoma al autor como base de sus postulados, no obstante, en la actualidad de forma casi unánime se le atribuye como el padre del cómic. Este dibujante, sin embargo, no consideraba como un arte de alto grado a sus creaciones, de hecho, como menciona Santiago García en el libro *La novela gráfica* “acostumbraba a utilizar apodosos poco serios para referirse a sus propias creaciones, desde «garabatos» hasta «tonterías gráficas»” (2014, p.31) de ahí deriva el problema de la poca importancia que se le dio a las obras en años posteriores, y a la mirada despectiva que se empezó a generar por parte de la literatura. La primera etapa marca esa senda humorística que poco a poco se convertiría en un encasillamiento para la historieta.

Töpffer representa el frente europeo que permitió el nacimiento del cómic moderno, cuyo arduo trabajo merece ser rescatado de la gigantesca sombra norteamericana. Los trabajos realizados por este autor empezaron a publicarse en 1827, sin embargo, Pepe Gálvez menciona que “el suizo Rodolphe Töpffer, que en 1831 concibe *Histoire de Monsieur Jabot*, que será impresa en 1833” (Bergado et al, 2016, p. 24) se encumbrará con dicha historia poniendo de manifiesto el ingenio que poseía para la narración a través de viñetas.

La distribución de las historias en estampas era muy peculiar pues se trataban de tres o cuatro recuadros donde se desarrollaba todo el arte gráfico, por lo tanto, era importante la composición para que el lector tuviera una interpretación de la obra, como menciona Pepe Gálvez “el mérito de Töpffer estriba en estructurar sus obras mediante secuencias de viñetas consecutivas demostrando así que se puede narrar de forma similar a la literatura «escribiendo» con las imágenes dibujadas”(Bergado et al, 2016,p. 26) la consecución de las viñetas han permitido que el cómic actual tenga una estructura dinámica dentro de su narración en imágenes, sus viñetas al contrario que las caricaturas de carácter político o crítica social tenían una sensación de movimiento gracias a la secuencialidad que se observa de una viñeta a otra, la legibilidad que le otorga a cada escena (viñeta) que provoca en el lector la idea de movimiento. La escritura por otro lado se encontraba a manera de pie de página y describía lo que estaba aconteciendo en cada uno de los recuadros. Estos primeros cómics no se parecen en nada a lo que el lector acostumbra en la actualidad, empero, sin ellos no se puede entender el proceso que ha formado al cómic y a su público. Lo gráfico y lo textual tienen un primer contacto que los autores posteriores se preocuparon por estrechar hasta crear este arte híbrido, como lo denomina Eisner, como se dijo en el capítulo anterior este término sigue dejando al cómic y la novela gráfica en un limbo entre dos mundos, dos artes, por lo cual siguiendo la línea de McCloud la creación de un lenguaje que busca su unificación, términos y formas de análisis propios iniciará su marcha.

Las publicaciones regulares

Los periódicos son los que ayudan a conformar esta etapa, a finales del siglo XIX, por lo tanto, esto marca el ritmo que tendrá la industria del cómic en su desarrollo y cambios. Con la distribución semanal de historietas o tiras cómicas dentro de los periódicos no solo se fue conformando una forma definida del cómic, también se constituyó un lector asiduo. En la

perspectiva de medios de masas se habla de la importancia que tienen los periódicos de *The New York World* fundado por Joseph Pulitzer desde 1860 y *New York Journal* de William Randolph Hearst que aparece a partir de 1895, tanto en la consolidación de las publicaciones como en la integración de la estructura del cómic moderno, porque en sus publicaciones dominicales se incluían tiras de carácter humorístico. Estados Unidos tuvo una gran influencia como se ha visto, sin su poderosa prensa el alcance hubiese estado más limitado, por ello se considera un segundo nacimiento o una revitalización del cómic, convirtiéndose hasta la fecha en uno de los países con mayor fuerza de la industria tanto en producción como en teorización, la publicación en inglés y la poca distribución en México de trabajos traducidos o importados ha mermado la posibilidad de ampliar el panorama enmarcado por dicho territorio.

Sin duda alguna Europa y Norteamérica serán los puntos focales que darán forma al cómic, sin embargo, en México sucedió un hecho curioso pues “En 1880, el catalán Eusebi Planas realizó unos dibujos humorísticos para una empresa tabacalera” (Ossa, 2019, p. 229) claro que ese no era el inicio del cómic moderno en México, pero se considera el preámbulo para la creación como dicen Ossa de una auténtica historieta nacional.

La creación de Yellow Kid, cuya primera publicación fue el 5 de mayo de 1895, como suplemento del *New York Journal*, marca a la perfección la segunda etapa que vivió el cómic. Dicho suplemento se caracterizaba por incluir un personaje recurrente, el resto de los suplementos siguieron la misma línea al darle continuidad a todas aquellas creaciones, envuelto en diferentes aventuras, la construcción estructural se componía por una página con diferentes escenas sin los contornos de un marco, por lo que la distribución de las imágenes no obedecía a un patrón determinado. La parte gráfica seguía aportando un mayor peso en el

momento de comprender el sentido de la historia, por ende, la vestimenta de Yellow Kid tenía una frase que cambia dependiendo de la aventura que tendría en la tira, de esta forma el lector tenía un referente textual que le advertía del resto de la composición. Una de las innovaciones que surgen con la publicación es la utilización del globo de diálogo como lo enuncia Pepe Gálvez “El 25 de octubre de 1896 [...] por primera vez en la historieta un texto enmarcado en un globo reproduce la voz humana, o en este caso la de un fonógrafo que resulta ser la voz de un loro” (Bergado et al, 2016, p. 26) si bien es curioso que un animal sea el primero en hablar dentro de un cómic marca un antes y un después en la construcción y narración de las aventuras, la transición que tuvo Yellow Kid de enmarcar su aventura en una frase impresa en su camisa a usar los bocadillos en el periodo de un año habla del increíble paso acelerado que marcaría el ritmo de la industria, con momentos breves de estancamiento claro está. Casi de inmediato se fueron desarrollando las viñetas y su distribución en la página, por lo que en esta segunda etapa se constituye la base de lo que se conoce como la historieta moderna.

Una luz dorada viene desde el horizonte

La edad dorada comienza su recorrido en 1910, los cómics contienen una estructura reconocible para el cómic moderno, su público se extiende debido a las temáticas representadas en forma de historieta. Contrariamente a lo que se puede imaginar esta época no inicia con los superhéroes, su gran aceptación se debió a que “Las más populares, entre todas las historietas que se publicaban, eran las series familiares, con énfasis en el papel preponderante de la mujer como bastión fundamental de la familia y el hogar” (Ossa, 2019, p. 39) las publicaciones dominicales y diarias se llenaron de este tipo de historias, las cuales podían ser leídas por todo los integrantes de una familia, esta visita al mundo íntimo puso de manifiesto nociones de la época en que se vivía.

La ola de las historietas familiares se extendió por casi dos décadas, la creación o renovación de series que poco a poco fueron acumulando aficionados permitió dicho desarrollo. No sería posible, ni justo hacer un listado de todas las obras que vieron la luz y esplendor de dicha época, pero sin duda marcaron una forma de narrar lo cotidiano y de presentar el cómic que perduraría con sus animales antropomórficos y sus escenas de familia. Esto trazaría el camino para la aparición de un titán de la industria del entretenimiento, un ser que logro fundar un imperio de fantasía al mismo tiempo que formaría parte de la base de una globalización, Walt Disney pronto entraría en escena con un sueño que abarcaría todo el mundo, hasta este punto llega la participación del señor Disney pues el solo amerita un trabajo aparte.

En el mismo año que inicia la edad de oro del cómic americano (estadounidense) México emprenderá su faena pues “En 1910, el periódico *El Imparcial* publica una de las primeras historietas nacionales: *Casianito el niño prodigio* (anónima)” (Ossa, 2019, p. 229) junto a estas vendrían otras más que empezarían a montar una forma de historieta nacional, sin embargo, esta no será la edad dorada de la historieta mexicana, de ella se hablará más adelante. Esta primera historieta anónima muestra un panorama de un país que aún no ha descubierto el potencial de este arte para la transmisión de sentimiento y conocimientos, pero ayudo a encontrar el camino de sus sucedáneos.

Guionista: del humor a la aventura

Hablar de una persona que se integra en la construcción de cómics ayudará a entender el camino que lo ha llevado a renovar el propio papel del cómic y que permitió el nacimiento de la novela gráfica. Las publicaciones realizadas hasta antes del arribo de este individuo eran creaciones hechas por una sola persona, por lo tanto, el nuevo miembro llega a nutrir el

fondo de las historias: el guionista. Debido a la dinámica natural de cómic surgió la necesidad de explorar horizontes más allá de lo cómico, el principal problema radicaba en que los, hasta ese entonces, autores solitarios y autodidactas se mantenían en lo humorístico mientras que el público mostraba el deseo de un cambio. Es en ese momento que el dibujante y creador de cómics integra a su trabajo al guionista, muchos de ellos escritores/narradores traídos directamente de la literatura, como Stan Lee o Alan Moore por poner algunos ejemplos, ponen un nuevo tono en los temas abordados. Junto a lo anterior se encuentra un evento externo a la industria, pero que impacta a la misma y lo refiere Antoni Guiral en su artículo integrado en el libro *Còmics: Manual de instrucciones*, “fue a partir de 1929, año del primer crac bursátil de Wall Street [...] Los *syndicates* americanos [...] empezaron a poner en marcha series de estética realista y de argumentos largos” (Bergado et al, 2016, p. 34) una vez más la cultura en la que está inmersa la industria empuja a la misma lejos de sus límites establecidos, haciendo visible la idea de esta flexibilidad y urgencia de cambio del cómic.

En los primeros años de existencia de esta nueva figura no se le otorgaba el reconocimiento necesario por su labor, de hecho, no aparecían como coautor o mencionado en la obra, pocos fueron los que tenían una acreditación visible en la industria, aunque por otro lado la situación de los dibujantes (o ilustradores) no era mejor, esta precaria condición de los autores se extendería todavía por un buen tiempo. Su incorporación también respondía a un cambio necesario, la sociedad, como ya se mencionó antes estaba cambiando debido a las condiciones paupérrimas por las que pasaba el sistema económico americano, las historietas que funcionaban hasta hace poco ya no serán funcionales, un cambio narrativo era inminente:

A finales de los años veinte, la historieta, la narrativa dibujada, fue evolucionando del género humorístico al de aventuras y dramas [...] la historia que se estaba contando no terminaba en una sola secuencia diaria, sino que se prolongaba por varias semanas, creando suspenso y motivando la curiosidad de los lectores. (Ossa, 2019, p. 44)

Las historietas humorísticas tenían la característica de concluir en una sola entrega, por lo cual el gag o hecho abordado eran simple, con total independencia los personajes se aventuraban sin la preocupación de arrastrar consecuencias a su siguiente entrega. El guionista entrega al cómic una continuidad, ahora cada entrega esta enlazada y es consecuencia de los acontecimientos realizados en las historietas anteriores, recordando a la novela por entregas, donde el autor procuraba crear una gran historia a partir de las entregas periódicas de capítulos. Con la finalidad de conseguir tener esa continuidad dentro de los cómics muchos autores fueron desarrollando lo que se le conocería como el guion técnico como sustento para sus narraciones.

El guion técnico es una es un esqueleto guía para la construcción de la obra, dependiendo del tipo de autor será más o menos literario. Se transcribe el número de páginas que tendrá el cómic o la novela gráfica, el número y posición de viñetas por cada página, algunos incluso indican el plano que creen favorece mejor a la viñeta, si necesitan un objeto en particular lo describen y la posición deseada, se indica el uso de un globo o un fragmento de narración y el texto que deberá de llevar.

Comic book

Las publicaciones de historietas en periódicos habían tomado una posición en la cultura popular, los ávidos lectores esperaban la entrega semanal o diaria de sus personajes favoritos. Los editores vieron una oportunidad y como Menciona Antoni Guiral en su trabajo para el *manual de instrucciones* “Precisamente, el desarrollo de esta industria fue la que facilitó el

nacimiento del *comic book* en EE. UU., un nuevo formato aparecido en 1933” (Bergado et al. 2016 p. 12) este nuevo formato era una especie de recopilación de historietas anteriormente publicadas en los periódicos, por lo tanto no ofrecían material original para el lector, era una forma de crear nuevos ingresos para la industria, interesada por el mercantilismo de cada una de sus creaciones, aunque las revista de historietas no eran caras esto permitía que los lectores permanecieran atentos, mientras que los aficionados obtenían una publicación que seguía las historias de sus personajes favoritos, a largo plazo resulto ser un recurso sumamente redituable debido en gran parte a los procesos de imprenta de bajo costo, de esto derivaba que la venta al público fuera tan accesible.

El año de 1933 destaca por marcar el nacimiento de un nuevo formato que tenía la intención de mantener cautivo a un público, que poco a poco se iba especializando en las diversas historias que se presentaban en los periódicos. Este reconocimiento no implica que antes de esta fecha no existiera un formato similar “... en realidad ya en 1897 había aparecido una revista donde se reimprimieron historietas que antes habían sido publicadas en los periódicos” (Ossa, 2019, p. 65) con el *comic book* pasa lo mismo que con la historia del cómic en general, siempre se puede encontrar un antecedente que se relacione, sin embargo, que un hecho o fecha sean mayormente aceptados que los demás solo dependerá de aquel que tenga mayor difusión, para términos prácticos las publicaciones recopilatorias que se extendían de más de doce páginas aparecen en 1933 y serán lo que se conoce hasta hoy en día como *comic book* o en su forma en español como cómic.

En México durante el mismo año de la aparición de este nuevo formato se seguían publicando las historietas como suplemento de los periódicos nacionales, podrían encontrarse tanto obras originales como traducciones (la mayoría de ellas de obras estadounidenses) que

poco a poco se iban ganando un lugar en la cultura mexicana. La ola de publicaciones especializadas comenzaría dos años después “*Paquín*, revista de historietas aparecida en 1935, es la punta de lanza de la avalancha de publicaciones que inicia la edad de oro del cómic mexicano” (Ossa, 2019, p. 229) tomo dos décadas y media para que se presentará una edad dorada en el horizonte del cómic nacional, a diferencia de EE. UU. Esta época se presentó gracias al nuevo formato (*comic book* o revista) y no en las publicaciones de suplementos de los periódicos. El inicio del esplendor mexicano tendrá grandes personajes nacidos de artista comprometidos con este medio.

El inicio de los superhéroes

Con la entrada de las revistas o *comic books* se presentó la oportunidad de explorar otras áreas alegadas del cálido aroma hogareño, de las comedias, dramas y aventuras con personajes similares al entorno del lector. Recurriendo a una línea de pensamiento tan humana como es la clasificación binaria se maquiló la creación de una criatura que fuera más allá de las posibilidades humanas, que se transformará en la encarnación de la luz contra la oscuridad, una lucha de antónimos que ha perseguido al hombre y que ahora se manifestaba en forma de un dios proteico más cercano a una sociedad industrial “Superman fue la primera de estas criaturas en llegar, compareciendo en la imprenta en 1938” (Morrison, 2012, p. 21) su primera publicación estaría situado en medio de la acción y la portada dejaba con la intriga al lector que movido por la curiosidad compró esa primera aventura. La historia detrás de la historia enmarcada en viñetas es un tanto trágica y refleja el trato de la época que tenían las editoriales para con sus artistas pues los creadores vendieron su obra por poco dinero mientras que la casa que se encargó de publicarlo poco a poco fue amasando una inmensa fortuna gracias al personaje, el camino de reconocimiento y retribución de los artistas seguiría un lento camino.

Superman no solo vino a consolidar a las revistas especializadas dentro de la cultura popular si no que abrió una senda que con el paso de las décadas fueron siguiendo cientos de nuevos seres “Era el personaje perfecto para aquella época [...] Lo seguiría toda la legión de hombres y mujeres prodigiosos con fantásticos poderes. Pero Supermán fue el primero.” (Ossa, 2019, p. 66) muchos de los prodigios que siguieron su paso inmediato solo eran copias creadas para duplicar el éxito que había tenido este primer superpersonaje, tardaría algunos años para que los nuevos prodigios tomarán forma y personalidad propia y sería solo un grupo selecto que resistiría el paso de los años para quedar inmortalizados en lo que se llamaría la cultura pop.

Superman, al igual que Batman y otros superhéroes irán reinventándose y renaciendo a lo largo de los años para mantener una vigencia de acuerdo con los gustos y tendencias de cada época. Este primer ser poderoso encarnado en la era dorada del cómic es una respuesta de época pues “El Superman original fue una respuesta humana al miedo ante los tecnológicos desbocados y el industrialismo desalmado de la gran depresión” (Morrison, 2012, p. 25) el hombre común se vio rodeado de progresos que lo llenaban de angustia, tanto por la propia continuidad del trabajo como por probable des individualización que exigían los procesos productos, el consumo y las formas de interacción en un ambiente de cadenas productivas. El superhéroe retoma la manta del olimpo listo para instaurar una nueva era de dioses bidimensionales (hablando de su condición de figura impresa) las personas encuentran una válvula de respiro donde la imaginación era superior a toda esa ola de elementos metalúrgicos y eléctricos que se cernían ferozmente.

Segunda Guerra mundial: los superhéroes de la libertad

Cuando la segunda guerra mundial estalla el conflicto entre la libertad (representada por Estados Unidos principalmente) y el control total del orbe (bajo el amparo de un Hitler) aquellos héroes superdotados se verán inmersos en dicha guerra. La creación del género de superhéroes es un hito que consolida una generación que crecerá con estas historias, además de abrir el abanico de posibilidades de la industria respecto a los temas. El conflicto mundial convocó un gran número de personajes que influyeron en la colectividad norteamericana, solo por mencionar uno de ellos, el *Capitán América* que en uno de sus números se enfrentó al líder del Tercer Reich resultó tan convincente como un poster del Tío Sam

El capitán América llevaba la imaginación al siguiente nivel, que era bastante más satisfactorio [...] Simon y Kirby dieron a las tropas estadounidenses, ya estuvieran en casa o en el campo de batalla, un héroe que podían reivindicar como propio (Morrison 2012, p. 62)

Un superhéroe salido del propio ejército permitía configurar la autoimagen que los estadounidenses tendrían acerca de su poder bélico y que los colocaba por encima de sus “enemigos”. Esta oposición entre personajes ayudó a la conformación de Hitler como el villano en la mente de los estadounidenses, de hecho, muchos jóvenes decidieron alistarse en el ejército para luchar, Superman el primero de ellos no se podía quedar atrás. Cada uno de los superhéroes emprendieron la lucha por la libertad y la justicia “En tiempos de guerra, los héroes eran patriotas, de suerte que el más importante de los héroes se convirtió en un superpatriota. El hombre de Krypton era ahora un buen estadounidense, un firme y entusiasta defensor del sistema” (Morrison, 2012, p. 59) cuando el estado se dio cuenta del poder que tenían dentro de la industria del cómic para apoyar a la causa no dudaron en utilizar este medio, fue de esta forma como se crearon muchos otros superhéroes y superheroínas tomaban una mochila de viaje y se apresuraban a partir a los campos de batalla con el firme propósito

de defender la libertad y otorgarle el golpe final al reinado del terror. Muchos de los héroes concebidos directamente para liberar el conflicto de la segunda guerra mundial no sobrevivirán después de esta, muy pocos tendrán la oportunidad de renacer o reconfigurarse para seguir subsistiendo, mientras por otro lado los superhéroes que solo prestaron servicio acabado el combate regresarían a caza con medallas que guardarían en el closet y volver a patrullar sus ciudades.

El uso de los héroes como una fuente de inspiración para nuevos reclutas y un modelo a seguir para los patriotas permitió que el estado volteara a ver a los cómics como una nueva fuente disponible para la distribución de información “La Segunda Guerra Mundial demostró la importancia de los cómics como medio de penetración ideológica y de propaganda a favor de una causa” (Ossa, 2019, p. 83) los superhéroes que tenían años de circulación ya eran fácilmente identificables con los ideales y anhelos de sus lectores, el lector sabía que no podía tener poderes como tal personaje, sin embargo, se veía sumamente involucrado en sus aventuras. Una vez que inicia el conflicto bélico, ese mismo lector ve una forma de acercarse a ese sueño mientras observa como su héroe (defensor acérrimo de la justicia) le proporciona el bando y la forma de participar en el derrocamiento de uno de los villanos de la vida real.

Este conflicto mundial no solo hizo de los superhéroes patriotas, gracias a la inventiva y sentimiento nacionalista que surgía en esos momentos muchos creadores de cómics fueron desarrollando personajes que sin ningún superpoder se unían a las tropas aliadas en busca de la libertad, una enfermera que recorre el campo de batalla ayudando a los soldados heridos y a las personas comunes, un hombre que deja su trabajo por ir en auxilio de los más necesitados etc. En la que sería la gran potencia mundial el tema estaba volcado sobre la guerra, el patriotismo y el avance del capitalismo, por otro lado, su vecino México había

comenzado su edad dorada en las historietas Yolanda Vargas Dulché creadora de *Memín* (1943), *El pecado de Oyuki*, *Rubí*, *María Isabel*, etc., considerada como la más grande narradora de la historieta mexicana, la historia del pequeño afro mexicano llegó a cautivar a su público lector gracias a las aventuras y el toque de humor presente en cada una de las entregas, no obstante, su creación ha creado una controversia y grandes personalidades la han marcado de racista, el principal asociado de la guionista fue el dibujante Antonio Gutiérrez, un hito en la historia “creador del dibujo a medio tono con lápices a carboncillo [...] combinación de lápiz, carbón y acuarela que resultaba en imágenes de realismo casi fotográfico” (La Jornada, 2006) el estilo que desarrollo otorgaban gran dinamismo a los relatos que dibujaba, autor de varios personajes su trabajo fue publicado en varias revistas de gran importancia, trabajó en la revista *Pepín* donde conoció a Yolanda y formarían uno de los dúos creativos más importantes de la historieta mexicana. En 1948 aparece “*La familia Burrón*, de Gabriel Vargas, cultivador de la sátira y del humor costumbrista” (Ossa, 2019, p. 230) este cómic fue tomando un espacio dentro de la cultura mexicana que sigue vigente hasta la actualidad, el país tiene en este gran maestro del cómic un lugar en la historia de la industria, pero no fue el único, una ola de historietistas nacionales se unió a Vargas en el camino de la narrativa gráfica.

La figura de un hombre con virtuosismos tan grandes que exceden las leyes de la física de un mundo real no fueron una idea concebida por primera vez en 1938, con la aparición del primer Superman, tampoco serán creados durante la SGM, sus raíces se extienden más allá del siglo XIX. Llegando hasta la Grecia y Roma antigua nos encontramos con retratos de seres extraordinarios a los cuales se les identificaba como dioses. Al hacer

una comparación superflua entre los dioses antiguos y los superhéroes de la imprenta en cadena las similitudes saltaran a la vista del lector más neófito de los cómics.

Estos seres mitológicos de la era moderna llegan a alimentar un espacio que la literatura había olvidado como lo menciona Pepe Gálvez en su artículo *El guion. Recetas para cocinar un guion* “los superhéroes tienen un origen específico [...] ya que recuperan la esencia de las diferentes mitologías y leyendas religiosas y laicas pasadas por el filtro y la reinterpretación de la cultura popular” (Bergado, 2016, p. 43), estos personajes ganarán el afecto del público por sus capacidades extraordinarias. Sin dicha mitología muchos de los personajes que son tan populares hoy en día, como Hulk y Flash por mencionar algunos, no existirían o tendrían unas cualidades más limitadas. Los lectores de las historietas encarnan las aventuras y desventuras de sus héroes favoritos, debido a que “El individuo trabado y limitado por su situación social, su trabajo, su medio ambiente, buscaría una fuga ilusoria compartiendo las aventuras de héroes y superhéroes” (Steimberg, 2013, p. 32) El ser humano se ha fascinado por romper los límites a los que se encuentra sometido, por esta razón los personajes sobrehumanos son fascinantes e inspiradores para los lectores habidos de sucesos que les permita evadir el tedio mientras se someten conscientemente a un mundo ficcional.

Tanto la utilización propagandística del cómic como su relación con el mundo mitológico son interesantes y sin duda alguna tienen un potencial investigativo enorme, sin embargo, al no tratarse de una investigación puramente teórica respecto de estos temas se da como suficiente lo que se ha hablado en este apartado.

Comics Code Authority

Los cambios que provocó la guerra se vieron reflejados en el cómic americano, varios de los soldados regresaron a casa para encontrarse con un cambio social que se gestó durante su

ausencia, las mujeres ganaron independencia del hogar al tener que trabajar en las industrias que habían quedado sin empleados. El medio se adaptó para seguir atrayendo lectores, las publicaciones en periódicos y las revistas especializadas habían crecido, muchos emprendieron sus propias publicaciones, un gran número de esas revistas no sobreviviría por su modelo comercial, el auge de las revistas empezó a llamar la atención, un medio que se había considerado como infantil cada vez tenía más consumidores.

En 1954 un psiquiatra encabezaría la caza de brujas emprendido contra el cómic, con su libro *Seduction of the Innocent* Fredric Wertham trato de diezmar el poder que estaba adquiriendo las historietas en la cultura popular. La tesis de dicho texto giraba en torno a cómo la perversidad mostrada en dichas publicaciones corrompía a los infantes y los alentaba a tomar una carrera criminal cuando estos crecieran, los padres creyeron por completo el discurso de odio del doctor Wertham y tacharon a los cómics como un producto diabólico. Grant describe el verdadero motivo que tenía el psiquiatra en contra de la narrativa gráfica “Sin embargo, lo que despertó la ira del Dr. Wertham no era solo las historias de terror de EC [...] Inexplicablemente, las (historietas) que sacaban de quicio eran las publicaciones de los inocentes y erráticos superhéroes” (Morrison, 2012, p. 77) forzando la lectura de este género para atacar a partir de los tabúes sociales de la época sexualidad, drogas, homosexualidad y una falta de respeto por la figura de autoridad, en este caso de la policía, que podría derivar en una generación que no tenga respeto por sus padres, los superhéroes más afectados en esta desmesurada acusación fueron *Batman*, *Wonder Woman* y *Superman* (conocidos como la trinidad de DC). Fue tal el escándalo y el impacto de dicho libro dentro de la sociedad norteamericana que muchos de los adultos y antiguos lectores de cómics empezaron a realizar manifestaciones en contra de dichas publicaciones y:

En 1954, una comisión de investigación del Congreso de Estados Unidos hirió de muerte a EC Comics, editorial de cómics de terror [...] las editoriales que resistieron se asociaron para sobrevivir y redactaron un Código del Cómic draconiano, que asegurase un contenido apto para los niños (Morrison, 2012, p. 79)

Los cómics de terror, que no estuvieron dirigidos en ningún momento para el público infantil fueron censurados, el caso de EC solo es el ejemplo de varias otras editoriales más pequeñas que tuvieron que cerrar sus puertas. El juicio no resultó favorable para la industria del cómic, a pesar de los esfuerzos que realizaron los defensores de este tipo de obras, la narrativa gráfica tuvo un retroceso en su largo recorrido para ser reconocido como una forma de arte con tanta relevancia como cualquiera de las otras.

La repercusión que tuvo el caso particular en el mundo de cómic fue mucho mayor que los otros casos y esto se debió a que fue una de las primeras editoriales que trato de desmarcar del ámbito de la marginalidad a las historias gráficas, si bien contaba con historias escabrosas también es cierto que fue uno de los sitios que apoyaron a los autores para realizar una exploración y experimentación del medio, su preocupación por el contenido de las obras le habían otorgado cierto prestigio, como lo menciona Santiago García:

Clowes escribía en 1997, a las puertas de lo que él mismo esperaba que fuera un momento decisivo en el desarrollo del cómic como arte. Su texto se iniciaba señalando a los cómics de la editorial EC como la primera señal de que la historieta tenía potencial para ser algo más ... (García, 2014, p. 24)

Esa potencialidad que menciona Clowes ha sufrido un camino de tropiezos a lo largo de la existencia del propio cómic, no es que antes de EC no exista manifestaciones de gran relevancia respecto a este tipo de arte, pero sin duda fue una editorial que estaba marcando una diferencia en la visión de la obra y los artistas, y no todos los trabajos publicados por ellos han envejecido bien ni cuentan con una relevancia actual, tal vez en un futuro todas las

obras de dicha casa sean olvidadas por los nuevos creadores y fanáticos o tal vez mantengan o superen la importancia que se les otorga hoy en día.

Con la intención de seguir produciendo material para la venta las editoriales que sobrevivieron a la campaña de cacería de brujas emprendida por el Dr. Wertham desarrollaron un código que indicaba las pautas necesarias para que los cómics no transgredieran la moral de la comunidad estadounidense, como lo explica Antoni Guiral en su trabajo **¿Qué es la historieta?** “concibiendo el *Comics Code Authority* (1954), unas normas que regían los contenidos de lo(s) comic books y que evitaban escenas violentas o ciertas referencias a costumbres sociales de mal ver por la moralina religiosa” (Bergado, 2016, p. 13) Todo cómic que tenía la intención de ser publicado debía pasar primero por el escrutinio del CCA, solo de esta forma obtenían el sello de aprobación, de este modo las publicaciones que buscaban ser más comerciales fueron etiquetadas como *mainstream* y estaban limitadas por las reglas impuestas por la asociación de editores a través de su código.

El escrutinio al que fueron sometidos los cómics permitió que un grupo amplio de editores tomará un mayor control sobre lo que se producía y vendía, de esta forma conseguían mantenerse a la cabeza de la competencia, pero como lo expresa Felipe Ossa (2019) castraron el cómic. La edad dorada de los cómics llega a su fin a través de un sello de aprobación, sin embargo, los sesenta estaban cercanos, nuevos artistas e historietistas reaccionarios empezaban a publicar sus propias obras que se conocerían con la etiqueta de *Underground* y en el otro extremo, el del *mainstream*, tendría la edad de plata.

Edad de plata

El cómic venía estaba quedándose estancado y la implementación del CCA vino a sentenciar el fin de la era dorada de los cómics “La restrictiva autocensura de esta institución, junto con

la creciente popularidad de la televisión, condujo a una crisis en la industria del cómic estadounidense” (Mazur y Danner, 2014, p. 14). Los superhéroes, excesivamente buenos y perfectos, iban perdiendo el interés de un público que estaba creciendo con el aplastante entretenimiento de la televisión.

La crisis permitió reelaborar la página más comercial de los cómics mientras que planteo la semilla de la inconformidad en autores que vieron el sello como una muestra de censura de un medio que aún exploraba sus posibilidades. La edad de plata según Morrison abarca todos los años 50’s y parte de los 60’s marcada por héroes deseosos e inestables, uno de los autores que tiende a encuadrar en fechas precisas la edad de plata, hablando de los cómics de superhéroes en su mayoría, es Ossa quien menciona que “La edad de Plata, (abarca)1956-1969” (Ossa, 2019, p. 122) esta etapa sigue la tendencia de los cambios sociales y la ascensión del cómic *underground* en 1968, por su parte Oscar Ríos en un artículo para el blog *Comicverso* menciona que “Las fechas de nacimiento y fin de esta edad son algo difusas, si bien las más aceptadas son las que van de 1956 a 1971” (Ríos, 2019) ambos autores coinciden con la fecha de inicio y al adjudicar gran parte de la causa al libro **La seducción del Inocente**. Esta edad da una oportunidad para que se renueven los personajes principales de DC *Superman, Batman and Wonder Woman* para contar historias que respondan a los sentimientos de aquella época de posguerra, los roles de la mujer se habían expandido y los combatientes que regresaron a casa se encontraban con una realidad distinta.

La razón por la que coinciden en colocar al año 1956 como el inicio de la edad de plata se debe a que “El primer personaje con el que la editorial intentó dicho relanzamiento, y con el que, según todos los expertos, dio inicio a esta nueva era, fue *Flash*” (Ríos, 2019) Este fue uno de los personajes insignia durante la época de oro, la intención de DC era

revitalizar las franquicias que habían tenido un declive en sus ventas, el discurso parecía gastado para el público en general, el encargado del nuevo proyecto de *Flash* fue Carmine Infantino, no solo reestructuró la historia del corredor escarlata también le otorgó una nueva identidad, de esta forma nace Barry Allen y su popularidad ha perdurado hasta ser la reencarnación del superhéroe más conocida a nivel mundial “Infantino había resucitado el género de superhéroes en el cómic. Sus dibujos están caracterizados por dar dinamismo, perspectiva y la sensación de movimiento” (King, 2018) Este artista fue una de las grandes estrellas que tuvo DC, sus historias tuvieron un éxito inmediato y con ayuda de varios cocreadores integró nuevos personajes interesantes al mundo del corredor más rápido de la tierra. Barry Allen tendría un papel muy importante dentro de la editorial pues es gracias a este personaje que se establece la idea del multiverso que tenía la intención de estructurar el caos de las distintas publicaciones y fue el personaje clave que permitió el reinicio de todo ese universo a través del evento conocido como *Flashpoint*.

Después de la condena que recibió la industria del cómic por parte del gobierno de los Estados Unidos y la reticencia social las historietas tuvieron un nuevo llamado, al recordar el éxito que tuvieron como material propagandístico durante la segunda guerra mundial. No se necesitaban soldados, ahora la búsqueda que se trataría de hacer a través de las historietas era hacia el progreso de su nación “el Departamento de Estado de Estados Unidos pidió a los proveedores de entretenimiento de masas para niños que despertaran en sus lectores el interés por la ciencia y la tecnología” (Morrison, 2012, p. 107) la guerra fría se tornó en el aliciente de la carrera espacial, las dos naciones más poderosas del planeta estaban en competencia por la conquista del espacio, la preocupación por formar generaciones de científicos tomo como punto de partida la etapa infantil, es por la relación que se había formado entre el cómic

y los niños que se vea ahí una oportunidad de influenciar las mentes, un ejemplo de ello fue la creación de los datos flash dentro de las publicaciones del mismo nombre, en estas pequeñas intervenciones se daban a conocer fundamentos científicos que pudieran interesar a los pequeños.

Aunque la guerra había terminado el miedo que sentían los norteamericanos sobre el peligro nuclear y sobre el temor de una nueva guerra tuvo sus repercusiones en la industria del cómic “Puede que las vidas perturbadas de los superhéroes de la Edad de Plata fuesen un intento deliberado y escabroso para introducir la sátira y la crítica social en las narices de los censores” (Morrison, 2012, p. 93) en el ámbito *mainstream* los autores traslucieron ciertas dolencias en sus propios personajes, sin embargo, estos eran intentos leves de manifestarse contra el código de censura, los padecimientos como un *Superman* temeroso del compromiso se pueden leer como el sentimiento general de incertidumbre por el futuro posterior a la guerra. Los lectores ya no se encontraban capaces de empatizar con un hombre perfecto como lo era el hombre de acero de la edad dorada, necesitaban un referente más cercano, esa cercanía a lo humano.

En cuanto al hombre murciélago dejó de ser un vigilante y paso a formar un dúo dinámico con el chico maravilla (Robin), si bien “Hizo su primera aparición en *Detective Comics* en 1940” (Morrison 2012, p. 100), durante la Edad de Plata ambos serían visto como ciudadanos deseosos de ayudar a la ley y de aprender criminales, mientras se enfrentaban con problemas emocionales de índole cotidiano. Los héroes perfectos se quedaron atrás, los súper-humanizados eran los nuevos protagonistas.

En México el progreso de las historietas seguía hacia la formación de sus propios héroes, en las arenas de la lucha libre nacional *Santo el enmascarado de plata* crecía en

popularidad por lo que el dibujante José Guadalupe Cruz concibió la idea de crear aventuras del enmascarado dentro del cómic nacional

Utilizando la técnica del collage y del fotograma en color sepia, y con la portada dibujada a mano, el 3 de septiembre de 1952 Ediciones José G. Cruz lanzaba a la venta el primer número de «Santo, el Enmascarado de Plata» (Angelita, 2014)

El éxito que alcanzó la historieta fue avasallador, el personaje del *Santo* aumentó el número de sus seguidores gracias a las fantásticas historietas creadas por Cruz, su lugar dentro de la cultura popular mexicana se enmarcó con el estatus de leyenda. La composición se realizaba a través del montaje de fotografías, tanto del santo como de las otras personas que fungían como personajes dentro de la historia, sobre fondos y extras dibujados, esta particularidad fue uno de sus mayores atractivos, por lo cual también es considerada una fotonovela, cada una de las portadas era dibujada a mano, lo que le otorgaba cierto valor para el público consumidor. Al basarse en un luchador no es de sorprender que “En las primeras historias eran asesinos banda de mafiosos y delincuentes, pero poco después sus enemigos fueron más sobrenaturales (Brujas, momias, vampiros, sirena ...” (Ayala, 2019) de una persona normal el protagonista pasó a poseer fuerza sobrehumana que le permitía librar las batallas contra seres extraños y mitológicos. La historieta no fue el único medio en el que apareció el guerrero del cuadrilátero, su participación en el cine con un número considerable de películas que relataban sus aventuras, en solitario o con un compañero como *Blue Demon* acapararon las pantallas nacionales durante la década de los 60's y mitad de los setenta.

Los cómics del *Santo* abarcaban las 32 páginas por publicación, una extensión considerable para la época, comparándola con su competencia inmediata, esto coloca al cómic como un antecedente de la novela gráfica mexicana

José Guadalupe Cruz es considerado uno de los grandes hitos del cómic mexicano, su estilo único y el gran amor que le profesaba al arte se reflejaban en sus diversos trabajos hasta su retiro. *Santo, el Enmascarado de Plata* no fue su única obra pues "... fundó su propia editorial, donde publicó muchas historietas de los más diversos temas. Por ejemplo: *Rosita Alvérez y el charro misterioso* [...] *Pancho Villa su vida y anécdotas, El valiente, La pandilla y Juan sin miedo*" (Ossa, 2019, p. 231)

Artistas como Yolanda Vargas Dulché seguían produciendo historias que llegaban al público y que posteriormente serían convertidas en novelas televisivas, obras que iniciaron su vida como historietas tuvieron la oportunidad de presentarse en otros medios como la radio, la televisión o el cine; uno de los más recordados y que mayor impacto tuvo en la sociedad mexicana fue "*Kalimán*, creada en 1965 con guiones de Rafael Cutberto Navarro, Modesto Vázquez y Víctor Fox, y dibujada por Crisuel. Un verdadero fenómeno editorial en su momento, con ocho millones de ejemplares mensuales de circulación" (Ossa, 2019, p. 230) la radionovela que se derivó del material original tuvo una alta audiencia durante su transmisión y su puesto como ícono de la época quedó asegurado, tuvo un declive posterior en sus ventas, no logró recuperar el número de ventas que había conseguido en su mayor esplendor.

Los personajes heroicos que se integraban a la cultura mexicana pasaban desde *Kalimán* hasta el luchador conocido como el *Santo* estas historietas integran a la cultura del cómic una visión más nacional acerca de los héroes, su construcción estaba pensada para la lectura del público mexicano por lo cual utilizaban lenguaje coloquial y otros elementos que le permitían al receptor involucrarse en las historias ahí presentadas.

Underground

Al contar con medidas tan restrictivas para la publicación de cómics los autores fueron buscando alternativas que les permitieran seguir desarrollando historias que no entraban en las normativas del CCA. Hombres que veían gran potencial para la narrativa en este medio empezaron a publicar de forma independiente “El abaratamiento de los procesos de impresión facilitó la aparición de la llamada prensa *Underground* a partir de 1965” (García 2014, p. 142) como su propio nombre lo indica estas publicaciones no eran supervisadas por alguna editorial y por lo tanto no contaban con el escrutinio de los censores, esto permitió que los creadores tuvieran la oportunidad de experimentar y romper con los límites de la sociedad moralina de aquel periodo.

La diversificación de los temas y estilos es lo que resalta durante el *underground*, cada autor y/o equipo de trabajo toma decisiones sobre qué abordar, cómo y la forma de la historia, es en este momento que las preocupaciones por contar relatos profundos sin importar el número de páginas, de crear sin límite alguno, el *comix*⁶ *underground* estaba cargado de violencia sexo y drogas, toda aquella fantasía que rondan las mentes de los autores eran plasmadas en este tipo de publicaciones, algo que se le reconoce al comix es que “también sería el estímulo ideal para la aparición de los primeros cómics de gays y lesbianas [...] los comix gays y de mujeres introdujeron una conciencia política más rigurosa” (García, 2014, p. 151), la libertad con la que cuentan estas publicaciones independientes logró que las historias dibujadas tocaran diversos temas tabú de la época, esto con el tiempo da paso a nuevas obras las cuales se conocerán como novela gráfica.

⁶ Se utilizaba el término comix como forma de individualización de este tipo de contenido. La intención de los autores era referir que en efecto publicaban un cómic pero que no se atenían de seguir las normas dictadas por el Código de censura.

Antes de esta etapa ya se observaban trabajos en formato de cómic con un mayor número de páginas, sin embargo, como ya se ha dicho este tipo de obras era publicada con diferentes nombres elegidos por sus autores, la debate entre cómo se debía llamar a estas obras continuaba. La era *Underground* cimiento el uso del término puesto que varios autores comenzaron a utilizarla para clasificar sus creaciones fue así como “La novela gráfica cobró un nuevo impulso bajo la influencia del *comix underground* y alternativo. Se trata de la auténtica madurez de la historieta, que ya había recorrido un largo camino...” (Ossa, 2019, p. 188), las publicaciones en este formato tocan diferentes tramas que le permiten ir consolidando grupos de lectores específicos, que encuentran en este medio un potencial estético, el lugar que había obtenido el cómic permite la integración de estas nuevas obras con una mayor extensión.

La mayoría de los trabajos que surgen durante esta época no se preocupan por las convenciones generales del cómic, pues al ser publicaciones independientes sus únicos parámetros son los que designe su propio autor. Hubo una gran amplitud de temas surgidos durante el movimiento *under* que colaboraron para consolidar los cómics de gran extensión, empero, “el género más importante que introdujeron los historietistas underground, y que de hecho serviría como cimiento fundamental para la construcción de la novela gráfica contemporánea, será el de la autobiografía” (García, 2014, p. 154) de esta forma surgen varias novelas que tocan temáticas personales, fueron el medio para plasmar su manera de experimentar el mundo que los rodea, salieron a la luz obras que retrataban historias de violencia, abuso sexual y demás desgracias que sufrían sus autores, lo que logró consolidar a la narrativa gráfica.

Las librerías y la novela gráfica

Al principio del capítulo se mencionó que la novela gráfica surge del cómic como un subgénero, por eso se explicaba la importancia de abordar la historia. En las últimas décadas se ha vuelto más recurrente ver novelas gráficas como la parte compleja y seria de la industria y a pesar de que el público se encuentra muy familiarizado con lo que se publica bajo esta etiqueta lo difícil surge al momento de definirlo.

La problemática para concertar una definición que complazca a todos los estudiosos ya se ha planteado. Queda resolver el término en su forma de empleo en el presente documento, como punto de partida se debe considerar que “«Novela gráfica» es solo un término convencional [...] un tipo de cómic adulto moderno que reclama lecturas y actitudes distintas del cómic de consumo tradicional” (García, 2014, p. 16) claro está que quedarse con esta definición es apresurado y no relata todo el contexto necesario para el entendimiento de este tipo de obras, para ello se creó una línea temporal que servirá como base en el intento por construir un concepto sobre la novela gráfica. Ahora es pertinente que se hable del objeto de estudio como un evento más en la cadena temporal en la industria del cómic, para ello se reflexionará sobre los diferentes significados que le otorgan a este término de novela gráfica.

En 1978 Will Eisner publica *Contrato con Dios* y la denomina novela gráfica, esta acción del autor convierten a su obra y a él como un referente importante dentro de la industria, debido a su arduo trabajo tanto artístico como de publicista para el medio hicieron que se le otorgara el título de padre de la novela gráfica

Aunque la invención de esta expresión no se le debe a Eisner (muchas otras obras la habían adoptado antes que él, entre ellas la de Richard Corben titulada *Bloodstar* o la de George Metzger *Beyond Time and Again*), así lo creyó él en el momento. *Contrato con Dios* tampoco

fue el primer cómic con la extensión de un libro convencional. (Mazur & Danner, 2014, p. 181)

Este teórico es importante porque ayuda a definir el género y sus características, sin embargo, existen precedentes de obras que en la actualidad son consideradas como novelas gráficas. Eisner es el responsable por la popularización del término y es uno de los primeros precursores que se preocupa por mostrar al público la seriedad que posee este arte. No obstante, otros autores trataron de nombrar de forma distinta a este tipo de obras para alejarse de la literatura y al mismo tiempo hacer que el arte fuera reconocido como independiente del mundo de las letras, si bien sus esfuerzos no llegaron a la estandarización que logró la etiqueta de novela gráfica existen autores que todavía recurren a esos términos o que buscan crear otros que sean más adecuados a sus intenciones.

La novela gráfica cuenta con una fecha y lugar distinto dependiendo del teórico al que se le cuestione, pero algo que es común a todos es la relevancia de este autor para el medio, la expresión y experimentación de este. En la actualidad se observa el rescate de varias obras anteriores a este autor las cuales son consideradas bajo esta categoría.

Las primeras obras que cuentan con una mayor extensión datan de la década de los cincuenta del siglo XX, específicamente en Italia, las publicaciones rondaban las 96 páginas, con una forma física más cercana a un libro convencional, nombradas *tascabile* cuya popularización se extendió a otras partes del continente europeo, como lo menciona Antoni Guiral:

El caso es que el formato «de bolsillo» también llegó a países como Gran Bretaña, Francia o España a partir de finales de los años cincuenta. Llamados *pockets* en Gran Bretaña, *petit format* en Francia o *Novelas gráficas* en España (Bergado et al, 2016, p. 17)

El arte tiende a tomar formas y ser experimentado desde el contexto donde es usado, con los cómics sucede lo mismo, cuando el arte es tomado por una región llega a un punto que desean expandir los horizontes, esto es lo que ha permitido que se tengan diferentes obras y diferentes conceptos que hacen referencia a un formato bastante similar.

La novela gráfica no viene a sustituir el formato de cómic, es un agregado más que surge de este arte y que le permite experimentar con las historias. Este proceso, como ya se ha dicho, lleva años en desarrollo y es gracias a “los esfuerzos que llevaron a cabo creadores como Gil Kane y Jack Katz o editores como Byron Preiss por dar con la encarnación novelesca exitosa del cómic” (Mazur & Danner, 2014, p. 181), junto a muchos otros creadores que retoman estas obras para seguir el proceso de experimentación con esta llamada novelización del cómic, los trabajos que se suman día a día ya sea de cómics o novelas gráficas hacen que esta industria continúe en el gusto del público y que cada día se vayan sumando nuevos lectores y escritores para enriquecer este tipo de narraciones.

En términos simples se habla sobre el uso de novela gráfica para designar un grupo de obras, que sea adecuado o no es la materia de discusión la cual no parece tener un fin próximo. Lo que es un hecho es la gran importancia que ha tomado en los últimos años publicar una obra bajo el eslogan de novela gráfica buscando beneficios en términos mercantiles “Es la posición de Manuel Barrero en un artículo de título bien expresivo «La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial» [...] ¿Es necesario complicarse con nuevas etiquetas?” (García, 2014, 35) en este punto se observa un claro rechazo por el uso de novela gráfica, tanto Barrero como García observan que este tipo de obras siguen perteneciendo al mundo del cómic y por lo tanto no es necesaria una categorización aparte. Las grandes editoriales en los últimos años han utilizado esta categoría para designar un tipo

de material que por su extensión y detalles de publicación (tomos de pasta dura y acabados en relieve) cuyo costo es superior a la de una obra considerada como cómic.

El cómo se tome a la novela gráfica dependerá de cada individuo, estudioso o entusiasta del cómic, al mismo tiempo que es una elección íntima del autor al nombrar su obra de una u otra forma, dependiendo de sus intenciones o la manera en que considera a la industria del cómic en general:

La novela gráfica y el cómic manejan los mismos elementos como medio de comunicación narrativa: texto y dibujo fundidos en uno solo para comunicar un mensaje [...] Digamos que la novela gráfica ocupa el estatus mayor dentro de la literatura dibujada [...] relata la vida; nos cuenta historias y testimonios sobre el acontecer humano (Ossa, 2019, p. 193)

Durante muchos años esta división entre lo fantástico como cómic y el hecho humano como novela gráfica parecía ser la solución ante el uso de este último término, sin embargo, gracias al constante cambio, la integración de nuevas generaciones al mundo de la narrativa dibujada y diferencia de perspectivas que posee cada creador esta barrera fue superada, en la actualidad se puede observar la existencia de novelas cómics que recurren a relatar experiencias humanas así como novelas gráficas enfocadas en la construcción de lo meramente ficticio.

Los medios de la era digital son adoptados en la industria, la incorporación de internet, el correo electrónico, las videoconferencias y la posibilidad del dibujo por ordenador permiten que los equipos que trabajan sobre un cómic o novela gráfica estén conectados y, por lo tanto, la retroalimentación se da con mayor rapidez. Integrar los avances tecnológicos en la quinta etapa responde a que varios autores, aunque versados en la creación digital

prefieren utilizar la hoja y el lápiz como una mejor fuente para plasmar la idea de lo gráfico y jugar con las texturas. La comunicación por medio de internet ha permitido que los equipos de trabajo no tengan una restricción geográfica, por lo que no sorprende en la actualidad que una novela gráfica cuente con un guionista de un país de habla inglesa y un dibujante de iberoamericano. Por todo lo anterior no se separa en una sexta etapa la integración del ordenador a la industria del cómic.

Un breve recorrido histórico permite que el lector entienda los cambios que ha sufrido la industria y que ha permitido el surgimiento de lo que ahora se denomina novela gráfica. Al mismo tiempo se observa los elementos que han permitido la construcción estructural de la obra, desde secuencialidad que experimento el maestro Töppfer, pasando por la integración de los diálogos y la extensión de las obras. El cómic, y por lo tanto la novela gráfica, parecen un elemento o arte de reciente creación, no obstante, como toda creación artística humana cuenta con años de experiencia, momentos de esplendor, censura y experimentación que le han permitido sustentar el puesto en la cultura que ahora posee.

Los trabajos que se amparan bajo la etiqueta de novela gráfica cuentan con una tradición de varios años de existencia, sus temas serán similares a los manejados por el cómic y la literatura, su público está pensado para un lector que requiere de obras estéticas más profundas, pero, sobre todo eso se sigue fundado en las historietas.

Capítulo III

Componentes que integran una novela gráfica.

El proceso histórico que antecede al presente capítulo demuestra la evolución que ha tenido este medio como forma de arte y expresión. La división de los puntos claves que ha vivido el cómic marcan la integración de diversos elementos que hacen posible la lectura y creación de este tipo de obras. En el presente capítulo se hablará de algunos de estos componentes que se integran en el cómic y la novela gráfica, ya sea que se tome en cuenta a esta última como una forma distinta del cómic o como una continuación de la narrativa gráfica que tiene años de existencia.

Elementos formales

Como toda obra estética el arte secuencial cuenta con características fundamentales que permiten su creación y posterior lectura, estos han tenido pequeños cambios a lo largo de la historia, por eso muchos de ellos son utilizados en la novela gráfica, la importancia de analizar el cómic radica en la utilización de sus características en las narrativas gráficas de mayor extensión.

Los primeros autores de cómic fueron autodidactas por lo cual definieron la mayoría de los elementos que integran dichas obras, pero también se preocuparon por la experimentación buscando nuevas formas de expresión en este medio. Estas tentativas son

las que han generado cambios, no tanto en las características estructurales, aunque claramente existen, sino en los temas tratados en las novelas. Algunos de los resultados de respecto a la estructura son: la diversificación de usos caligráficos y de estilos, las viñetas no limitadas por un recuadro, el cada vez más limitado uso del cartucho o ladrillo, las variaciones de globos de diálogos, etc. Respecto a la cuestión de los temas tratados se entrelaza con el mundo del cine y de la literatura pues son estos géneros de ambas artes los que encuentran un nuevo espacio en los cómics y las novelas gráficas.

En el programa de Literatura II, del cuarto semestre de educación media superior, se presenta una oportunidad para trabajar con la novela gráfica, si bien es presentado en forma de un bloque único al final del semestre, esta se puede abordar durante toda la duración del curso. Cuando el profesor de literatura se encuentra impartiendo su materia, ya sea en Literatura I o en su continuación descubre que existen elementos repetidos en cada uno de los géneros revisados, ahora con este nuevo tipo de obra sucede lo mismo, es a partir de estos elementos en común que se puede entretrejer e intercalar el uso de obras “canónicas” con esta, nombre sugerido por el propio plan de estudio que se ha abordado en el primer capítulo, literatura emergente.

Debido a la extensión de los elementos literarios que le permitirían al profesor empatar la novela gráfica con obras más clásicas de la literatura se ha decidido limitar a cinco puntos que son de suma importancia para ambos tipos de obra.

Viñeta

Las viñetas son las composiciones gráficas que integran al cómic o la novela, uno de los elementos fundantes de estas obras, se encargan de decir el lenguaje no verbal y junto con la escritura forma esta narración híbrida. Es un campo delimitado por marcos o no que

conforman una representación concreta de un hecho “enmarcar las viñetas separa las escenas y actúa como signo de puntuación” (Eisner, 1985, p. 30) las escenas serán las construcciones oracionales que se delimitan por sus puntos o en este caso por sus marcos y espacios.

Cada viñeta es un momento o escena determinada, por lo cual se convierte en la marca del tiempo que ayudará al lector a darle una continuidad al relato, no obstante, no es la única marca, pues los espacios entre viñetas se suman a la cuenta (el espacio se abordará más adelante) y se le adiciona otro elemento temporal “así como las viñetas y los intermedios **entre** ellas crean la ilusión del tiempo mediante el cerrado, las palabras introducen el tiempo representando lo que tan sólo puede existir en el tiempo: **EL SONIDO**” (McCloud, 2016, p.95) de esta forma en una viñeta de gran extensión se suele buscar el hilo conductor que guiará al lector a través de la escena, por lo general se busca el diálogo o dibujo que se encuentra en una posición más cercana a la izquierda de la viñeta, una vez que se hace ese recorrido se procede con la lectura de la imagen, empero, si cuenta con un globo textual entonces se iniciará desde la izquierda y por la parte superior de la viñeta.

Marco

El marco es el recuadro formado por líneas que delimita el tiempo de la escena, así como una obra literaria tiene un principio y un final, cada una de las temporalidades marcadas por las viñetas igual termina, por ello los lectores no tienen problemas al saber que las viñetas pueden ir cambiando de movimiento durante su secuenciación. Es uno de los elementos que se suele pasar por alto hasta que ocurre un evento fuera de lo convencional, cuando uno de estos “recuadros” cambia de forma o elimina las líneas contenedoras la lectura cambia para la persona que recibe el cómic o novela gráfica.

Tipos de viñeta

La variable de viñeta más conocida es la del recuadro, marcada por sus líneas que lo delimitan, sin embargo, existe una variedad de formas que se han ido utilizando a lo largo de la historia del cómic. Anteriormente se habló de que el recuadro delimita una escena del tiempo, en este apartado se abordará los tipos de viñetas existentes, para ello es necesario establecer que el uso depende directamente de la intención del autor debido a que responde a la emoción que quiere despertar en su receptor.

Cuando un lector se enfrenta a la **viñeta sin marco** salta de inmediato la diferencia, es a partir del análisis de las composiciones que la anteceden o suceden que se le dará un significado a su uso. Los marcos se eliminaban para indicar un evento pasado, colocar una sola viñeta sin líneas límites le otorgaba una especificidad única que el lector entendía como una situación del pasado, sin embargo, a lo largo de los años se ha diversificado la posibilidad de interpretación.

Explosiva

La intención de una viñeta en forma de explosión es la de captar la atención del lector, debido a que el contenido tiene una energía mayor en comparación con las otras o por ser un suceso sorpresa e importante o para manejar la tensión que provoca la forma. La situación de una viñeta explosiva tiene un límite establecido, no se puede usar en toda la obra porque perdería el impacto que desea provocar, por otro lado, no todas las acciones que suceden dentro de una narración de este estilo requieren una forma tan peculiar.

Globo u ovalo

Este tipo de viñeta será requerida por el autor que desea demostrar una escena de nostalgia, puede ser utilizada en lugar de la viñeta sin marcos haciendo alusión a un evento del pasado.

La creación de un globo u ovalo permite en otros casos poder sobreponer una viñeta de

tamaño convencional o mayor que contenga más información, mientras que el ovalo se centrará en resaltar un rostro u objeto en específico.

Encuadres

El término encuadre hace referencia al punto de vista con el que se crea la viñeta, este sirve de guía para la mirada del lector, dictándole la perspectiva con la cual se relatan los hechos de la historia, no todas las viñetas tienen una sola perspectiva, ni todos los cómics usan una amplia variedad, sin embargo, el hecho de conocerlas permite al receptor sobrellevar de mejor forma su experiencia lectora. Al momento de la creación de un cómic este proceso resulta pertinente pues “es la etapa donde decides lo estrechamente que puedes enmarcar una acción para mostrar todos los detalles pertinentes [...] o cuanto puedes alejarte para que el lector sepa dónde se está produciendo una acción” (McCloud, 2018, p. 19) La elección permite que el autor puede focalizar la atención a un objeto o figura, para después ampliar la perspectiva y proporcionar un panorama más amplio del porqué de ese objeto.

A partir de este punto se utilizará encuadre o plano indistintamente para referirse a la composición de la perspectiva en una viñeta. Los encuadres suelen ser utilizados en la fotografía, mientras planos hace una referencia al cine, no obstante, ambas toman la perspectiva.

Del cine al cómic

El cine, al igual que la literatura, aporta a la industria del cómic elementos que le permiten su lectura y estructuración. El predominio de la visual entre ambas creaciones permite que el concepto de planos y sus diferentes modos funcionan dentro de la narrativa gráfica. La existencia de una gran variedad de planos no implica que cada uno de ellos deba de ser usado en cada viñeta o en todo el cómic, la elección de lo que se decide mostrar ayuda al lector a no distraerse por el cambio constante de los ángulos de visión.

En el cine los creadores tratan de pensar en la situación del espectador y como lograr un flujo constante de imágenes de forma natural para que la persona que observa el filme puede estar inmerso en la historia, los cambios constantes y sin sentido de los ángulos solo haría que el individuo no entienda lo que pasa y la pertinencia de las imágenes.

Tipos de encuadres

La composición que se crea en la viñeta está dispuesta para dirigir la mirada del espectador, por lo tanto, el recurso traído del cine, encuadre, será utilizado por el autor para resaltar cierta situación, personaje u objeto con la intención de ayudar al lector en la comprensión de la historia. El autor en todo momento debe tener presente que un uso desmedido de los encuadres causará confusión, lo que dificulta capturar el interés de su público.

Plano panorámico

Este tipo de encuadre, también conocido como plano de situación permite que el lector contextualice el entorno donde se llevará a cabo la acción o los cambios de sitios, suelen ser usados para marcar el paso de la temporalidad entre las viñetas, incluso si se le agrega un cartucho en el que se narre los años, meses o días que han pasado dentro de la historia.

Los creadores de cómics han experimentado con el uso de este tipo de plano pues no es necesario su presencia constante dentro de la narración, pero su presencia puede desatar una serie de emociones “una o dos viñetas generales al inicio [...] por otra parte, como los lectores **quieren** y **esperan** esa sensación de espacio, un narrador inteligente puede elegir retrasar el plano de situación para aumentar el **suspense**” (McCloud,2018, p. 22) la intención de toda obra es crear emociones en el lector, los planos de situación no solo logran contextualizar, también desencadenan una serie de estados anímicos que influye en la lectura las viñetas posteriores.

Primer Plano

El primer plano es uno de los más usados dentro del mundo del cómic, la importancia de este encuadre radica en la proximidad que da a una figura humana, personaje, para que el lector conozca la fisonomía del protagonista. El lector se centra en lo que la viñeta le demuestra, por lo que la información de las viñetas anteriores le ayudará a entender la aplicación de este tipo de encuadre “el lector debe de imaginar que el cuerpo entero existe fuera de la viñeta y, basándose en la experiencia y en la memoria, suministrar el resto de la viñeta de conformidad con lo que sugiere la fisiología de la cabeza” (Eisner, 1985, p. 44) aun cuando la figura solo se encuentra parcialmente presente el espectador llena ese espacio en blanco con el resto de su cuerpo, el sentido común lo guía en la construcción para evitar sinsentidos de desproporción, de esta forma el autor no necesita plasmar toda la figura para que el lector entienda parte de la actitud y aspecto físico que tendrá.

Primerísimo plano o plano a detalle

El plano a detalle es usado cuando un autor quiere dar a conocer una característica o un gesto específico de un personaje u objeto, no existe una convención general que limite su empleo. Este tipo de planos tiene poco tiempo de existencia a diferencia de los expuestos hasta el momento, pero, ha ayudado a la hora de crear personajes, debido a la observación cercana de su rostro, de esa forma el lector puede inferir la personalidad o las acciones que está a punto de cometer la figura humana.

El acercamiento a detalle de los objetos permite que el receptor entre en situación, conectando lo que estaba ocurriendo en ese plano a detalle con las viñetas que le anteceden, si en las viñetas previas se muestra el inicio de un duelo, el plano a detalle del objeto permite visualizar cómo es el arma o el momento de desenfundar de la misma. El cómic puede tener

una secuencia de planos a detalle para mostrar el movimiento profuso de un objeto o el cambio en la gesticulación de un sujeto.

Plano americano

Este encuadre tiene un uso más popular hoy en día, se crea un dibujo de tres cuartos de vista, por lo que los personajes vistos dentro de esta viñeta solo cuentan con un vacío simple que el lector puede llenar de manera más sencilla, el dibujo abarca desde la cabeza hasta las rodillas. El origen de este plano dice Guiral "... era muy utilizado en las películas del oeste para ver a los vaqueros o pistoleros con sus armas colgando del cinto. [...] aquí estamos más cerca del personaje, por lo que lo utilizaremos para destacar su gestualidad" (Bergado et al, 2016) el lector americano tiene una clara referencia en el cine y aunque las películas del oeste han llegado a otros países los públicos no tienen tan en claro su origen o relación con estos filmes.

Plano entero

Es la representación total de un cuerpo, la viñeta nos da a conocer la figura del protagonista y los demás personajes de manera general, su vestimenta, accesorios y promedio de altura (comparado con otro personaje que se encuentre en el mismo recuadro) por lo que el lector solo tiene que observar para dotar de significación lo que se le presenta como la parte significativa. Una vez establecida la apariencia física el receptor la lee, entiende y guarda dentro de sus conocimientos para que durante la lectura sea capaz de recuperar la apariencia entera sin necesidad que se le muestre de manera completa.

Will Eisner se refiere a este plano como uno que "no requiere nada de imaginación o conocimiento previo [...] no se requiere del lector sofisticación alguna, la imagen está completa e intacta. (1985, p. 44) de esa forma sencilla se define el plano, no se requiere de

una profundización para entender, el receptor solo está presenciando el movimiento pasivo o activo que realiza una figura.

Plano picado

El plano picado cuenta con una perspectiva diferente, se trata de un ángulo de visión de arriba hacia abajo, por lo cual la figura que se encuentra en la viñeta se ve más pequeña en una posición indefensa o de desventaja. Este plano busca crear una conexión emocional entre el lector y el personaje, por lo que su uso debe de ser meticuloso y solo en los momentos adecuados para no alterar la intención del resto de la narración.

Guiral describe la función de este tipo de planos de la siguiente manera “Puede servir para, de nuevo, situar al personaje en un enclave delimitado, pero también para destacar, por ejemplo, algo que va a venir o está viniendo desde arriba ...” (Bergado et al, 2016, p. 53) Esa presencia de algo aproximándose llega a producir en el receptor un grado de impotencia o de soledad que le permite adentrarse al mundo de la narración, es una escena catalizadora y como tal funciona en los momentos álgidos del relato.

Imagen

La sociedad de medios se encuentra inmersa en un mundo de imágenes, la televisión y el internet han generado que lo visual tenga una connotación negativa, académicos del área de literatura tiene a la industria del cómic como una fuente de ocio que no genera un pensamiento crítico y que no exige una interpretación por parte del lector, sin embargo, no es así, la configuración del elemento visual dentro la narrativa gráfica es el elemento que permite ingresar en una interpretación de la obra, junto con la escritura se crea un panorama completo de mundo posible.

Las imágenes en el cómic, al igual que la escritura, tratan de transmitir un mensaje al individuo receptor. El uso de estas tiene siglos, desde la prehistoria eran usadas las imágenes para plasmar acontecimientos de importancia, el lenguaje parte de esta idea de comunicación por medio de la codificación, esta imagen codificada “se convierte, en manos del artista, en un alfabeto del que se sirve para tejer un tapiz de interacción emocional” (Eisner, 1985, p. 18) en los cómics se busca representar por medio de la imagen el mundo cercano al lector, dependiendo de la intención del autor la ficción será en mayor o menor medida, lo mismo sucede en la literatura.

La popularización del cómic, en sus inicios, se debió a que presentaba algo visual que resultaba más cercano a las personas, se mencionó anteriormente. La imagen lleva la narración, enmarcada por viñetas como signos de puntuación y la página sería la unidad mayor de contención. Lo que comunica “es el resultado de la narración entre su propio significado y el de las imágenes que le preceden y le siguen” (Bergado et al, 2016, p. 26) existen dos niveles de significación para el lector, en un nivel más particular se encuentra toda la posibilidad de interpretación de una sola viñeta que es acotada por un segundo nivel, el cual consiste en guiar esa interpretación entre lo que se ha visto en viñetas anteriores y los esquemas especulativos que crea el lector sobre lo aún desconocido.

Fondo

Los fondos son las composiciones que acompañan al resto de la narrativa visual, generalmente permiten ubicar el sitio de las acciones, en ocasiones se usan viñetas de fondo, mostrando un paisaje, para que el lector entienda el proceder de la narración en un contexto determinado o que la aventura ha cambiado de localidad, por lo que “las ilustraciones en el fondo son más que meros decorados. Forman parte de la narración” (Eisner, 1985, p. 25) la

carga de significado que tenga la viñeta tiene una estrecha relación con lo que se muestra como escenario o escenografía del personaje, una de las preocupaciones de los actuales historietistas es la representación adecuada de los lugares.

Historias en estampas es el punto de inicio del cómic, pero, no lo es del fondo, debido a que la composición se centra en la creación de los personajes y la acción por lo que se privilegia la figura humana, a los objetos que permiten el desarrollo de los eventos y la pantomima. El resto de la ilustración, tenían líneas sencillas para no robar la atención a la narración, en otras ocasiones simplemente eran espacios en blanco.

En el mundo norteamericano, con la publicación de *Yellow Kid* la narrativa visual se enfocaba en la figura y los objetos de la acción, sin embargo, empiezan a vislumbrarse fondos que ayudan al lector a ubicar el lugar, si se trata de un mercado, una plaza o una casa. Esta publicación ayuda a la incorporación de un fondo con mayor composición que permite al lector agregar elementos referenciales al momento de su interpretación.

Las vanguardias entraron en la industria del cómic, sin grandes éxitos para muchas de ellas, en México Luis Fernando realizó el único, por lo menos conocido, cómic concebido como un ejercicio de escritura surrealista *Las desventuras de la joven Rosa* es una obra con la que el autor juega creando en algunos momentos primero el dibujo y otros priorizando la creación del texto. Aunque muchos de los intentos por incorporar las vanguardias no se consolidaron hubo un movimiento que dejó una marca permanente, se habla del realismo, McCloud (2016) afirma que la construcción de los personajes al caricaturizarlos, en menor o mayor medida, obedece a una necesidad de hacer que el lector se identifique con dicho personaje. Mientras que los fondos no tienen esa función por lo cual suelen ser de un corte

más realista, al combinar la identificación con un escenario apegado a un referente conocido permite que el espectador se sumerja en un mundo estimulante.

Objetos

Los objetos dentro de las viñetas son el suplemento que le permite desarrollar la acción al personaje, dependiendo del énfasis o la importancia de cada cosa, el autor de cómic decidirá el tipo de plano y la forma de representarlo, los planos serán abordados en un apartado especial, representar la figura de forma realista realza el grado de interés que debe prestar el lector a dicho objeto.

Las cosas que rodean al personaje han sido una constante desde la creación del cómic, esto permite anclar de alguna manera las acciones que realiza. Si las viñetas son los signos de puntuación que guían las oraciones creadas por un grupo de estas mismas, los objetos vendrían a representar palabras, logrando que el lenguaje escrito sea de forma más sintética y comprensible. En la industria del cómic no todo puede ser dicho por la escritura y no todo puede ser representado por la imagen el balance de esto se da desde la enunciación o ilustración de un objeto tan simple como una llave.

Cuando se hace énfasis en un objeto específico el resultado es un efecto donde se le proporciona mayor significado a la imagen que a la palabra, lo mismo sucede cuando el autor tiene que acortar el tiempo y utiliza el lenguaje escrito, “los dibujos (específicos) te proporcionan todo lo que necesitas saber, mientras que las palabras acentúan aspectos de la escena que se está mostrando” (McCloud, 2018, p. 130) la intención de los objetos juega un papel importante a la hora de resolver un misterio en la narración, los autores utilizan este recurso para motivar al lector para crear sus hipótesis.

Sombreados

Los sombreados son de gran importancia dentro de los cómics o novelas gráficas, ayudan a agregar textura, dimensión e intencionalidad a la escena. Respecto a la textura permite romper con una imagen sólida creada, por lo cual se vuelve un elemento dinámico en la narración gráfica, por otro lado, otorga dimensión a la escena pues el dibujante trata de representar las sombras que se generan en el mundo natural, de esta forma el lector ubica la situación de una forma más adecuada.

La intencionalidad que se crea con el sombreado permite que el receptor se involucre en la trama que se está desarrollando, sea que se trate de un sombreado que indique un cuarto iluminado por una luz artificial, por la luna o por el propio sol. La sombra que se aplica en un cómic puede estar relacionada directamente con el estado anímico del personaje, en una escena que ocurre en la noche el sombreado será más fuerte si tratan de indicar la pesadez o el temor que está sintiendo la figura humana.

En una misma viñeta, sea de gran dimensión o una del tamaño más recurrente, la técnica del sombreado, si el autor así lo considera, se escala del más nítido al más intenso con esto logra formar espacios oscuros en una escena oscura, lo que enfoca la atención del lector en las acciones visibles.

Tiempo

La integración de tiempo en las obras de la literatura es lo que permite el fluir de los acontecimientos ahí narrados. Si bien el tiempo puede no tener un referente directo en la misma obra, para dar una sensación de atemporalidad, sigue manifestándose en los procesos externos que integran a la obra, desde el encadenamiento de los eventos hasta el tiempo verbal utilizado. La novela gráfica por ser un medio que podría considerarse híbrido que trabaja tanto con imagen como con texto tiene una forma de medir el tiempo de la obra

diferente al que se tiene por costumbre dentro de la literatura canónica y por lo tanto no se trata solo de trazar una línea que unifique dos medidas temporales (una la de la literatura y la otra la del cine) en este tipo de obras, el proceso temporal que se presenta dentro de la novela gráfica resulta único como el medio y el lenguaje en el que se presenta, es un buen parámetro partir de lo conocido, pero resulta de mayor productividad observar la obra y el arte en el que se inscribe.

La novela gráfica, y por ende los cómics, integran la media del tiempo por medio de dos formulaciones, relacionadas directamente con la forma de leer la narración híbrida. La primera de ellas trata de distribución gráfica que se da a través de las viñetas, se recordará que Töppfer implementa tres a cuatro viñetas en sus historias para contar los sucesos apoyados con una descripción al pie de estas, es el inicio de la secuencia gráfica como se conoce hoy en día. Scott McCloud (2012) menciona que la división de la acción en secuencias gráficas permite al lector tener un primer punto de medida del tiempo el cual se une a un segundo nivel. La segunda medida del tiempo será marcada por los espacios de textos o bocadillos que aparecen en cada una de las escenas, la distribución que tengan dentro de la propia viñeta estará indicando al lector el tiempo de lectura y el ritmo con el cual se cuenta la historia (McCloud).

El ritmo de lectura de una obra estará ligado por la medida del tiempo. Los lectores cuentan con la impresión de un dinamismo y del transcurrir de las acciones marcadas por una forma acelerada o lenta de relatar los acontecimientos, cuando se observan las imágenes y se leen los bocadillos se implementa en el lector una forma de medida temporal que le permite integrarse al mundo narrativo observado.

Durante años los creadores de obras narrativas gráficas han experimentado con la forma de lectura y la integración del ritmo dentro de sus creaciones, esto ha permitido que los tiempos externos busquen la atenta mirada y atención del lector respecto de la historia narrada.

En el mundo creado por la propia historia se sigue recurriendo al uso verbal para situar en un tiempo presente, pasado o futuro los acontecimientos que se narran, ayudados de marcadores temporales internos, como es el caso del ladrillo⁷ de esta forma se busca la economización de los recursos mediante saltos temporales indicados de manera verbal. El tiempo dentro de la historia sigue la misma línea que se ocupa en un relato tradicional literario, por lo que el lector se da cuenta de una historia contada en presente, pero que tal vez difiera de su presente. En la imagen que se integra a la narración se da una marca de temporalidad relacionada directamente con el contexto, dependiendo de los objetos o recursos empleados por los protagonistas el lector es capaz de inferir a que tiempo contextual se está refiriendo, de esta forma se puede saber que la historia ocupa un momento presente dentro de los primeros diez años de los 2000's por el uso de teléfonos anteriores a los *smartphones* o por el simple hecho de la moda con el que cuenta el personaje.

Los elementos aquí presentados son la parte fundamental que permiten que el lector sea capaz de enfrentarse a una obra de narrativa gráfica, ya sea en su forma más corta, pero no por eso menos trabajada, el cómic o en las obras de mayor extensión, ahora conocidas como novelas gráficas. Son la estructura que sustenta un relato y que permite que este tenga éxito ante el público.

⁷ El ladrillo fue abordado en el capítulo uno como esa unidad que se emplea en la esquina superior izquierda y que indica los pasos de tiempo más largos o los cambios de locación.

Se ha hablado de componentes tan básicos como la viñeta que ha existido desde el inicio de la industria y que poco ha cambiado a lo largo de los años, el proceso de experimentación natural en un arte ha permitido crear variaciones de la misma, empero, sigue destacándose como uno de los elementos más básicos de la narrativa gráfica, su función no ha cambiado y es fácilmente identificable, aunque difiera entre ellas. De la misma forma varios de estos elementos fundamentales que integran al cómic, y la novela gráfica, llegan a cambiar un poco a lo largo de la historia, pero mantienen una sustancia que les permite seguir funcionando dentro de la literatura dibujada.

La lectura de este tipo de obras se logra gracias al conocimiento de estos componentes, pues es de esta forma en la que se puede disfrutar e interpretar el contenido que se ofrece en cada una de las obras. Aquella persona que se enfrenta a un tipo de lectura como la novela gráfica sin conocer estos elementos tan básicos pierde algunos detalles marcados por estas pautas y que le dan un sentido completo a toda la obra. En la literatura canónica se encuentran recursos empleados que categorizan al texto de una forma determinada y gracias a esto el lector hace suposiciones acerca de lo que puede esperar en la lectura, permitiendo que la interpretación que obtenga de la obra tenga mayor profundidad, de la misma forma al leer una literatura dibujada la persona podrá entender el uso de cierto tipo de viñeta, globo de diálogo y enfoque que se le da a la historia.

Manual para el profesor

Dirección General de Bibliotecas UAQ

Uso de imágenes con fines académicos.

Las imágenes que se usarán en el presente manual tienen un uso académico y educativo, no se busca lucrar con el trabajo de los autores, es más bien una forma de divulgación de su obra. Con la finalidad de dar una mejor idea al docente sobre el tema del documento se presentarán cuadros referentes a lo que se esté hablando, cada uno de ellos poseerá en la parte inferior el nombre de la obra y autor al que pertenecen.

Dirección General de Bibliotecas UAQ

Nuevos escenarios, nuevos retos

Una de las cosas que sigue preocupándonos o que debería de preocuparnos como sociedad es la problemática de la educación. México ha planteado a lo largo de los años varias formas de educar a la población, la forma en la que fueron educados nuestros abuelos difiera a la de nuestros padres, nuestra educación difiera (por lo menos en lo escrito) de la enseñanza que debemos de impartir a nuestros alumnos.

Por lo menos en lo escrito se ha visto un cambio en la forma de concebir la educación en nuestro país, sin embargo, en la práctica esto puede variar. Aun cuando desde el gobierno se plantee una educación ideal en nuestra práctica caemos en las mismas tendencias que hace años, formulismo y memorismo: repetimos las mismas formas y hacemos que nuestros alumnos aprendan exactamente lo que nosotros hemos aprendido.

Las sociedades cambian y los conocimientos se expanden, este es un hecho casi universal, por eso se requiere que la educación cambie de enfoques, de contenidos y de funciones. Esto ocurre dentro de nuestro territorio al igual que en el resto del mundo, es por eso por lo que pasamos de una educación basada en la memoria a una educación basada en competencias.

El problema es cuando el cambio sucede solo en papel y nosotros como profesores no estamos dispuestos a seguir dichos cambios, nos retraemos, sentimos que juzgan nuestros conocimientos y que tratan de interrumpir en nuestra función docente. Durante mi educación y en el periodo que fui docente me tocó presenciar a profesores que se negaban a los cambios, su enseñanza se basaba en la libreta de apuntes que habían hecho hace años, los nuevos conocimientos eran presenciados desde la lejanía, con cierta reticencia. El cambio puede ser

abrumador para todos los profesores, no importa si tienen tiempo al servicio o son novicios como yo.

Cuando estaba impartiendo clase entre 2017 y 2018 el cambio se presentó, en aquella época apenas me estaba familiarizando con el programa que mi director me proporcionó de la Dirección General de Bachillerato cuando, en cuestión de unos meses me enteré de que dicho programa había cambiado, en cuanto a contenido y estructura se refiere, ciertamente esto fue un reto que me tomó por sorpresa, al igual que a muchos de mis colegas.

La DGB reestructuró los programas de varias materias, entre ellas se incluían las que yo impartía, literatura I y literatura II, precisamente la materia de Literatura II es la que he tomado como referencia para la creación del presente manual. En el nuevo programa, que seguirá vigente hasta 2021 se ha incorporado un nuevo bloque que lleva por nombre *Nuevos escenarios de la literatura (literatura emergente)*, este título llamó mi atención pues nunca me había puesto a reflexionar sobre algo más allá de la literatura que aprendí en mi carrera, no me había puesto a analizar lo que implicaba agregar estos “nuevos escenarios” al repertorio de teoría y crítica literaria que poseía. Este fue el primer gran paso que di para emprender el presente trabajo.

Cuando revisé los contenidos de este nuevo bloque me encontré con dos temas con los que me había familiarizado fuera de la educación formal, hablo sobre el **cómic** y la **novela gráfica**. Como lector de ambos tipos de obras que soy sentí que la incorporación de estos a mi programa sería sencilla, sin embargo, no todo fluyó como yo hubiese deseado, la formación empírica que tenía acerca de la lectura de narrativa gráfica no era suficiente para explicar todo el fenómeno y aplicarlo de forma adecuada en mis clases.

El programa disponía los temas, yo tenía un conocimiento parcial sobre estos y por fortuna pude percatarme que mis alumnos, aun cuando decían que no les gustaba leer y que

no veían el punto de la materia de literatura, eran ávidos lectores de este tipo de materiales, todo estaba dispuesto para que la inclusión de la novela gráfica fuera concisa y provechosa, pero entonces ¿Qué falló? En forma simple no tener la formación básica sobre este tipo de narrativas gráficas, la falta de práctica, la falta de una guía que me apoyará en este tema tan nuevo dentro del escenario educativo y la manera de poder enlazar este tema con el resto de la formación de los jóvenes.

Con frustración recurrí a preguntarles a mis colegas cómo es que habían incorporado este tipo de contenido en su materia a lo que algunos me contestaron que omitieron el tema por falta de interés, otros veían con reticencia la inclusión de lo que ellos consideran “entretenimiento” al mundo de la literatura y los menos coincidían conmigo y la falta de conocimiento sobre cómo abordar el tópico dentro de nuestra clase.

Fue gracias a estas conversaciones que surgió la idea de crear un manual sencillo, una especie de guía básica para mis colegas que les permitan observar el fenómeno de la novela gráfica que los invite a reflexionar y replantear los prejuicios que tengan sobre este tipo de obras.

Este manual no tiene la intención de abarcar una mirada compleja sobre el fenómeno, lo creo con el propósito de empezar a iluminar el camino que nos lleve expandir nuestros horizontes sobre lo que es la literatura y la posibilidad que se nos presenta con la novela gráfica de invitar a nuestros alumnos a que participen en el mundo de las letras.

Novela gráfica y cómic

La tarea de nosotros como profesores frente a grupo es enseñar a nuestros alumnos lo que es la novela gráfica, sin embargo, no todos contamos con los conocimientos básicos sobre este tipo de narrativa gráfica⁸ y algunos otros no tiene interés por este tema en particular lo que impide que se profundice en este tipo de obras.

Si bien la estructuración del bloque plantea dos temas aparte (cómic y novela gráfica) resulta difícil hacer una división tan tajante al respecto. Este tipo de obras usan una estructura bastante similar para narrar un evento, podríamos considerar la extensión como una de las diferencias más notables, mientras que el cómic tiende a ser un relato más corto la novela gráfica tiende a ser más extenso y a recurrir a un entramado más complejo.

Con la intención de abordar el tema de la novela gráfica dentro de la materia de literatura se trazará un recorrido histórico para empezar a entender la profundidad que tiene este tipo de obras y romper con los estereotipos que la han relegado a la periferia del arte. La novela gráfica no es una creación que surja de la nada, es un desarrollo que viene dado desde la industria del cómic, por ello es importante partir desde este.

Una persona que empieza a investigar sobre este tema se encontrará con documentos o estudiosos que plantea su origen desde épocas muy antiguas. De esta forma se encontrarán artículos en internet que toman como punto de partida las pinturas rupestres, esto sin duda es muy extremo pues ese tipo de gráficos tiene la intención de preservar la memoria mientras

⁸ Narrativa gráfica hace referencia a este tipo de obras que utiliza la imagen para relatar un acontecimiento, con o sin texto, los cómics, novelas gráficas, libros ilustrados, etc. tiene este carácter. Por ello se utilizará novela y narrativa gráficas de forma sinonímica durante todo el manual.

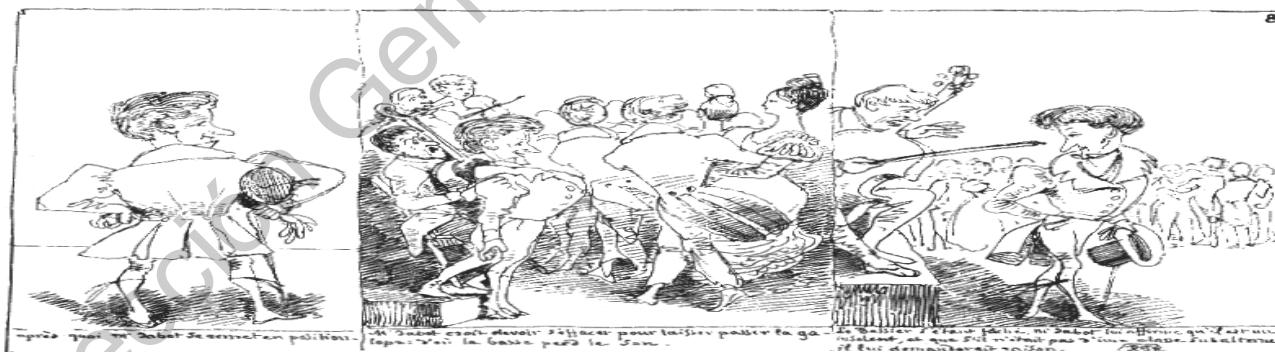
que el cómic, por lo menos como ahora lo conocemos, trata de relatar hechos, ficticiales o no, basado en un entrecruzamiento de palabras e imágenes, si ustedes como profesores quisiera retomar este punto tendrían que trabajar no solo en la explicación de este tipo de grabados si no que deberán trazar un enorme recorrido histórico que terminará por tomarles más tiempo del necesario. Algunos otros estudiosos ponen como preámbulo del cómic los jeroglíficos creados en Egipto, debemos recordar que este también era un tipo de lenguaje que servía para comunicar y preservar fragmentos de la historia de dicha civilización, no obstante, existan fragmentos documentados cuya única intención era entretener a la persona que lo leía es un sistema complejo que se aleja de los parámetros generales que tenemos ahora del cómic. Estas perspectivas no solo se encuentran alejadas de las formas actuales, también plantean el inicio fuera de nuestro contexto, y con ello nos convertimos en meros receptores de una fórmula trabajada por años. En 2004 surge una tercera vía que, aun alejada en el tiempo, acerca un poco más a nuestro contexto la creación del cómic, con la publicación del libro *The linguistics of Maya writing* el Dr. Søren Wichmann propone a esta cultura prehispánica como la fundadora del cómic, sus observaciones se basan en hallazgos de objetos de barro con representaciones gráficas de carácter humorístico. Todas estas propuestas parten de la premisa de que el cómic es un elemento que ha estado presente durante la mayor parte de la historia del ser humano, de esta manera se trata de legitimar un movimiento que continúa causando recelo en cuanto a su ubicación como arte, empero, estas vías no muestran aun lo que conocemos hoy como narrativa gráfica, sus intenciones eran otras y sus elementos diferían de los que integran al cómic contemporáneo. Una forma de definir estos elementos sería colocarles la etiqueta de *proto-cómic* una forma experimental original que buscaba relatar algo a una persona por medio de la representación pictórica.

Como nosotros somos profesores de literatura y nuestro enfoque se encuentra en obras con intención estética, una reflexión histórica sobre el cómic tan extensa nos desviaría de nuestra principal preocupación, la cual es cómo aprovechar la novela gráfica dentro de nuestro salón de clase. Partamos entonces de algo que es más cercano a nosotros y que sentó las bases de lo que hoy conocemos por novela gráfica, de esta forma nos centraremos en explicar el origen de cómic moderno de forma sencilla.

La novela gráfica está integrada por los elementos que surgieron, se experimentaron y se depuraron con el cómic moderno, he aquí la importancia que tiene para nosotros, profesores de literatura, la historia de éste. Desde hace años que la estructura básica con la que se crean tanto novelas como historietas no ha variado mucho, no se mal entienda, se sigue explorando la estructura, pero en la actualidad contemplamos un mayor cambio en los contenidos que en la forma.

La industria del cómic, la que aquí nos interesa, surge en el siglo XIX, en él podemos ubicar nuestro punto de partida, no obstante, cabe aclarar que aun cuando la mayoría de los que han realizado estudios de este tema coinciden con esta premisa general, todos tienen su propia visión sobre el punto seminal exacto, esto ha permitido que surjan dos horizontes opuestos, los cuales no solo abarcan el origen, también manifiestan una intención y definición sobre lo que es y lo que puede ser el cómic.

El primer horizonte vincula a la industria con el mundo de la literatura, es una corriente que podemos ubicar dentro de una *tradición cultural artística*⁹, para ellos el cómic sigue una senda que lo llevará eventualmente a colocarse dentro del paraguas que conocemos como literatura. Con la intención de establecer una conexión entre el cómic y la literatura “reconoce como inventor del cómic (moderno) al profesor suizo Rodolphe Töpffer, que realizó algunas *Histoires en estampes* desde finales de la década de 1820...” (García, 2014, p.28) este pedagogo y escritor es el vehículo que utiliza la tradición cultural artística para amparar al cómic bajo el concepto de literatura, claman que el cómic desde su inicio hasta la fecha ha sido un camino de constante evolución que permite estrechar el espacio que existe entre lo que es la narrativa gráfica y las obras literarias. Para ellos la novela gráfica es el punto de encuentro entre ambas formas de narrar, una obra más compleja en el entramado y contenido, pasando de ser un producto hecho para el entretenimiento a uno que necesita ser interpretado. De esta forma las obras son consideradas como cultas, se les proporciona validez y un espacio dentro de la educación de una sociedad. A lo largo de los años los más



Rodolphe Töpffer. 1820

⁹ Tradición cultural artística y medios de masas son conceptos referidos en el libro *La novela gráfica* de Santiago García, estos conceptos están vinculados directamente a la forma en como los estudiosos perciben el fenómeno de la narrativa gráfica. El primer concepto trata de buscar que el cómic sea reconocido como literatura, y por lo tanto, como una obra con valor culto, mientras que el segundo concepto busca desprenderse de toda etiqueta de arte que subyugue al cómic.

férreos estudiosos de la literatura consideran que las obras estéticas que se producen son de una alta cultura por el uso del lenguaje poético, es por ello que se les otorga un espacio dentro del escenario educativo, mientras que por otro lado se cuenta con el cómic, el cual bajo su visión posee un nulo significado cultural, la TCA trata de desmentir refiriendo que el cómic nace y se ampara bajo los estándares de la literatura en general.

Es posible que, a nosotros encargados de “enseñar” literatura, este marco nos ayude a justificar adecuadamente la inclusión de la novela gráfica en los contenidos de la materia. El problema se resuelve de una manera sencilla y nos permitiría seguir trabajando, ahora nuestra única tarea sería revisar ciertas obras gráficas desde parámetros literarios. Bajo esta perspectiva se encuentran un sinnúmero de trabajos que abordan las creaciones de la industria del cómic como algo literario, tal es el caso de Will Eisner un teórico y creador de obras gráficas que veía en éstas una parte más del mundo de las letras.

La tradición cultural artística nos permite observar a un personaje de suma importancia para el mundo del cómic, independientemente si se es partidario o no de esta perspectiva el profesor suizo es una referencia obligatoria para nosotros, puesto que “el mérito de Töpffer estriba en estructurar sus obras mediante secuencias de viñetas consecutivas demostrando así que se puede narrar de forma similar a la literatura «escribiendo» con las imágenes dibujadas” (Bergado et al, 2016, p. 26). Töpffer no es la primera persona que trata de narrar mediante lo gráfica y lo escrito un hecho, no obstante, él innova en la creación de secuencias que le otorgan la base al cómic moderno mientras que sus colegas toman la senda que desembocará en la caricatura política. Las **viñetas** encadenadas son un recurso que se sigue usando tanto en cómic como en novelas gráficas.

La segunda perspectiva que cuenta el origen del cómic es la de *medios masivos*, tratando de alejarse de aquel ámbito que ha relegado este tipo de obras, se trata de un horizonte que reclama a la narrativa gráfica como independiente de cualquier otra arte, tratan de “localizar el momento seminal en los periódicos de Joseph Pulitzer (*New York World*) y William Randolph Hearst (*New York Journal*) a finales del siglo XIX” (García, 2014, p. 28) en este caso se ve como un arte que nace con los medios masivos de comunicación por lo cual no debe encasillarse en ninguna otra categoría que no sea una propia. Scott McCloud¹⁰ menciona que el cómic no es una hibridación entre lenguaje gráfico y lenguaje escrito si no que debería ser visto como un lenguaje propio¹¹, por lo tanto, debe de ser estudiado como una nueva forma de arte (se le menciona como el noveno arte) que requiere sus propios sistemas teóricos y críticos.



Yellow Kid, creado por Richard F. Outcault

El cómic, en este caso, nace con la prensa norteamericana y con ella evolucionará en su recorrido histórico. La narrativa gráfica cuenta con su propio camino que le permite

¹⁰ McCloud es uno de los estudiosos más relevantes del mundo del cómic, no solo ha escrito obras también ha publicado una serie de libros teórico-críticos sobre el fenómeno.

¹¹ Para complejizar en el concepto de lenguaje propio que propone McCloud se puede consultar el libro *Entender el cómic el arte invisible*, aquí explorar en teoría al cómic, posteriormente publica un libro titulado *Hacer cómics* donde retoma estas ideas para ejemplificarlas.

justificarse como un producto de alto nivel y no una artesanía de la periferia cultural, el cómic es lo que es y camina hacia su potencialidad debido a su propio peso y no por ser una subcategoría de la literatura. Esta perspectiva no refuta la integración de la novela gráfica en la educación media superior en México, en específico en la materia de Literatura II, debemos recordar que uno de los contenidos de esta asignatura es indagar acerca de las bellas artes, con esto bien podríamos integrarla en el bloque dedicado a ellas y ampliar la panorámica de lo que es arte, no solo eso resulta un medio para explorar otro tipo de artes alternas que nos permita tener una conversación rica entre alumno-profesor, ampliando el concepto de arte y reconociendo las inquietudes de nuestros educandos.

Gracias a estas publicaciones se integran otros elementos al cómic contemporáneo, base fundamental que continua hasta lo que se conoce como novela gráfica. Al tratarse de un medio masivo de comunicación la publicación de los periódicos era diaria, los cómics empezarían su camino con publicaciones dominicales, poco a poco con la aceptación del público y la demanda más aventuras la pequeña sección dominical paso a imprimirse de forma diaria. Producto de esto los cómics empezaron a explorar nuevos temas y diversificar experimentar con sus tramas.

En los trabajos de Töpffer se integraba la imagen y la palabra, sin embargo, aún estaban lejos de lo que conocemos como **globos de diálogo** y **ladrillos**, forma en que el maestro suizo usaba la palabra en sus obras era mediante un recuadro en la parte inferior de la imagen donde se describía y narraba la historia. Tardaría años en integrar por completo la palabra en la composición de la viñeta, esto lo menciona Pepe Gálvez en su artículo¹² *el*

¹² Pepe Gálvez es un crítico y creador de cómics de origen español. El artículo mencionado aparece en un libro del cual es coautor titulado *Cómics: Manual de instrucciones*, en este también participan Roberto Bergado Antoni

lenguaje de la historieta “El 25 de octubre de 1896 [...] por primera vez en la historieta un texto enmarcado en un globo reproduce la voz humana, o en este caso la de un fonógrafo que resulta ser la voz de un loro” (Bergado et al, 2016, p. 26) esto permite que la unión entre imagen y palabra sea más fuerte, lo que eventualmente llegará al lenguaje del cómic que hoy forma parte de la novela gráfica.

Debido a estos dos componentes las historias que se mostraban en este medio fueron cambiando. La narración empezó un camino más complejo, con las publicaciones diarias los personajes se convertirían en recurrentes y por lo tanto necesitaban un relato que poder contar a lo largo de varias entregas, esta planeación de contenidos es similar a la que se encuentra en las novelas o cuentos de la literatura más tradicional pues se busca mostrar unos hechos o aventuras a través de un determinado espacio. Tal vez para nosotros el ejemplo más cercano a esto son las famosas novelas por entregas, se publicaban fragmentos del texto cada cierto tiempo y los lectores esperaban con ánimo la salida del siguiente capítulo.

Algo que hemos aprendido con la literatura es que su definición es compleja, que varía con el tiempo y las obras. Hace años los trabajos de carácter científico eran considerados como parte de la literatura, hoy en día tenemos que la poesía ha roto sus límites de la medición métrica, rima y ritmo, se habla de un producto humano que busca ser estético y gracias a esta búsqueda se vuelve subjetiva la definición de lo que es o no literario, estamos acostumbrados que nuestros programas definan los contenidos generales que debemos de explorar con nuestros estudiantes, no obstante, en cuanto a las obras particulares tenemos libre albedrío para seleccionar, agregar o eliminar los textos que más nos parecen oportunos (nuestra subjetividad juega un papel importante aquí) y los cuales pueden conectar mejor con nuestro grupo. Los humanos somos entes que categorizan el mundo a su alrededor, muchas de las

veces tenemos solo dos extremos de categorías (bueno – malo, bello – feo, arriba – abajo, correcto – incorrecto) creamos un mundo dominado por binomios y lo mismo sucede con la novela gráfica, con las perspectivas antes comentadas.

Las preguntas que surgen después de dividir a la industria de cómics en su origen son ¿La novela gráfica es o no es literatura? ¿Debo inclinarme por alguna de estas perspectivas (Tradición cultural artística o medios masivos)? Sería muy apresurado de mi parte cortarles el camino de exploración definiendo la novela gráfica y su relación con la literatura. Estamos hablando de estas obras dentro de la educación media superior en México, más allá de propia perspectiva y la de ustedes como profesores y colegas se encuentran los alumnos, debemos tomar en cuenta su opinión, sus ideas y dudas, por lo tanto, en lugar de responder de forma tan rotunda estas preguntas quisiera invitarlos a que junto con sus estudiantes exploren en estos temas. Este tipo de obras muchas veces son más cercanas a los jóvenes de lo que creemos, debemos aprovechar esta valiosa oportunidad para hacerlos partícipes de la construcción de su propio conocimiento, esto también nos abre la puerta para expandir nuestras nociones sobre lo literario, de apreciar aquello que ha permanecido oculto en la periferia de lo que conocemos como la literatura canónica. No estoy sugiriendo que se deje esta última de lado, es más una invitación a integrar obras clásicas con narrativas gráficas y digitales¹³, una tarea compleja, pero capaz de generar un interés por parte de nuestros grupos al mundo de las letras. El mundo no se divide en blanco y negro, considero que es parte de nuestra tarea como docentes hacer que los alumnos reflexionen este simple hecho, al mostrarles que aun cuando la industria del cómic parezca dividirse en dos para delimitar su

¹³ La literatura digital también se integra en el bloque donde aparece la novela gráfica, es un tema interesante investigado por mi Colega Cinthya Martínez. Este tipo de literatura es, sin duda, un tópico de relevancia pues nace y es consumido principalmente por las generaciones nativo-digitales.

significado en realidad la historia se compone de ambas, que la literatura no es lo que se considera como canónico o culto, es algo más profundo que abarca la expresión del mundo interno de cada individuo esperando al encuentro con sus lectores.

El recorrido histórico que da origen a la novela gráfica moderna continua en el cómic, después de establecer una base clara, en cuanto a estructura se refiere, y empieza a formar un público consumidor es inevitable que caiga en lo repetitivo. Ha sucedido que en la propia literatura se rompan límites, se exploren horizontes al contemplar el estancamiento de las obras producidas, de igual manera le pasó al cómic y las innovaciones empezaron a aparecer.



The Bungle Family de Harry J. Tuthill's. (1918- 1945)

Fue una de las tantas tiras familiares que poblaron la era dorada del cómic. Al principio tenían un corte más humorístico para después pasar a explorar el drama de la vida cotidiana.

cultura popular norteamericano, sin embargo, debido a la gran influencia de este país a nivel mundial muchos de los personajes y creaciones de su cultura pop se sumaron al imaginario de cada estado y sociedad.

Como sucede en la literatura tradicional y en cualquier arte en general hubo un momento en el que lo producido estaba quedándose estancado. Las nuevas generaciones y los lectores de cómics más veteranos deseaban obtener más de este tipo de narrativas, a esto

se le sumó la intención de los artistas por complejizar en sus obras, la necesidad de las editoriales por ampliar su mercado y vender un mayor volumen y los factores socioeconómicos que golpearon a los Estados Unidos, hablo del crac bursátil sucedido en 1929 que permitieron la entrada de nuevos elementos a la industria:

A finales de los años veinte, la historieta, la narrativa dibujada, fue evolucionando del género humorístico al de aventuras y dramas [...] la historia que se estaba contando no terminaba en una sola secuencia diaria, sino que se prolongaba por varias semanas, creando suspenso y motivando la curiosidad de los lectores. (Ossa, 2019, p. 44)

Los argumentos largos necesitaban de una persona más familiarizada con el mundo de la narrativa, de esta forma se iniciará la integración de escritores al ámbito del cómic. El interés por crear historias con mayor profundidad dio origen al guionista, tal vez el ejemplo más conocido de un escritor que pasó a formar parte de la narrativa gráfica sea *Stan Lee*¹⁴, su presencia fue poco reconocida durante mucho tiempo, hoy en día tanto el ilustrador como el guionista tienen el mismo peso en la autoría de obras gráficas.

Gracias a la participación de los guionistas y la exploración de otros géneros no humorísticos el cómic logró ampliar su número de lectores, una forma de lectura que se hizo popular rápidamente tenía que continuar su desarrollo. Esto fue claramente percibido tanto por los periódicos como por las editoriales quienes veían en este medio un negocio rentable. Antoni Guiral vuelve a explicar este fenómeno en su artículo para el libro anteriormente citado mencionando que “Precisamente, el desarrollo de esta industria fue la que facilitó el nacimiento del *comic book*¹⁵ en EE. UU., un nuevo formato aparecido en 1933” (Bergado et

¹⁴ La figura más reconocida de la editorial Marvel se integró a esta empresa para crear guiones que ilustradores como Jack Kirby se encargarían de plasmar en tinta. Este dúo fue responsable de la creación de varios personajes que hoy en día forman parte de la cultura pop a nivel mundial.

¹⁵ Comic book es la forma anglofona, para ser más específico estadounidense de nombrar a los cuadernos impresos.

al. 2016 p. 12), este fenómeno no es exclusivo del país vecino, muchos de los lugares productores de este tipo de narración gráfica tenían o comenzaron a generar obras con formato similar y en cada país tomo un cierto nombre particular, como ejemplos tenemos: España uno de los principales productores donde fueron conocidos como **tebeos**, cabe aclarar que este término fue generalizado pero nace en la revista TBEO, una revista dedicada a la publicación de narrativa gráfica; por el otro lado tenemos a México con sus **historietas**, nuestro país cuenta con un gran número de escritos¹⁶ que son referencias para varias generaciones de mexicanos, tal es el caso de la *Memín Pinguin*, *El Santo*, *La familia Burrón*, etc.

Una cosa curiosa con nuestro país es que la historia del cómic pareciera ir un paso atrás del referente norteamericano puesto que las tiras cómicas y series familiares más conocidas surgen años después de que en nuestro vecino del norte. Si hablamos de la época dorada estadounidense, en cuanto a *comic* se refiere, esta inicia alrededor de 1910 mientras que, en México, y solo por poner un ejemplo, la serie familiar más conocida *La familia Burrón* sale en 1948. Esto no quiere decir que la producción mexicana sea solo una copia o tenga menor relevancia, la narrativa gráfica toma el tinte particular de cada país, su tiempo será diferente y también los cambios que surjan en el camino, con el fin de demostrar esto en las secciones de *aplicación de la novela gráfica en el aula de clase* y *Recomendaciones* se prioriza la creación nacional.

Ha sucedido en el trayecto de la literatura que muchas de las épocas o movimientos están tan cercanas unos de otros que nos es difícil enmarcarlos en la línea de tiempo, algunos

¹⁶ Nombrar escritos a la narrativa gráfica tiene como intención hacer énfasis en el proceso de creación y lectura de estas, no se centra en la idea generalizada de escritura verbal.

de ellos conviven en el mismo espacio y tiempo. Lo mismo ocurre con el cómic, específicamente con una serie de acontecimientos que se suceden casi de inmediato y que abren paso a lo que hoy en día conocemos como novela gráfica.

Nacen los superhéroes, seres excepcionales que a través de la tinta y el papel nos muestran proezas asombrosas. Uno de los más poderosos seres que han surgido en las páginas impresas y que se considera como el primero de todos ellos es *Superman* que "...compareciendo en la imprenta en 1938" (Morrison, 2012, p. 21) da comienzo a la nueva mitología de la era pop. En la actualidad la cultura pop esta tan arraigada en nuestras sociedades que es difícil no conocer algo de la misma, los superhombres de los cómics forman parte esta, se les considera como una mitología re-imaginada y muchos de estos entes tienen como base de su creación a deidades de la mitología griega, por lo tanto, no es descabellado afirmar que se habla de nuevos seres mitológicos.

Como maestros de literatura podríamos usar este recurso para realizar actividades donde los estudiantes comparen estos seres con la mitología griega, de esta forma estamos fomentando el conocimiento sobre la principal cultura antigua y podremos ahondar más en el tema de esta civilización.

Estos seres fueron recolectando fanáticos rápidamente, se creaban superhéroes al por mayor y los principales personajes iban destacando en sus respectivas editoriales. Fue tal el acogimiento que tuvieron estos entes que se les utilizo durante uno de los eventos más trágicos de la historia de la humanidad. Cuando estalla la segunda guerra mundial los superhéroes dejan sus luchas contra el pandillas y villanos para centrarse en algo que venía directamente de la realidad "en tiempos de guerra los héroes eran patriotas" (Morrison, 2012, p. 59) hablando específicamente de Estados Unidos este utilizo los personajes como medio

propagandístico para el reclutamiento de nuevos soldados que lucharan por la libertad, Capitán América se enfrenta contra Hitler cara a cara, deja su puesto como superhombre para convivir con sus compañeros soldados en la lucha contra la Alemania nazi.

Una vez que acabo la guerra los superhéroes tendrían que enfrentar otra lucha, de la cual no salieron bien parados, pues fueron el blanco de la ira del Dr. Wertham que veía en estos entes una forma perversa. Publicado en 1954 *The Seduction of the Innocent* fue un libro que arremetía contra la industria del cómic y los superhombres culpándolos de la decadencia de la sociedad, su voz hizo eco en un pequeño grupo de personas con moralidad conservadora que a base de protestas lograron que el congreso de los Estados Unidos tomara cartas en el asunto. Los superhéroes perdieron, la defensa que se hacía por este tipo de obras no evito que se encadenara el potencial que venía desarrollando la industria, esta cadena vino en forma de reglamento conocido como el *Comics Code Authority* (CCA) “...unas normas que regían los contenidos de lo(s) comic books...” (Bergado, 2016, p. 13) no se podía publicar cómics sin antes tener la autorización de dicho Código, el progreso del cómic, hablando en contenido, se detuvo repentinamente, la profundidad y complejidad de las historias volvieron a los clásicos gags, a las narraciones breves, no se podía explorar los límites del cómic sin caer en alguna falta a dichas normas.

Surge la edad de plata marcada por las restricciones que se daban en el medio para publicar historias, entra en crisis la industria y el propio desarrollo de este arte. Con las limitaciones que suponía tener una normativa que guiara la publicación de los cómics, supuso una debacle entre aquellos autores que vieron cuartada su libertad de creación y el estancamiento del medio mientras otros creadores buscaron dar un enfoque distinto a las historias.

Se comenzó a reinventar a los superhéroes, de tal forma que pudieran pasar bajo el escrutinio del CCA al mismo tiempo que evitaba la ira del Dr. Wertham, con estas ideas en mente surgen cómics como *Flash* que de la mano de Carmine Infantino con un mayor dinamismo en los trazos y con una novedad que reflejaba el sentimiento de posguerra. Cuando se termina la segunda guerra mundial muchos de los roles sociales habían cambiado, hablando de la sociedad norteamericana pero que repercutió a nivel mundial, es por ello que los cómics muestran un reflejo de estos cambios. Entre ellos está la importancia al avance tecnológico, para lograr esto los Estados Unidos encomendó a las editoriales a despertar en los niños el interés por la tecnología y la innovación, el nuevo *Flash* ahora no solo publicaba las aventuras del corredor escarlata también incluía datos de carácter científico entre sus páginas, esto con la intención de encaminar a los jóvenes lectores a una vida en la ciencia.

No todos los autores estuvieron de acuerdo con las medidas tan restrictivas impuestas por el código de censura, acostumbrados a tener una libertad creativa que les permitía experimentar con el medio buscaron nuevas formas de seguir con su arte. El movimiento *underground* se caracterizó por las publicaciones independientes, gracias a los bajos costos de impresión surgieron revistas que no estaban sometidas al escrutinio de los censores de la CCA, de esta manera toman las páginas temas como el sexo, las drogas y la violencia, si bien estos tópicos fueron predominantes durante la primera etapa de esta nueva era poco a poco surgirían más que enriquecerían las obras de este periodo. Nacen los comix, con la X muestran su separación del conocido cómic comercial, al mismo tiempo abren las puertas para que más creadores se unan a la ola del *under* “sería el estímulo ideal para la aparición de los primeros cómics de gays y lesbianas [...] los comix gays y de mujeres introdujeron una conciencia política más rigurosa” (García, 2014, p. 151), la integración de grupos

minoritarios y la participación de las mujeres en la creación de estos llamados comix trajo consigo nuevas visiones del mundo y nuevas formas de expresarse en la narrativa gráfica.

Existieron una gran cantidad de temas entre el cómic comercial y el comix, no obstante, uno de los géneros que más destacó y que es pieza clave para la creación de la novela gráfica, como la conocemos actualmente, fue el de la autobiografía una forma en la que los autores plasmaban sus vivencias en forma gráfica para compartirlas con sus lectores. Aparecieron obras que denunciaban desde abuso infantil hasta temas de violencia doméstica, al no contar con las restricciones del número de páginas que se imponían en las publicaciones comerciales los creadores vieron en el underground una ventana de oportunidad para hablar de ellos mismos, fue tanto el impacto e importancia de este género que hoy en día sigue siendo parte fundamental de varias novelas gráficas actuales.

La era del *comix underground* consolida a este género o etiqueta editorial conocida como novela gráfica. Aun hoy en día cuando esta era parece haberse quedado en el pasado permitió que los cómics de gran extensión tengan un puesto consolidado en la cultura popular.

La novela gráfica hoy en día ha llegado a posicionarse incluso dentro de las librerías, con secciones específicas para este tipo de obras, esto a su vez ha permitido que nuevos creadores busquen expresar a través de este medio sus inquietudes e imaginarios. Los lectores de novelas gráficas mantienen este rubro vivo y en constante crecimiento.

En el resto del mundo la narrativa gráfica lleva años integrada en la sociedad y es utilizada dentro de las escuelas, tal es el caso de España, Estados Unidos e Italia, solo por mencionar algunos. Con respecto a México llevamos muy poco observando con nuevos ojos

este tipo de obras, la inclusión de la novela gráfica en el ámbito educativo, hablando del nivel medio superior, es muy reciente y por encuentra entre varios de nosotros (profesores) un cierto grado de reticencia a su uso, sin embargo, este manual es una invitación para acercarse a la novela gráfica y explotar su potencial estético e interpretativo para que nuestros alumnos salgan beneficiados de la materia de literatura y como lectores capaces de enfrentarse a este tipo de obras y a la literatura más tradicional.

Aplicación de la novela gráfica en el aula de clase

En el presente apartado les presentaré un par de novelas gráficas y una serie de actividades que pueden desarrollar en su grupo. Una vez que hemos revisado un poco del contexto del cómic y sus implicaciones es momento de plantear su uso, las actividades que se proponen tienen la intención de animar a los estudiantes a jugar y crear historias de narrativa gráfica, al mismo tiempo las tareas propuestas para el análisis de las obras tienen la intención de explorar los mundos creados más allá del espacio literario y gráfico.

Es importante aclarar que esto solo tiene la intención de ser una referencia, un punto de partida, por lo tanto, ustedes como profesores son libres de modificar estas actividades para adecuarlas a sus contextos o necesidades.

Por otro lado, las novelas gráficas que se han seleccionado para su uso son obras mexicanas, esto con la intención de empezar a relacionarnos de forma sencilla con este tipo de narrativas, es bien sabido por todos nosotros que aquellos textos que tiene como origen otro idioma tiende a perder cierta parte de su significado y afecta la interpretación del lector,

al ser creadas con el español y con el contexto mexicano, la primera es una adaptación a narrativa gráfica de la que se considera como la primera novela negra mexicana, me refiero a *El Complot Mongol* de Rafael Bernal adaptada por Luis Humberto Crosthwaite y Ricardo Peláez, la historia gira en torno a un pistolero a sueldo del gobierno mientras investiga una conspiración internacional; la segunda, *Matar al Candidato* de F.G. Haghenbeck y Bef retoma uno de los asesinatos más impactantes en la política mexicana narrado a través de una periodista ficticia.

A continuación, se presentará primero el análisis de una de estas obras, este no pretende agotar la obra en sí, su función es desmenuzar la obra para que mis colegas que no tengan mucha experiencia con novelas gráficas y no sepan cómo tratar de ellas en clase noten que al igual que hacemos con una obra literaria podemos analizar el contenido desde diferentes puntos de vista. Las actividades sugeridas aquí están pensadas para que el docente puede aplicarlas en el orden que quiera y crea conveniente, aunque algunas tengan relación su propósito principal es ser funcionales de forma individual, son solo una introducción a la novela gráfica dentro del aula.

El complot mongol

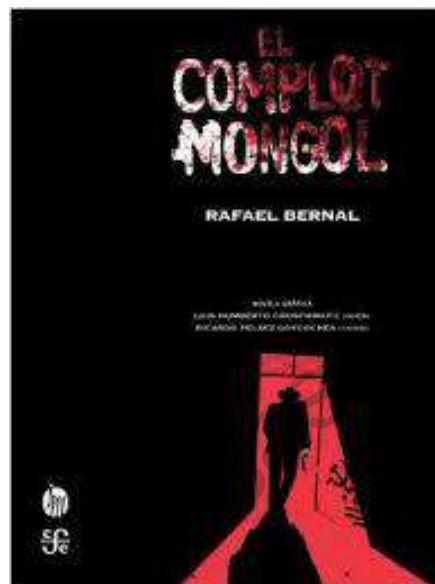
Obra original: Rafael Bernal

Adaptación: Luis Humberto Crosthwaite (Guion)

Ricardo Peláez Goycochea (Dibujo)

Año: 2017

Editorial: Fondo de Cultura Económica



Rafael Bernal¹⁷ publicó en 1969 la primera novela negra

mexicana bajo el nombre de *El complot mongol*, si bien pasó desapercibido durante aquella época con el pasar de los años ha encontrado a un público cautivado por su narración. El relato cuenta con Filiberto García como protagonista, un asesino que está bajo las órdenes del gobierno, este es enviado a investigar un supuesto complot orquestado por los chinos para matar al presidente de los Estados Unidos en suelo mexicano, con sus matices oscuros y tristes que envuelven al personaje y su ambiente, propias de las narraciones de novela negra¹⁸ desarrolladas en otros países, pero con el toque particular del contexto posrevolucionario mexicano, Filiberto se vuelve en el típico soldado que después de luchar en el conflicto armado carga con decenas de muertos sobre su conciencia y con la única formación de matón. En el nuevo plan de estudio para Literatura I se nos pide que exploremos junto a nuestros alumnos las diversas formas de la narrativa, se menciona el subgénero policiaco también

¹⁷ Mayormente reconocido por ser un diplomático, publicista, historiador y guionista mexicano incursiono en el mundo de las letras con la publicación de varios libros. En la actualidad se considera que la novela *El complot mongol* es una de sus mejores creaciones.

¹⁸ Este tipo de novelas se centran en aventuras de carácter criminal ya sea a través de la perspectiva de un policía (en muchos casos es un detective privado) o la de un delincuente profesional. Revista de libros publicó en 2020 en su sitio un artículo sobre este subgénero escrito por Eugenio Fuentes, se puede encontrar la referencia en el apartado de bibliografía digital.

denominado como novela negra por algunos estudiosos, el cual ubicamos con mayor facilidad a través de autores extranjeros, esta novela nos presenta una oportunidad para experimentar la narrativa de nuestro país.

La recuperación de esta novela negra ha permitido que se creen ediciones conmemorativas, libros de cuentos y cómics que amplía el universo narrativo que creó Rafael Bernal. Tal es el caso de la adaptación de una novela gráfica publicada en 2017 por el Fondo de Cultura Económica y la incursión de Filiberto García en el cine en más de una ocasión. Escritores como Paco Ignacio Taibo II, padre del Noir mexicano, han abogado por la lectura de esta obra por su excelente tema y narrativa, logrando recrear un México posrevolucionario rico en lenguaje colonial de la época.

Las publicaciones y adaptaciones que se han dado de *El complot mongol* permiten realizar un estudio a través de la transmedia, una teoría que a grandes rasgos habla sobre la incorporación de la narrativa en diversos medios, expandiéndose más allá de la literatura escrita hasta llegar a la creación digital. Se recuperarán los conceptos de Henry Jenkins¹⁹ *Transmedia* y *Crossmedia* explicados en la publicación de Diego Fernando Montoya:

Para el autor la diferencia [...], radica en que esta última pretende que una historia pase a través de medios, cambiando solamente el lenguaje del nuevo medio en el que se publica, mientras que la transmedialidad implica que no hablemos de una historia, sino de un universo narrativo (Montoya, 2013, pp. 145-146)

Entendamos que las adaptaciones de obras clásicas a la narrativa gráfica responden a un proceso crossmedial debido a que su principal interés radica en contar la misma historia a través de otro medio, no busca la expansión del universo creado por Bernal, se vuelve un

¹⁹ Un autor de referencia casi obligatoria en cuanto a los estudios sobre transmedia se refiere, sus trabajos han servido de base para la expansión que ha tenido en la actualidad este tipo de investigación.

proceso transmedial cuando surgen relatos de cualquier forma para expandir el mundo en el que se inserta Filiberto García. Claro que existe la posibilidad de intervenir con ambos conceptos, para ello utilizaríamos un libro publicado en 2015 titulado *¡Esto es un complot!* En este se reúnen relatos verbales y cómics, de varios autores influidos por Rafael Bernal y su texto, que a partir de los sucesos que se relatan en la novela original²⁰ crean sus propias historias retomando los personajes para seguir explorando ese mundo posrevolucionario, si utilizamos ese libro en combinación con la obra de origen estaremos haciendo un estudio de ámbito transmedial. En la tabla de actividades propuesta para esta novela gráfica se encontrará una serie de actividades que involucran el acercamiento de nuestros alumnos al estudio de las crossmedia y la transmedia.

Hablemos de *El complot mongol* desde la perspectiva de la crossmedia en primer lugar. Lo que hacen Luis Humberto y Ricardo Peláez no trata de expandir el verosímil que creo Rafael en 1969, su intención es dar a conocer la novela desde un punto de vista diferente, en este caso, la novela gráfica. Es por eso por lo que no se meten con el funcionamiento del mundo y los personajes que interactúan con Filiberto, la historia que se lee con ellos es, en contenido, igual a la narración negra, debido a esto la novela gráfica publicada en 2017 puede ser estudiada a través de este tópico. Debo ser claro cuando hablo de la igualdad en cuanto a contenido se refiere, pues ambas narran los acontecimientos que vive Filiberto en el transcurso de la investigación para descubrir la verdad acerca de un complot traído desde la Mongolia exterior, empero, hay diferencias de cómo se presentan dichos eventos, para

²⁰ En los estudios de transmedia existe una discusión sobre el uso de los términos original y origen, tomando al primero se considera que todos los escritos (o productos) son originales pues implican la manipulación de un autor y su punto de vista; mientras que para el segundo concepto se refiere al texto inicial que detona las posteriores entregas o adaptaciones. Como el objetivo de mi trabajo no es hacer un estudio profundo de la transmedia que esta nota sea suficiente para mis lectores.

empezar en la narrativa gráfica se introduce al personaje principal a través de una escena de persecución, en la novela negra por el contrario empezamos con el despertar del protagonista, la rutina que hace todas las mañanas, en la obra gráfica se omiten algunos episodios que no son cruciales para el desarrollo de los eventos lo cual hace que la narración este más concentrada en el tema principal. Algo que nos puede dar mucho material para el estudio de ambas obras con nuestros estudiantes es el hecho que en el texto de Rafael Bernal se encuentra muy marcado el lenguaje coloquial que se usaba en México por aquella época (1969), por lo tanto, nuestros educandos podrían no estar familiarizados con algunas de estas palabras, cuando pasamos a la obra más reciente nos encontramos que Luis Humberto se esfuerza en adaptar la jerga original por la actual, de esta forma las nuevas generaciones al contrastar ambas versiones son capaces de comprender los modismos y reinterpretar ambas lecturas.

Aunque la novela de Bernal ha pasado más desapercibida que las obras de otros grandes autores mexicanos esto no ha impedido que cree una base de lectores que encuentran en el texto un toque particular y original para retratar la situación del país a través de un pistolero. Mencioné más arriba la obra *¡Esto es un complot!*, este libro surge como un homenaje a Rafael Bernal por parte de sus lectores, ahora escritores y creadores de cómics, debido a sus intenciones, los relatos y la construcción de la misma obra esta es posible analizarla desde el ámbito de la transmedia. Jenkins habla sobre un universo narrativo, bajo esta condición la novela negra de 1969 viene a ser el origen de dicho universo, no obstante, no lo limita a su particular obra.

La publicación del 2015 participa en el mismo universo donde existe Filiberto, pero no se contienen lo ya relatado, por el contrario, busca la expansión de dicho mundo a través

de nuevas aventuras de los personajes que ya hemos conocido, algunos de los cuales son anteriores a los sucesos de la novela negra o re- crean fragmentos de la historia, como ejemplo: en la novela de origen el protagonista encuentra sin vida a Martita, en el cómic creado para *¡Esto es un complot!* se toma al personaje femenino para re- imaginarla como una especie de vampiro que emigra a México con el fin de crear una estrategia para reconquistar china, en esta narrativa gráfica se explica la muerte de dicha mujer a manos del anciano chino Liu clavándole una estaca de madera para detenerla en su siniestro plan. A partir de lo que he comentado el estudio más propicio para abordar ambas obras es el de transmedia debido a que enriquecen el mundo a través de la integración de sus propios relatos. Una de las principales discusiones que se tienen hoy en día es que las obras solo llegan a ser transmedia en tanto cada elemento que se agrega al universo es creado por el autor original, de esta forma excluyen la participación de los lectores (espectadores) en el proceso de transmediación, sin embargo, creo oportuna y valida la colaboración de los fanáticos en cuanto no rompan con las normas establecidas por el autor en la obra de origen.

Los fanáticos son una parte importante, vital, en la conservación de una obra de cualquier tipo, son ellos quienes mantienen con vida los escritos o los dejan perder en el olvido. Esta base de admiradores se vuelve participes del universo posible pues experimentan y crean aventuras con sus personajes favoritos. En la actualidad internet esta plaga de Fanarts²¹ y fanfics²² sobre series, libros, películas y muchas otras obras que han pasado a formar parte de la cultura del colectivo, empero, no todas estas creaciones entran en la definición de transmedia pues muchas de ellas rompen con las principales leyes que rigen el

²¹ Son imágenes creadas por admiradores de sus personajes favoritos y mostradas en foros dedicados.

²² Al igual que las imágenes son relatos creados por fanáticos que exploran los personajes y mundos posibles de sus relatos favoritos, suelen ser publicados en internet y tiene como objetivo a otros fanáticos.

universo origen, ya sea con cambios sutiles o grandes cambios argumentales, por lo tanto, estas quedarían fuera de estudio.

En la clase de literatura el estudio de estas obras a través de un eje transmedial permite que acerquemos a los estudiantes, no solo al mundo de la lectura también les extiende una invitación para que ellos sean partícipes en la creación y expansión de otros mundos que a ellos les pueda interesar. Contamos aquí con una forma bastante clara para enseñar a los educandos que nosotros como lectores también podemos ser partícipes en la creación literaria.

La tabla que sigue contiene una serie de actividades muestra para el uso de la novela gráfica. Mi intención no es imponer mi visión sobre la novela gráfica, solo busco mostrarles una vía accesible para la utilización este tipo de narrativas en el aula. Las propuestas pueden ser utilizadas en el orden deseado.

Ejercicios

Actividad	Aprendizaje	Relación
<p>Policíaco</p> <p>Una vez que se haya visto el subgénero policíaco con los estudiantes el profesor el profesor realizará algunas de las siguientes preguntas clave:</p> <p>¿Qué se imaginan por novela negra? ¿Creen que existen este tipo de relatos</p>	<p>Los estudiantes expresarán sus puntos de vista a partir de los conocimientos que poseen y la información que les ha proporcionado el profesor en cuanto al subgénero policíaco se refiere</p>	<p>Estas preguntas claves están relacionadas directamente con uno de los temas que maneja la DGB como requisito para las clases de literatura</p>

<p>en nuestro país? ¿Desde cuándo? ¿Acaso la novela negra es creada con algún propósito?</p>		
<p>El complot mongol de Rafael Bernal</p> <p>El profesor les proporcionará un fragmento de la novela origen a los estudiantes para que estos la lean</p> <p>Pueden hacer una lectura en voz alta</p>	<p>Al realizar la lectura directa del fragmento harán una primera interpretación sobre el contenido de la misma, tratando de relacionarlo con el género que se está viendo</p> <p>Con la lectura en voz alta los estudiantes ponen en práctica esta habilidad que muchas veces pasa desapercibida por nosotros</p>	<p>Se trata de una novela que cae se cataloga con lo policiaco (novela negra) Esto los preparará para las actividades posteriores</p>
<p>Al terminar la lectura</p> <p>Una vez que se ha concluido la lectura el profesor hará las siguientes preguntas para que sean contestadas en el cuaderno:</p> <p>¿Este fragmento entra en el subgénero policiaco? ¿Por qué? ¿Entendiste todas las palabras utilizadas por el autor? ¿Dónde crees que se sitúa</p>	<p>Con las preguntas se trata de guiar al estudiante en la interpretación del fragmento</p> <p>Se apelan a sus conocimientos previos y se anima a expresar su opinión</p> <p>La última pregunta tiene como fin manifestarle al estudiante que los profesores estamos interesados en su opinión</p>	<p>Las preguntas tienen como fin preparar el camino para las siguientes actividades</p>

<p>todos los acontecimientos? ¿Te gusto?</p>		
<p>Novela gráfica <i>El complot mongol</i></p> <p>Se les facilitará a los estudiantes la novela gráfica para que la lean. Ya sea de forma digital o física</p>	<p>Al realizar una nueva lectura a través de otro formato los estudiantes comenzarán a realizar una segunda interpretación. Al mismo tiempo compararán las diferencias entre ambas</p>	
<p>Tabla</p> <p>Al terminar de leer la novela los estudiantes se reunirán en equipo de tres a cuatro personas para crear una tabla (cuadro) comparativo con los siguientes rasgos a contrastar:</p> <p>Ritmo, Ambientación, uso del lenguaje (claridad en las palabras), espacio, tiempo y ventajas de cada uno de los formatos</p>	<p>Fortalecer el trabajo en equipo y el intercambio de opiniones en un ambiente de respeto</p> <p>Reconstruir el conocimiento que han generado por ellos mismo a través de la conversación con sus pares</p>	<p>El uso de ambos formatos le permite al estudiante recrear el verosímil con información que crea con cada uno de ellos</p> <p>Al tratarse de un relato que tiene como lugar de los eventos un México posrevolucionario podría relacionarse con historia y con la materia de taller de lectura y redacción para ver cómo cambia la forma de hablar de una sociedad</p>
<p>La forma de la novela gráfica</p> <p>En plenaria el profesor preguntará por los</p>	<p>Participación de los estudiantes</p>	

<p>elementos que forman a la novela gráfica y cómo estos influyen para que el lector relacione la obra con el subgénero policiaco. Se hará una lista en el pizarrón con dichos elementos</p>	<p>Construcción del conocimiento a través del intercambio de opiniones</p> <p>Identificación de elementos propios de la novela gráfica</p>	
<p>Crossmedia</p> <p>Bajo la definición que se manejó en la 103 el profesor hablará sobre la crossmedia, para la cual puede ejemplificar con algunos de los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cómics y películas de superhéroes, cualquiera de las películas de Marvel trata de expresar el contenido de las historias de los cómics ➤ Libros de la literatura y novelas gráficas, una de estas es <i>Orgullo y prejuicio</i> 	<p>Recuperación de sus conocimientos previos</p> <p>Integración de nueva información</p> <p>Reflexión y análisis sobre ejemplos que conozcan y se puedan definir como crossmedia</p>	

<p>➤ Videojuegos y películas, es interesante este punto debido a que hasta el momento son pocas las películas que han logrado con cierto éxito la adaptación de la historia de un formato a otro</p>		
<p>Creación</p> <p>Una vez que los estudiantes entienden los elementos que se utilizaron en la novela gráfica para seguir la línea propuesta por Rafael Bernal y lo que implica hacer obras de carácter crossmedia se les pedirá a los estudiantes que en pareja escojan alguno de los textos vistos en clase para crear una narración gráfica que se pueda considerar crossmedia</p>	<p>Participación y comunicación con pares</p> <p>Uso de la imaginación para la creación literaria</p> <p>Práctica de los conocimientos adquiridos</p>	
<p>Transmedia</p>		

El profesor explicará lo que son las obras transmedia a partir de la definición de Jenkins expuesta en la 103.

Para que los estudiantes entiendan mejor el concepto pueden utilizarse los siguientes ejemplos:

- Películas como *Star Wars*, *Harry Potter*, *El señor de los anillos*, etc. que amplían su mundo posible a través de series, cómics y videojuegos.
- Series de televisión que generan cómics y libros como *Gravity Falls*, *Steven Universe*, *The Walking dead*, etc.
- Fanfics, para este tipo solo se toman en cuenta aquellos que se apegan a las normas del mundo posible que crea el autor original

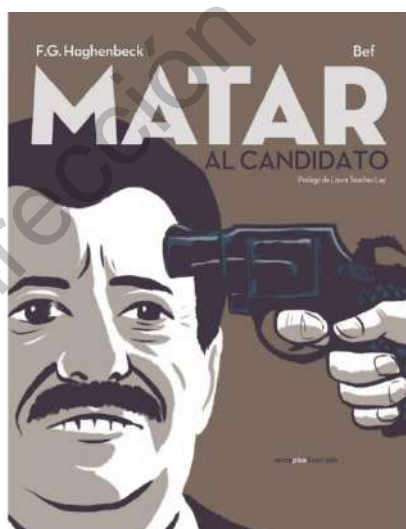
<p><i>¡Esto es un complot!</i></p> <p>El profesor pedirá a los estudiantes que se reúnan en parejas. A continuación, escribirá en un papelito el nombre de cada uno de los relatos y cómics que integran el libro que expande el universo de Filiberto.</p> <p>Un representante por pareja pasará y sacará un papelito, el título será el relato o cómic que les tocará leer</p> <p>(Si es necesario se repetirán los papelitos que sean necesarios)</p> <p>Se procederá con la lectura</p>	<p>Lectura y análisis del texto leído.</p> <p>Vinculación con la historia que acaban de leer con la novela negra.</p> <p>Intercambio de opiniones con pares</p>	
<p>Intercambio</p> <p>Al terminar la pareja de leer buscarán reunirse con otra pareja.</p> <p>Ahora se contarán las historias que cada pareja leyó</p>	<p>Interpretación, integración y expresión de la información recibida.</p> <p>Ayudar en la comunicación de forma coherente y clara</p>	
<p>Crossmedia y transmedia</p> <p>Los estudiantes se reunirán en equipos de</p>	<p>Recuperación de los conocimientos</p>	

<p>cuatro personas para crear un mapa conceptual en papel bond sobre los términos <i>Crossmedia</i> y <i>transmedia</i> junto a ejemplos de los mismo.</p> <p>Este trabajo será expuesto ante el grupo en la siguiente sesión o puede ser encargado como tarea para no perder tiempo en clase.</p>	<p>Participación y trabajo en equipo</p> <p>Presentación de información para sus compañeros</p>	
<p>Nuestro libro</p> <p>Por medio de una plenaria el profesor pedirá a los alumnos que propongan un cuento, novela o relato que desearían trabajar, los anotará en el pizarrón y someterá a votación</p> <p>Una vez elegido el texto a trabajar el grupo se dividirá en equipos de tres a cuatro integrantes, al terminar de reunirse un representante de cada grupo pasará al frente con el profesor, por medio de</p>		

<p>un sorteo decidirán qué equipo hará un trabajo crossmedial de la obra (cómic en dado caso de tratarse de un cuento o relato corto o narrativa gráfica al tratarse de una novela) y los equipos crearán obras transmediales, para ello se subdividirán en narrativa gráfica y narrativa tradicional</p>		
---	--	--

Los ejercicios propuestos a partir de transmedia y hacia el final solo son presentados como ejemplo de la utilización de ambos conceptos, tomen estas actividades solo como una opción para explorar de forma más profunda la novela en ambas versiones y el libro de relatos creados a partir de la historia original.

Matar al candidato



Autores: F.G. Hagenbeck.

Bef.

Año: 2019

Editorial: Sexto piso ilustrado.

Los derechos de la obra pertenecen al guionista, ilustrador y la editorial sexto piso, el uso de esta imagen no tiene fines de lucro.

La novela gráfica ha tomado en los últimos años una posición importante dentro del ámbito de la lectura, muchas obras que abordan temas políticos y sociales se han publicado en México. *Matar al candidato* pretende dar una revisión del fenómeno que acompaña el asesinato del presidenciable Luis Donald Colosio a través de la mirada de una periodista que es contratada para escribir un libro sobre este hecho, en el camino encuentra un muro de poder que le impone el trayecto para su investigación.

Todo ser sociable está atravesado por relaciones de poder, es el planteamiento que hace Foucault²³, y estas relaciones de poder no solo reprimen, sino que producen verdades, la relación entre la verdad del poder y la verdad del acontecimiento no siempre están ligadas. Elsa, la periodista y protagonista del relato, se embarca en una tarea de investigación sobre los sucesos que derivaron en el asesinato del candidato, bajo el contrato de una organización anónima, que busca rescatar la verdad de los hechos, la necesidad de crear un libro más, entre otros cientos que hablan sobre el acontecimiento, trata de demostrar que en un país como el nuestro la verdad es la que el gobierno dicta y no la que hace referencia a una realidad, estamos destinados a manejar solo cierta información, la necesaria.

Hablé sobre el poder y la capacidad de reprimir los datos que llegan a la población en general, el intento por crear un nuevo libro que abordé los hechos pretende quitar visibilidad a uno entre los cientos de obras que no se inmiscuyen directamente con las esferas del poder y por lo tanto amenazan una verdad que han creado.

El grupo anónimo es una representación de un poder sin rostro que manipula la colectividad para crear o reprimir una verdad que condene los hechos realizados por ellos,

²³ Michel Foucault aborda este tema en su libro *El nacimiento de la biopolítica*, nacido de su curso impartido entre 1978-1979 en Francia, fue publicado por el Fondo de Cultura Económica en el año de 2007. Lo que en el presente trabajo se aborda es una pequeña muestra de su trabajo.

no es de sorprender que se le pida a Elsa crear un libro con pretendida libertad mientras en el proceso ve cómo se van creando muros que guían su visión de los hechos y que cuando asoma fuera de la “verdad del poder” empieza su persecución.

La creación de efectos de verdad y conocimiento se recrean en la novela debido a que el libro encargado a Elsa, con el objetivo de reexaminar los hechos que desembocaron en la muerte del candidato y la posterior captura de un supuesto asesino bajo la primicia de verdad dada por un gobierno, querer descubrir la verdad de bajo de la verdad es lo que impulsa a Elsa en la investigación para su nuevo texto. De la misma forma como aprendemos de la historia de los niños héroes, con información malformada, el asesinato de Donaldo Colosio tiene como objetivo reafirmar una verdad, una “verdad histórica” como fue mencionado durante el discurso sobre el caso de los 43 normalistas desaparecidos. La novela gráfica explora esa noción de verdad y conocimiento, el acercamiento que tiene con el pretendido asesino y la recreación de hechos y eventos de poca coherencia que crean en la periodista una sensación de encubrimiento que la llevarán a la paranoia que poco a poco se convertirá en una persecución por parte de un poder sin rostro.

El biopoder, considerado como el poder ejercido por un gobierno sobre una persona o un colectivo de personas es la forma de sometimiento de los cuerpos ante el poder del estado, enfocado en los seres humanos dentro de una sociedad, se acredita el derecho de decidir sobre la vida o la muerte de los individuos, por lo tanto, la vida queda reducida a un objeto utilizable en la política del estado de poder. La participación del biopoder en la decisión de vida o muerte no se limita al uso con el resto de la población, este amplía su rango para decidir sobre las personas que luchan por una representación del pueblo, como en este caso era Colosio, el solo hecho de poner en riesgo el poder mismo hace que éste actúe y decida sobre la vida del candidato, es más no solo decide sobre la vida del sujeto a erradicar,

sino en la manipulación y creación de un sujeto “culpable” para los medios y el resto de la sociedad. En la novela gráfica Elsa, al tener entrevistas con el supuesto homicida y mediante las indagaciones sobre las horas en que desapareció Mario Aburto, el homicida de la “verdad histórica”, va creando un panorama que la lleva a creer que Mario no es más que otra víctima de un poder que extiende sus manos dentro de cada ente social.

El final de la novela gráfica nos permite visualizar que el biopoder no se limita a trabajar sobre el momento en concreto, sino que permanece activo a lo largo del tiempo, y que no sólo toma en cuenta a víctima y victimario, sino que abarca a todos aquellos que atenten con una información dada por el poder. Elsa, la narradora, también se vuelve un blanco más que necesita desaparecer para no cambiar su historia, el final abierto de la novela gráfica que nos deja con la persecución de ella por parte de los agentes del grupo anónimo y con ello abre una perspectiva de reproche contra el uso del biopoder.

El análisis de la novela gráfica bajo una perspectiva de poder es interesante, permite que el lector revalorice la construcción de verdad que se le ha dado por años y que reflexione sobre la capacidad que tiene el biopoder para manipular a una colectividad de seres vivos para su conveniencia y conservación. Elsa, un personaje que los autores revelan como puramente ficcional, representa a todas las víctimas que en busca de una verdad no normativa perecen ante las manos de un poder desconocido, pero tan vivo y represivo como el que encontramos durante la época de la muerte de Luis Donaldo Colosio.

Actividades

Las actividades que se presentarán en seguida son simples ejemplos de lo que se puede hacer con la obra, como se mencionó al inicio del apartado estas funcionan de forma individual o en un conjunto como una secuencia didáctica.

<p>Biopolítica</p> <p>Antes de leer la novela gráfica el docente abordará el tema de biopolítica en gran plenaria (El documento que se refiere a biopolítica está referido en la note al pie de página 116)</p> <p>Pueden seguir las siguiente preguntas claves:</p> <p>¿Qué imaginan por biopolítica? ¿El término bio le remite a otra materia? ¿Qué relación podría tener la política y la biología?</p> <p>Una vez que se haya acabado la discusión se les pedirá a los alumnos que escriban en su cuaderno hechos que podrían ser ejemplos de biopolítica, pueden ser del país o del mundo</p>	<p>Integran a su conocimiento las formas de poder que existen y cómo estas les afectan en su día a día.</p> <p>Explorar y reflexionar sobre los procesos políticos que suceden a su alrededor</p>	<p>La política ha sido parte de la creación literario de todos los tiempos, en muchos casos los escritores buscan plasmar en sus textos los fenómenos que observan y que impactan directamente en su vida, por ende, se puede relacionar con varios textos que hablan sobre episodios importantes como la revolución francesa, las novelas surgidas después de la revolución mexicana y otras obras que abordan un hecho sociopolítico.</p> <p>Este tema se relaciona fácilmente con la Historia, como se ha dicho más arriba</p>
<p>Lectura</p> <p>Se les pedirá a los alumnos que lean la novela gráfica. Bien podría ser tarea o ser una lectura dentro del salón de clase.</p> <p>Al finalizar la lectura deberán anotar en su cuaderno los puntos en donde encuentran relación con la biopolítica, la forma en la que está narrada la historia, los elementos que le llamaron la atención tanto gráfico como verbales</p>	<p>El acercamiento directo con la obra da la oportunidad de que generen sus propias interpretaciones. Con ayuda de nosotros, profesores, esas interpretaciones serán compartidas en un proceso de</p>	

	intersubjetividad que le brindará una nueva visión respecto a su lectura previa	
<p>Memoria</p> <p>Después de leer la novela gráfica reunirse de tres a cuatro personas para analizar que recursos emplean los autores para separar un recuerdo del resto de las narraciones.</p> <p>Una vez identificados los recursos realizar una secuencia de dos páginas donde una de ellas transcurra en un tiempo presente mientras la otra sea un vistazo al pasado</p>	<p>Uso del recurso narrativo de analepsis.</p> <p>Formas de marcar el proceso de remembranzas en una narrativa gráfica</p>	<p>Este ejercicio se puede relacionar con un fragmento de novela o cuento que emplee dentro de su composición el <i>flashback</i>.</p> <p>Cuando no ha quedado claro este tipo de narraciones puede usarse este tipo de narrativas que son más visuales</p>
<p>Montaje</p> <p>Una vez observada la composición de la novela gráfica (la integración de las ilustraciones con recortes de periódicos para crear un collage)</p> <p>Se les solicita a los estudiantes que para la siguiente sesión lleven una revista, pegamento, tijeras y una pequeña bolsa.</p> <p>Los estudiantes recortarán algunas imágenes que les interese en sus revistas (aprox. 10 minutos), una vez finalizado se reunirán en equipos de tres a cuatro personas, cada uno de los integrantes colocará en la bolsa o recipiente cuatro recortes (los que más les gustaron o sorprendieron) por persona. Mezclarán las imágenes y cada uno tomará dos, una vez hecho esto observarán las imágenes y</p>	<p>El uso de diferentes recursos para la creación de una narrativa gráfica</p> <p>Aprenderán la estructura básica de una página de cómics y novelas gráficas.</p> <p>Repasarán algunas de las formas narrativas que han visto durante el curso</p>	<p>Esta actividad apela directamente a las formas de artes que hemos revisado con nuestros alumnos en literatura I</p> <p>La creación de collage también está relacionada con las vanguardias</p>

<p>comenzarán a pensar en una historia la cual debe llevar los siguientes requisitos:</p> <p>Deberá ser una historia que utilice cuatro viñetas por página</p> <p>Cada página debe contener dos de los recortes seleccionados</p> <p>En total será una narrativa gráfica de cuatro cuartillas</p>		
<p>Final</p> <p>Al finalizar la novela gráfica empezará una tertulia donde los alumnos expresen su opinión sobre la conclusión del relato. El docente participará de esta plática.</p> <p>La plática solo es el preámbulo de la actividad, por lo tanto, se le puede destinar un mínimo de cinco a diez minutos.</p> <p>El profesor les pedirá a los alumnos que se reúnan en equipos de máximo cuatro personas, una vez reunidos se les pedirá que creen un nuevo final para esta novela, con la opción de seguir la línea de narrativa gráfica o usar sus recursos para crear un relato</p>	<p>Esta actividad facilita el intercambio de opiniones. Enriquece la participación de los estudiantes al hacerlos partícipes de su lectura y fomenta la imaginación al pedir que expresen de forma gráfica o escrita un final que a ellos les agrade</p>	<p>Como el final de la novela gráfica es ambiguo puede ser utilizado junto a otros tipos de literatura donde suceda un evento similar.</p> <p>Al tratarse de un hecho histórico que ha dejado varias preguntas y un sinnúmero de teorías podría ser usada dentro de las clases de historia enseñándole a los estudiantes que la historia es creada y recreada constantemente</p>
<p>Los problemas de mi entorno</p> <p>Ahora toca el turno que los alumnos escojan alguna de las problemáticas políticas que suceden en su contexto.</p> <p>Reunidos por equipos de cuatro a cinco personas tomarán un hecho que les genere interés. Una vez decidido harán una narración</p>	<p>Reflexionan sobre las problemáticas que afectan a su entorno y las consecuencias de las mismas.</p>	<p>Esta actividad relaciona la creación de una narrativa gráfica con la historia y la literatura al buscar formas de expresar su opinión sobre</p>

<p>gráfica en donde aborden esa problemática tomando como referencia la novela gráfica que se acaba de ver.</p> <p>Una vez terminado se les pedirá que dejen sus historietas en la biblioteca para que los demás estudiantes puedan leerlas</p>	<p>Se les invita a ser partícipes activos de su país mientras analizan la forma de comunicar dichos problemas a los demás</p>	<p>asuntos que les competen a todos sus compañeros</p>
<p>Dos historias de un hecho.</p> <p>El grupo se dividirá de tal forma que quede un número de equipos pares. A continuación, el docente escribirá dos papeles con el mismo tema hasta completar en número de equipos disponibles, ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ T-MEC ➤ Narcotráfico ➤ Educación ➤ Drogas <p>Suponiendo que hay 8 equipos con estos cuatro tópicos ya tendríamos cubiertos a todos. (Los temas aquí propuestos solo sirven de muestra, ustedes como docentes pueden cambiar o modificar la lista)</p> <p>El profesor colocará estos papeles dentro de una bolsa y le pedirá a un representante por equipo que pase a tomar un papel.</p> <p>Los estudiantes tendrán que crear una narrativa gráfica sobre el tema que les tocó. Al finalizar la actividad los equipos pares intercambiarán sus trabajos para comparar sus visiones.</p> <p>(Una alternativa es que una vez se hayan repartido los papeles los representantes se</p>	<p>Permite desarrollar el trabajo en equipo, el respeto y la participación.</p> <p>Ayudará a la manifestación de la creatividad de los estudiantes.</p> <p>Les hará reflexionar sobre temas de actualidad y la forma en la que pueden expresar su punto de vista acerca de estos.</p> <p>Observarán la diversidad de puntos de vista que puede surgir a partir de un tema en concreto y que gracias a esta diversidad es que se puede dar una discusión</p>	

<p>reúnan con el profesor, él les dará la indicación que uno equipo abordará el tema de forma positiva y el otro de forma negativa)</p> <p>Intercambio</p> <p>Cuando terminen de crear sus nuevas historias se las intercambiaran para conocer el punto de vista del otro equipo.</p> <p>Anotarán en su libreta las diferencias y semejanzas que existen entre su obra y la de sus compañeros</p>	<p>para la mejora de su entorno</p>	
---	-------------------------------------	--

Matar al candidato la plantea como una lectura que se relaciona con un tópico de Foucault y bajo esta perspectiva desarrollé un breve análisis de la obra, de aquí surgieron las actividades que les presenté. Esta no es la única lectura posible y sería interesante que bajo su propio criterio ustedes sean capaces de analizar junto a su grupo esta novela gráfica bajo otra perspectiva, con otras intenciones y que, de esta forma, enriquezcan su experiencia en el aula.

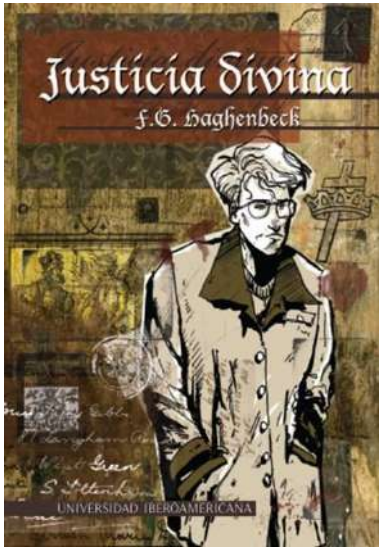
Tanto el análisis de las novelas gráficas como las actividades que les propongo tienen como propósito hacerles ver que este tipo de obras pueden ser realmente enriquecedoras en nuestra práctica docente, que no se necesita ser un experto en narrativa gráfica para poder disfrutar y explorar su contenido. Como maestros de literatura debemos estar abiertos a los cambios que suceden en el mundo de las letras, pues se trata de una forma de expresión humana que cambia con el tiempo.

Crear historias con nuestros alumnos no solo cumple con el objetivo de la materia de literatura si no que los acerca a este mundo que les solemos presentar como lejano a ellos, cuando en realidad son participes tanto como lectores como creadores de diversas narrativas.

Obras recomendadas

Me permití incluir una sección para recomendarles algunas de las novelas gráficas que revisé durante la fase de investigación que dio origen al presente manual. Pensando en su uso en educación media superior y con profesores que están interesados por el tema esta selección cuenta con una variedad de obras.

Presentaré cada una de las obras no a manera de reseña, si no como una breve plática entre ustedes y yo, daré mis puntos de vista de las obras, desde donde se pueden trabajar y con que otros temas las relaciono para ser utilizadas en clase. La consideración de usar cada una de estas obras no solo recae en ustedes, también en la escuela y su contexto, debido a que cada una de las instituciones tiene sus propias normativas es posible que más de una de las novelas gráficas sea inadecuada o inoperante en su caso particular.



Justicia divina.

Autor: F.G. Haghenbeck

Año: 2013

Editada por: Universidad Iberoamericana.

Justicia divina es una novela gráfica cuyo protagonista, el abogado Víctor Serrano, tiene un extraño “don” que lo tiene desgarrado entre dos mundos. La extraña habilidad de ver a los muertos es para él una maldición que lo atormenta en la búsqueda de una vida normal, de esta forma alterna su profesión de abogado con la de médium y detective privado del mundo paranormal.

Haghenbeck nos presenta una obra que combina fragmentos de narrativa gráfica con relatos, ambos siguiendo la línea paranormal que funda la novela gráfica. Creada en un dibujo en blanco y negro, donde los personajes cuentan con un complejo sistemas de líneas que les dan su consistencia y los escenarios cuentan con un detallado sencillo invitan a seguir los eventos de forma fluida, sin complicaciones. Este tipo de trazos recuerdan un poco a los dibujos que se relacionan con el mundo más allá de nuestra comprensión, con esas líneas dobles, triples, empalmadas, con ese no ver bien de las cosas en la oscuridad. Toda la novela esta dividida en episodios, cada uno este marcado por un subtítulo, recordando a la división tradicional de novelas por capítulos, estos “capítulos” pueden ser leídos de forma individual sin que los alumnos tengan problemas por entender los acontecimientos relatos.

Al tratarse de una novela que toca los temas paranormales esta puede ser usada cuando se toquen los temas de mitos y leyendas, si bien la gran mayoría de los personajes con los que se topa el protagonista son de origen mexicano también se puede observar la integración de personajes del colectivo mundial tales como el hombre lobo y los vampiros. La obra toma como escenario algunos puntos de la república, por lo tanto, a sus estudiantes no les será difícil reconocer los lugares en donde ocurren los eventos, muchos de las palabras utilizadas son parte del lenguaje coloquial tan cercano a nosotros y nuestros alumnos.

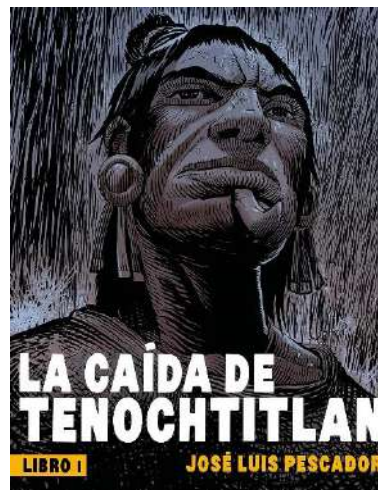
Esta obra cuenta con algunas escenas de semidesnudos, desnudos y relaciones sexuales, esta última se encuentra casi al final de la novela gráfica de forma breve, por lo cual queda a consideración de ustedes y de su centro de trabajo su empleo. Es una obra recomendable por el uso de episodios y su construcción entre narrativa gráfica y relatos.

La caída de Tenochtitlan.

Autor: José Luis Pescador.

Año: 2019

Editorial: Fondo de Cultura Económica.



Esta novela gráfica narra los acontecimientos ocurridos antes de la caída del gran pueblo mexica, el personaje principal es un joven escriba que vive los eventos que ocurren a su alrededor mientras recuerda algunas cosas de su pasado. Con este enlace de presente y pasado

muestra los aspectos más trágicos que han acontecido con el asedio de las tropas españolas contrastando con el esplendor de los tiempos perdidos.

El apartado gráfico recuerda a los grabados encontrados en vasijas y muros de la antigua civilización, construida en un hermoso blanco y negro con unos detalles en las expresiones faciales de los personajes hacen que el espectador quede cautivado por las escenas y le otorga un mayor peso a la narración verbal. El lenguaje utilizado en esta novela gráfica es de fácil seguimiento, permite que la lectura fluya mientras el lector es atrapado por la historia los diálogos y monólogos de los distintos personajes permiten adentrarse en ese mundo mexicana

La obra al tener un carácter histórico no solo puede ser utilizada en las clases de literatura, también puede ser de interés para los profesores de historia pues permite explorar el punto de vista de los vencidos.

Al tratarse de una historia sobre el mundo prehispánico existen escenas de violencia y semidesnudos, episodios de magia y presagios. Estos hechos podrían ser motivo de censura para algunas instituciones o padres de familia, sin embargo, debido a la excelente narración que posee y la reproducción en dibujo de algunos de los elementos más representativos de la época en la que se sitúa la narración vale la pena explorar este mundo, invitando a nuestros alumnos a leerla más allá del morbo que esto le pueda generar.



Mi herencia

Autor: Ariel Orea.

Año: 2015

Editorial: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes
(CONACULTA)

Mi herencia cuenta la historia de Wicket, un joven que después de sufrir vejámenes en su niñez se ve recompensado al obtener una casa de su padre fallecido, esta casa se encuentra en un pueblo en medio de una isla que aparentemente no se encuentra habitado. Este lugar no solo posee el único recuerdo que tiene el joven de sus padres también une el pasado con el presente. Wicket se pasea por el pueblo como heredero y protector de la casa y el pueblo mientras busca el castigo de aquellos que lo menospreciaron de niño.

Orea presenta una obra con enfoque en una narración del pasado, para lograr esto inicia el relato con un tiempo presente donde se observa a Wicket como un joven adulto llegando a una costa listo para tomar una pequeña lancha hacia el pueblo abandonado, posteriormente pasará a narrar los eventos del pasado comenzando desde su niñez, pasando por la noticia de la herencia y su primer arribo a la casa de sus padres, casi al final vuelve la historia a un presente donde el joven entra en plena posesión de todo el pueblo y de su misterio. El autor utiliza un recurso bastante conocido en el mundo del cómic el cual consiste en dividir la narrativa gráfica por medio del dibujo en dos tiempos: pasado y presente, para

esto los hechos del presente son dibujados a color mientras que las narraciones que están vinculadas a la analepsis serán mostradas con tonos grises separándolas del relato en presente. A mi parecer esta novela gráfica es un buen inicio para entender la forma de diferenciar entre dos tiempos en una narrativa de este tipo, es por ello por lo que se las recomiendo.

Se podría categorizar en el género del terror por su temática de *zombies*, con algunas escenas que involucran armas, disparos y escenas de semidesnudos, no obstante, estos son realmente pocos y no considero que sean un impedimento para su empleo a nivel media superior, la narración te permite transitar de forma sencilla por la lectura y disfrutar de unos dibujos y escenarios bien realizados.

Fondo de Cultura Económica

Esta organización se ha distinguido por las ediciones tan cuidadas que realiza, se ha ganado un puesto de prestigio dentro de nuestro país. En un esfuerzo para ampliar la perspectiva de lectura que se tiene en este país ha dedicado un espacio para la publicación de obras de narrativa gráfica con gran calidad y que nos permiten conocer más sobre estos escritos. Su abanico es amplio y posee novelas gráficas que han surgido con este formato, así como adaptación de clásicos de la literatura universal, gracias a esto ustedes y yo, profesores de literatura, podemos explorar obras originales o utilizar una adaptación para explorar los cambios que suceden de un formato al otro, tal es el caso de *El complot mongol* que se ha abordado más arriba.

Nuestros alumnos no aprenden de forma igual ni les llama la atención las mismas cosas, muchos de los textos que les presentamos quedan como una lectura que no les impacta.

Tomemos por caso a *Don Quijote de la mancha* este libro que es revisado, por lo menos superficialmente, cientos de veces al año por miles de personas, si se lo presentamos a nuestros educandos, los que son asiduos lectores emprenderán la lectura con cierto interés, sin embargo, al estar escrito en español antiguo se les complicará la interpretación, por otro lado, tenemos a los estudiantes que no les gusta la lectura y les ponemos el reto de leer aunque sea un fragmento de esta obra, esto no solo no causa algún beneficio para nuestro curso si no que podría llegar incluso a alejar a los jóvenes de la lectura. Ahora bien, si tratamos un fragmento de esta obra en su versión escrita y lo contrastamos con una novela gráfica apoyamos a que aquellos muchachos que no les gusta le lectura reflexionen que el acto de leer no solo implica observar un escrito tradicional, al mismo tiempo apoyamos a nuestros lectores para que logren comparar y entender aquellas palabras que, por la diferencia temporal y contextual, no alcanzan a comprender.

Si ustedes o algún colega imparte la materia de Historia el FCE ha publicado una serie de novelas gráficas con temática de nuestro país, en esta colección se pueden encontrar obras que narran algunos de los principales acontecimientos de la vida de México. Son una excelente opción para complementar las clases, aquí vemos claramente que la narrativa gráfica al igual que la literatura es tan amplia que resulta imposible categorizarla rotundamente como producto literario o producto de medios masivos.

Glosario

En el presente apartado me permito explicarles algunos conceptos básicos utilizados en la industria del cómic, esto con la finalidad de que ustedes, tengan un conocimiento general acerca de lo que estoy hablando aquí.

Aunque utilicé el término glosario para marcar esta sección mi intención es seguir con esta especie de platica entre colegas en donde, desde mi particular punto de vista y siguiendo lo aprendido en mi investigación, trato conceptos que pueden ser útiles y desconocidos para ustedes con la intención de interesarlos en la novela gráfica a través del conocimiento sobre literatura que ustedes poseen.

Calles

Entre las viñetas existe un espacio que lleva por nombre calles, un elemento que surge hace mucho tiempo en el mundo del cómic y que sigue presentándose en obras de narrativa gráfica. Aunque parezca un elemento de poca relevancia un autor es capaz de usar este recurso para regular la lectura de sus espectadores y para ayudar en la interpretación de la obra.

Las calles participan en el ritmo de la lectura al separar o acercar unas viñetas con otras, gracias a estos espacios donde no se plasma nada el lector es capaz de construir mentalmente los movimientos que no son plasmados de una viñeta a otra. En literatura existen los espacios de indeterminación donde los lectores especulan y rellenan la información que no se plasma en el texto escrito, una de las funciones que tienen las calles es esto mismo.

Tienden a aparecer de un color blanco, en algunas ocasiones están tintadas de negro para indicar que se está hablando del pasado, una escena retrospectiva sobre un hecho importante que vivió el personaje principal y que afecta al resto de la historia. Las calles pueden ser un espacio de experimentación para el autor por lo que pueden tener otro color o texturas, todo dependerá de las intenciones del creador.

Cómic

Una de las formas más sencillas de conceptualizar el cómic y que a nosotros, los maestros, nos puede ser de utilidad es abordarlo como un relato gráfico secuencial que narra las peripecias que le ocurren a un personaje o una situación dada.

El cómic es una publicación de narrativa gráfica cuyas características más relevantes son su limitado número de páginas y comúnmente son obras engrapadas de bajo costo. A diferencia de la novela gráfica un solo cómic no cuenta la historia completa sobre un personaje, al tener publicaciones semanales o quincenales cada uno de estos cómics es un eslabón para la conformación de una historia mayor. Si recuerdan la época de las novelas por

entregas, donde cada cierto tiempo se publicaba una nueva entrega que se integraba a las anteriores y que en conjunto conformaban una narrativa completa sobre un hecho entonces los cómics no les serán desconocidos pues funcionan de la misma forma.

Encuadres

En la composición de una viñeta importa mucho el punto de vista que predomina en toda la imagen, con esto el creador ayuda al lector a entender mejor la situación que se viene a desarrollar dentro de la escena o viñeta. Existen una gran diversidad de encuadres a disposición del cómic que cumplen con el objetivo de integrar una parte de la carga significativa.

Cuando se planea la composición de una viñeta el historietista debe de pensar en el plano que más favorezca al desarrollo de la trama y al mismo tiempo pensar en la posición de los diálogos, onomatopeyas y demás componentes que se integran a la viñeta.

Tanto el cómic como la novela gráfica son obras que cuentan con un gran apoyo visual para su lectura, es por esto por lo que la industria retoma los planos que han surgido del cine para integrarlos a sus propias creaciones. Aquellos profesores que estén familiarizados con la fotografía y el cine sabrán que existe una variedad de planos que ayuda a la composición y expresión del elemento gráfico.

En el momento que iniciamos con la materia de literatura I se nos pide que abordemos, aunque sea de manera breve, las bellas artes. Ahí encontramos una oportunidad para hablar de planos cinematográficos y encuadres en la pintura, por lo tanto, cuando entremos al tema de la novela gráfica nuestros alumnos ya estarán familiarizados con este elemento tan importante en el mundo del cómic.

Fondo

En la viñeta el fondo se refiere a todo aquel espacio “escenográfico” que integra la composición, hablo de las paredes, paisajes, cuartos, casas, edificios, etc. que permiten situar a determinado personaje en un espacio determinado. El fondo guía al lector para que este pueda ubicarse en un espacio y tiempo determinado, por ello los elementos decorativos son de gran importancia pues brindan información adicional al espectador.

Los fondos no tienen reglas estrictas para su uso, cada uno de los creadores los emplea como mejor le convenga, pensando en la forma en que ayude a construir de forma más contundente su narrativa. Esta composición que sirve como base para la viñeta permite que sigamos el hilo narrativo, gracias al cambio que se da en él podremos saber si seguimos en el mismo cuarto, si cambiamos de espacio, si se está realizando un viaje, un paseo o se está escalando una montaña.

El autor carga con una intención estas “escenografías” por lo que observarlas con detenimiento te ayuda a interpretar los acontecimientos. Existen autores que en determinados momentos usan fondos difuminados para atraer la atención a los personajes pues estos dirán algo de mucha importancia, en otras ocasiones los fondos serán tan detallados que incluirán pistas para entender las acciones que continuarán, un ejemplo de ello podría ser una piedra que resalta del resto, una vez que avanzamos en la historia nos damos cuenta de que esa piedra sirve para abrir una puerta secreta.

Globo o bocadillo

El globo es la parte que carga con el contenido verbal de la historia, de esta forma se hace una especie de imitación de la voz de los personajes, su nombre deriva de la forma que tiene el círculo que encierra la voz. Los globos pueden expresar desde ideas hasta diálogos entre uno o más personajes.

Dependiendo de la forma que este posea estará refiriendo una idea, un diálogo un grito o una exclamación. En la actualidad existen variaciones de esta forma por lo cual depende directamente de cada autor que tipo utilizar, sin embargo, la intención es la misma y esta es la de expresar por medio de la palabra aquello que no se expresa por medio de la imagen.

La disposición de las imágenes dentro de una viñeta junto a la disposición de los globos de diálogo son una marca de tiempo en las novelas gráficas, el ojo humano sigue una especie de trayecto pasando de la imagen al texto y viceversa lo que le proporciona significado y cadencia en la lectura.

Esta idea de utilizar diálogos no es extraña para nosotros los profesores de literatura, el programa nos pide que veamos teatro dentro de nuestra materia. La peculiaridad del teatro es que los textos dramáticos están contruidos completamente por diálogos pues se piensa en la interpretación de estos por parte de un actor, en una novela gráfica pasa algo similar, pues el personaje se apropia de ese fragmento verbal tal cual lo hace una persona dentro de una obra. También son utilizados en novelas y relatos para diferenciar la narración de la voz del personaje.

Historieta

Se les nombra historieta a las publicaciones semanales o quincenales que abordan las aventuras de un personaje determinado, cuentan con un número limitado de páginas por

entrega. Mientras que *comic* es la expresión anglosajona para llamar a este tipo de publicaciones en México se crea el concepto de historieta, cuyo uso estuvo establecido durante mucho tiempo, no obstante, en la actualidad ambos términos son usados como sinónimos pues hacen referencia a l mismo formato.

Las publicaciones como **Santo el enmascarado de plata** o **Memín Pinguin** solían publicarse bajo este término, era común ver que las obras nacionales de narrativa gráfica por entrega tuvieran esta etiqueta. Por otro lado, las historias importadas del país vecino venían con la designación de cómic.

Mientras que *comic* se ha convertido en el concepto internacional para este tipo de obras gráficas existen países que tienen una palabra propia para designarla, ya mencioné el término mexicano, pero otro que también es muy conocido es el que usa España para categorizar este tipo de material, hablo del **tebeo**.

Ladrillos

En las novelas gráficas se encuentran en la esquina superior izquierda o derecha un recuadro que se aparta tanto de la composición que sirve como escenario como de los personajes. Su principal función es el de expresar de forma verbal el paso del tiempo, con esto se logra que el lector entienda los cambios temporales que suceden en la obra. Otra de las funciones que tiene es el de indicar el cambio de lugar, claro que la diferencia de paisaje de una viñeta a otra ya proporciona al lector la idea del traslado, pero este sirve como un refuerzo para explicar traslados más largos que de un cuarto a otro.

Aunque en la actualidad se siguen utilizando algunos estudiosos y creadores de cómics ven a este elemento como algo que ya no es necesario. Este elemento, por lo tanto, se ha convertido en parte del estilo de un autor. En cambio, otros autores han empleado

diversas técnicas para el reemplazo de esta pieza, por ejemplo, tenemos el cambio de colores en la composición de las viñetas (de color a blanco y negro) o las calles puestas en un color negro.

En el mundo de la literatura se usa este tipo de recurso, desde los cuentos clásicos que sitúan al lector en determinada zona y tiempo hasta en las novelas con las indicaciones que hace el narrador acerca de los cambios de lugares o cuando marca el tiempo en el que acontecieron los hechos que dan origen al relato. De nuevo la forma más evidente viene surge del género dramático pues aquí el autor marca de forma oportuna los cambios de lugar y tiempo por medio de las anotaciones en el escrito, los espectadores se dan cuenta de estos cambios gracias al telón la transformación del escenario y diversos elementos que lo sitúan en un tiempo y espacio determinado, de esta forma son capaces de interpretar todo el contenido de la obra.

Marco

Son las líneas que limitan a la viñeta y que la separan del resto. El marco junto con las calles permite separar la acción en escenas otorgando el sentido de secuencia a la historia gráfica mostrada.

En la actualidad se llega a prescindir del marco para demostrar que son acciones que ocurren en el pasado o para destacar una viñeta en particular del resto de la historia, es otra forma que tienen el historietista para apoyar al espectador durante su lectura.

Personaje

Este al igual que la literatura tradicional hace referencia a todos los entes que tienen una participación dentro de la narración. Como en la literatura tienen categorías que permiten identificarlos: desde los protagonistas hasta los antagonistas.

La creación de un personaje que es visible por ser una obra gráfica requiere un esfuerzo importante por parte del creador pues a diferencia de los cuentos y novelas de carácter más tradicional el espectador lo observa de forma gráfica. Por lo anterior se suele hacer bocetos para explorar tanto sus rasgos físicos, sus ademanes, complexión y vestimenta pues esto repercute en cómo se relacionan con el lector, al mismo tiempo que decide el éxito o fracaso de la novela gráfica.

Sombreado

El sombreado es una de las técnicas que se han utilizado durante mucho tiempo para darle mayor profundidad a la composición de la viñeta, es un recurso que se utiliza mucho en la narrativa gráfica en blanco y negro, pero también tiene su participación dentro de las novelas a color. Dependiendo del lugar donde se coloque y la intensidad permite que el lector entienda la intención de esta, ayudando en el proceso de comprensión de la historia.

En la literatura tenemos expresiones que nos permiten saber el estado de ánimo de un determinado personaje o de la situación que se está presentando, en la industria del cómic el sombreado cumple esta función. Acompañado de gestos el sombreado puede expresar angustia, mientras si se emplea en una escena hace referencia a algo lúgubre o misterioso, es cuando se ve con el conjunto de elementos que componen la viñeta que el lector entiende la intención de esta.

Tiempo

Debido a que, en la novela gráfica, y el cómic en general, el tiempo resulta ser uno de los mayores desafíos para la correcta lectura de este tipo de obras pretendo explicar de manera sencilla la construcción de esta.

Tenemos al tiempo interno, es el encargado de situarnos en una determinada época para entender las acciones que se llevan a cabo, de esta forma sabemos que la historia puede ocurrir en el lejano oeste o que se sitúa en un tiempo presente en la ciudad de México. Adicionalmente tenemos el tiempo verbal el cual está plasmado en los globos de dialogo hablando en presente, pasado o futuro. Estamos acostumbrados a estas nociones pues son parte de lo que integra la literatura más tradicional y lo que podemos esperar de una obra, cuento o novela.

En la novela gráfica se cuentan con dos elementos que integran el tiempo de lectura, o tiempo externo, los cuales son lo gráfico y lo escrito, esta combinación es la que podría llegar a dificultar el disfrute del lector. El tiempo externo da la cadencia, el ritmo que llevará el espectador en el momento de enfrentarse a una novela gráfica y lo que permite el entendimiento del contenido de la obra.

En las obras occidentales este tiempo externo o cadencia siempre comenzará del lado superior izquierdo recorriendo hacia la derecha, como la lectura más tradicional, y hacia abajo. La página se integra por un grupo de viñetas las cuales plasman una secuencia, de esta forma cada viñeta se podría considerar como una escena individual, la lectura inicia con la viñeta superior izquierda siguiendo las que se encuentra a la derecha, una vez terminada la primera fila se pasa a la segunda y vuelve iniciar del lado derecho.

Dentro de la viñeta los globos o ladrillos suelen presentarse de lado superior izquierdo iniciando la lectura de la escena, siguiendo el movimiento natural de lectura se continua de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo hasta que cada uno de los componentes de la viñeta sea leído u observado.

Tira cómica

Aunque existen muchos sinónimos del cómic (el original *comic book*) que hacen referencia al formato de impresión que ya les he explicado debo aclarar que la tira cómica no tiene relación con este tipo de publicaciones.

La tira cómica sirve a la vez como antecedente del cómic y al mismo tiempo sigue conservando su independencia de este, si bien el último nació de la primera ambos fueron experimentando y cambiando con el tiempo.

Mientras que los cómics son publicaciones exclusivas sobre narrativa gráfica las tiras cómicas son publicadas en los periódicos, por lo tanto, no solo difieren en esta característica, sino que va más allá. Una tira se sitúa dentro del periódico en una sección específica, por lo que cuenta con menos espacio para su desarrollo, sus historias son simples con el propósito de ser contadas en pocas viñetas. Algunas de las tiras cómicas más famosas son *Peanuts*, *Garfield* y *Mafalda*, solo por mencionar algunas. Existen libros recopilatorios sobre estas tiras cómicas, pero no son considerados cómics, son compendios de ediciones especiales que surgen para conmemorar aniversarios o trayectoria.

Viñeta

La viñeta es la parte más básica de un cómic, es la composición pictórico-verbal que generalmente está enmarcada por un recuadro. La podríamos relacionar con un cuadro, en este caso el marco no es de madera, pero si está delimitado por líneas (aunque estas no son

necesarias), adicionalmente se le incluye un globo de dialogo que nos permite completar la información que la propia imagen no nos dice. Se les puede considerar escenas individuales que capturan un instante determinado.

Cuando leemos un cuento o novela en nuestra mente se crean una composición similar de esta forma el contenido de un párrafo entere podría tomarse como una página del cómic, dentro de este párrafo cada unidad integrada por las oraciones entre punto y seguido serían las viñetas pues nos permite obtener información de un momento dado

Conclusiones

Aunque se de la oportunidad de trabajar con la novela gráfica en educación media superior es necesario contar con algunos conocimientos básicos que permitan consolidar un aprendizaje sobre el tema. Las bases que necesita el profesor, aunque parezca de relativa facilidad significan una investigación ardua, el medio en el que se desarrolla este tipo de narrativas ha crecido y evolucionado a lo largo de los años.

Al tratarse de un trabajo pensado para el ámbito educativo es necesario plantearse desde que perspectiva se abordará el tema, entre las diversas teorías sobre enseñanza-aprendizaje que existen. El profesor debe de contar con un panorama que le permita crear una secuencia didáctica que le permita plantearse objetivos y que encamine a sus estudiantes hacia un aprendizaje significativo, la educación no se trata de brindar gran cantidad de información a los aprendices es un camino en el que se busca incentivar al sujeto mediante un proceso reciproco de intercambio de ideas.

La incorporación del constructivismo al presente documento responde a la necesidad de plantearse el uso de la novela gráfica en la educación media superior, donde el estudiante y el profesor obtengan un beneficio de las clases en las que se haga uso de esta. El constructivismo permite que la convivencia entre maestro y alumno fluya de manera recíproca, lo que a su vez crea un canal de aprendizaje para ambos sujetos donde a través de compartir experiencias y lecturas ambos son capaces de reconstruir su propio conocimiento. El estudiante cuenta con un papel activo donde deja de ser el receptor de información para convertirse en el constructor de su aprendizaje, un sujeto que posee sus propios conocimientos y que es capaz de compartirlo con sus pares y el profesor.

Para entender lo que es la novela gráfica se debe recurrir a la historia del cómic, debido a la influencia que este último tuvo en la creación de estas narrativas de gran extensión. La novela gráfica utiliza muchos de los componentes que se han formulado en el *comic book*, comparten géneros y una pasión por contar historias a través del ámbito gráfico-escrito.

Un recorrido histórico que permita vislumbrar cada particularidad del medio y como se dieron los cambios resultaría en una tarea de mayor extensión, sin embargo, se ha mostrado en el presente texto algunos de los momentos claves que han permitido la consolidación de este arte dentro de la cultura popular, al mismo tiempo que dieron paso al surgimiento de la novela gráfica y su actual posición dentro de la educación media superior en México.

Aunque México cuenta con una larga historia en la construcción de estas narraciones gráficas su participación es poco conocida tanto a nivel internacional como a nivel nacional, afortunadamente en los últimos años se ha visto una creciente comunidad que explora y rescata el material que pasó desapercibido durante algún tiempo, mientras son partícipes de

nuevas publicaciones. Es indudable que mientras en Estados Unidos, el coloso de la industria ha trasado gran parte del recorrido histórico del cómic en la república mexicana existían muestras destacables en este arte, por ello se ha entrelazado el camino seguido por ambos países.

El manual que se presenta es una primera muestra de lo que se puede hacer con la novela gráfica integrada en las planeaciones de literatura para educación media superior, no pretende ser una obra acabada que los profesores puedan utilizar un sinnúmero de veces, se trata de una reflexión sobre la historia del cómic hasta la novela gráfica y como se puede utilizar este tipo de narrativas para el enriquecimiento no solo de las clases sino también en el aprendizaje de los estudiantes. La serie de actividades que se plantean dentro de este son un ejemplo de las posibilidades con las que cuenta este tipo de obras gráficas, no son una guía infalible, son mejorables y su principal intención es la de sentar las bases para que los docentes que lean el material no partan a ciegas en la tarea de enseñar a través de estas piezas.

Muchas de las novelas gráficas que lograron posicionar a estas obras dentro de la cultura general son de carácter internacional, no obstante, es importante contribuir en el fomento de la narrativa gráfica nacional. Por lo anterior, se hace hincapié en mencionar las producciones de ámbito nacional cuya calidad en impresión, dibujo e historia compite con las obras que vienen de los distintos países productores de cómics.

Si la novela gráfica se encuentra dentro de la literatura como un género de esta o si por el contrario se trata de un nuevo arte que se aparta de todos los anteriores es una cuestión cuya respuesta no se debe de plasmar en este documento. El profesor junto con su alumnado debe de entrar en debate para que sean ellos mismos los que juzguen y determinen, a través

de la lectura, análisis y reflexión de una variedad de novelas gráficas, cómo clasificar este tipo de textos.

Bibliografía

Amós Comenio, Juan (2017). *Didáctica Magna*. México: Editorial Porrúa.

Bergado, Roberto. Gálvez, Pepe. Guiral, Antoni. Redondo, Jesús (2016) *Cómics: Manual de instrucciones*. España: Astiberri.

Borrás, L. (Ed.). (2005). *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*. UOC.

Colomer, Teresa (2001). *La enseñanza de la literatura como construcción del sentido*. Lectura y vida. Revista latinoamericana de lectura. Año 22. diciembre 2001.

Crosthwaite, Luis Humberto. Peláez Goycochea, Ricardo (2017). *El complot mongol*. México: Fondo de Cultura Económica.

Durkheim, Emile (Ed.) (1999). *Educación y sociología*.

Eco, U., & Boglar, A. (1988). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.

Eisner, W. (1994). *El cómic y el arte secuencial*. Norma editorial.

Haghenbeck, F. G. Bef (2019). *Matar al candidato*. México: Editorial Sexto piso.

La silueta ediciones (2013). *Creación, pedagogías y contexto*. Colombia: La silueta.

Mazur Dan, Alexander Danner (2014). *Cómics. Una historia global, desde 1968 hasta hoy*.

España: Art Blume, S.L.

McCloud, S. (2016). *Entender el cómic. El arte invisible*. España: Astiberri.

McCloud, Scott (2018) *Hacer cómics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. España: Astiberri.

Montero, Alicia. Zambrano, Luz Marina. Zerpa, Carlos (2013) *La comprensión lectora desde El Constructivismo*. Repositorio académico, Universidad del Zulia Vicerrectorado académico SERBILUZ.

Morrison, Grant (2012) *Supergods. héroes, mitos e historias del cómic*. España: Turner publicaciones S.L.

Orea Ariel (2015) *Mi herencia*. México: Fondo nacional para la cultura y las artes.

Ossa, Felipe (2019) *Cómic la aventura infinita*. Colombia: Editorial Planeta Colombiana S.A

Rosales Fernández, E. (2016). *La narración gráfica como recurso educativo a potenciar en la enseñanza de idiomas: el cómic en el aula de inglés como lengua extranjera (ILE)*.

Santiago, G. (2014). *La novela gráfica*. España: Editorial Astiberri.

Sartori, Giovanni (Ed.) (1998) *El homo videns*. Argentina: Alfaguara.

Steimberg, Oscar (2013) *Leyendo historietas. Textos sobre relatos visuales y humor gráfico*.

Argentina: Eterna Cadencia editora.

Suárez Vega, C. (2014). *El cómic y la novela gráfica en el aula de ELE*.

Bibliografía digital

Alzate Piedrahita, María Victoria (2000) *Dos perspectivas en la didáctica de la literatura: De la literatura como medio a la literatura como fin*. **Revista de ciencias humanas No. 23**.

Recuperado el 19 de mayo de 2020, de: https://www.academia.edu/24674436/Dos_perspectivas_en_la_didactica_de_la_literatura?auto=download

Angelita, Dark (2014). *Mes De Santo, El Enmascarado de Plata: El Héroe Hecho Historieta*. **SUPERLUCHAS**. Recuperado el 23 de julio de 2020, de: <https://superluchas.com/mes-de-santo-el-enmascarado-de-plata-el-heroe-hecho-historieta/>

Ayala García, Marco Antonio (2019). *Cómics A La Mexicana. Santo: El Enmascarado De Plata #MesPatrio*. **Robotto.mx Música, Cómic, Cultura Popular**. Recuperado el 23 de julio de 2020, de: <https://robotto.mx/2019/09/comics-a-la-mexicana-santo-el-enmascarado-de-plata-cronica/>

Carvajal Córdoba Edwin. Moreno Torres Mónica. *Cinco desafíos para la didáctica de la literatura en el siglo XXI*. Recuperado el 19 de mayo de 2020, de: <https://es.scribd.com/document/378140473/5-Desafios-Para-El-Siglo-Xxi-didactica-de-La-Literatura>

King, Top (2018). *Mejores cómics de la edad de plata. Comic book fan and lover*. Recuperado el 17 de julio de 2020, de: <http://comicbookfanlover.blogspot.com/2018/09/mejores-comics-de-la-edad-de-plata.html>

Ríos, Oscar (2019). *La edad de plata del cómic- Las edades del cómic (III)*. **Comicverso tu blog de cómics**. Recuperado el 15 de julio de 2020, de: [https://www.comicverso.com/las-edades-del-comic-iii/#:~:text=La%20Edad%20de%20Plata%20\(1956,%E2%80%9Clas%20Seduci%C3%B3n%20del%20nocente%E2%80%9D](https://www.comicverso.com/las-edades-del-comic-iii/#:~:text=La%20Edad%20de%20Plata%20(1956,%E2%80%9Clas%20Seduci%C3%B3n%20del%20nocente%E2%80%9D).

La Jornada (2006). *Murió Antonio Gutiérrez, hito del cómic mexicano*. Recuperado el 22 de julio de 2020, de: <https://www.jornada.com.mx/2006/05/07/index.php?section=espectaculos&article=a08n2esp#:~:text=Antonio%20Guti%C3%A9rrez%2C%20uno%20de%20los,de%20insuficiencias%20cardiaca%20y%20renal>.

Santiago, G. (2010). *La literatura se pasa al cómic*. **ABC Cultura**. Recuperado el 6 de junio de 2020, de: https://www.abc.es/cultura/libros/previa-cultural-201006170000_noticia.html