

# Literatura e historieta. Algunas nociones fundamentales<sup>1</sup>

**Carlos Federico González<sup>2</sup>**

Universidad Autónoma de Colombia

ORCID: 0000-0001-8730-7950

Artículo de Reflexión derivado de investigación

Recibido: Septiembre 14 de 2018 – Aprobado: octubre 20 de 2018

---

## Resumen

Ha crecido el interés en las últimas décadas por un nuevo tipo de producto que parece moverse por los límites entre lo escrito y lo visual y, por lo tanto, ha sido de difícil clasificación; ¿es la novela gráfica un campo creativo en sí mismo o debemos entenderlo como una actividad mestiza?, en este último caso: ¿entre qué artes?, ¿sería la novela gráfica un cóctel entre literatura y pintura o sería más bien un punto intermedio entre cine y narración?

**Palabras clave:** literatura, historieta, novela gráfica, narración, cine.

---

## Literature and comics. Some fundamental notions

### Abstract

Interest has grown in recent decades in a new type of product that seems to move along the boundaries between the written and the visual and has therefore been difficult to classify; is the graphic novel a creative field in itself or should we understand it as a mestizo activity, in the latter case: between which arts, would the graphic novel be a cocktail between literature and painting or would it be more of a halfway point between cinema and narrative? Keywords: literature, comic strip, graphic novel.

**Key words:** literature, comic strip, graphic novel, narrative, cinema.

---

1 Este texto es uno de los resultados de la investigación realizada en el entorno de la Convocatoria 27 de la Universidad Autónoma de Colombia, proyecto *Desarrollo de un producto gráfico. Adaptación de una obra literaria al formato de novela gráfica*.

2 Doctor en Artes, Universidad Nacional de La Plata. Profesor de la Facultad de Ingeniería en los Programas de Diseño Industrial y Gráfico. Correo: [cgonzalez.federico@fuac.edu.co](mailto:cgonzalez.federico@fuac.edu.co)

---

## Literatura e banda desenhada. Algumas noções fundamentais

### Resumo

O interesse cresceu nas últimas décadas por um novo tipo de produto que parece mover-se ao longo das fronteiras entre o escrito e o visual e que, portanto, tem sido difícil de classificar; o romance gráfico é um campo criativo em si mesmo ou devemos entendê-lo como uma actividade mestiça, neste último caso: entre que artes, seria o romance gráfico um cocktail entre literatura e pintura ou seria mais a meio caminho entre cinema e narrativa?

**Palavras-chave:** literatura, banda desenhada, romance gráfico, narrativa, cinema.

---

### Introducción

Se ha llamado cómic o historieta a un cierto tipo de manifestación visual en la que usualmente confluyen texto e imagen para construir una narración. Will Eisner, uno de los fundadores de esta actividad, lo llamó "arte secuencial" y Paloma Corredor, una historiadora del género, lo define como "series de historias constituidas por imágenes en las que se integra un texto"<sup>3</sup>. La novela gráfica, por su parte, es una subcategoría del arte narrativo del cómic; las historietas entonces serían el género y la novela gráfica el formato. El uso de la expresión *novela gráfica* es reciente, tal denominación se generaliza en 1978 cuando se publica *Contrato con Dios* del ya mencionado Will Eisner; sus editores deseaban vender la obra en librerías y no en los quioscos y otros lugares tradicionales donde se distribuían las historietas, así que inventaron el rótulo para diferenciarse de los cómics tradicionales.

Miller: Lo que hiciste nos llegó. Comenzamos a considerarnos novelistas. Es como si dijeras: "Esto permanecerá."

Eisner: Bueno, yo lo intentaba, pero no era consciente de que estaba comenzando una revolución. Sabía que lo que estaba haciendo era algo diferente porque mi intención era que fuese diferente, y porque estabas hablando a un lector completamente diferente.<sup>4</sup>

Esta obra precursora tuvo muchas características especiales tanto en el contenido como en la forma; la impresión, por ejemplo, realizada en sepia a una tinta, fue una novedad sorprendente, nadie lo había

<sup>3</sup> Historia del cómic, pág. 8.

<sup>4</sup> Comic Forum, pág. 11.

---

hecho: cuando una historieta iba en una tinta se sobreentendía que esta sería negra. También era inusual la organización de las páginas, muchas contaban con una ilustración de gran tamaño que ocupaba toda la página y, cuando había más cuadros estos no estaban claramente separados, la zona de paso de una viñeta a otra era difusa. El gran tamaño de los textos resultaba, así mismo, una novedad. Pero la mayor diferencia era conceptual, la historia narrada era muy distinta a las que encontramos en las historietas tradicionales. Eisner tenía para aquél entonces una carrera exitosa tras haber dibujado *Spirit*, un cómic de acción de gran éxito, pero *Contrato con Dios* era algo totalmente diferente, allí él reunía historias independientes que reflejaban la vida de los judíos de clase media en Nueva York. Estaba contando, de alguna manera, la ciudad. No era un cómic ligero y el calificativo de novela gráfica se ajustaba a su importancia.

Entre los años 1965 y 1990, los cómics se esforzaron por alcanzar un serio contenido literario. Todo empezó con el polémico movimiento underground de dibujantes y guionistas que trataron directamente con el mercado. A continuación brotaron como hongos tiendas de comicbooks, que ofrecían su mercancía a un amplio espectro de lectores. Significó el principio de la maduración del medio. Por fin el cómic buscaba vérselas con temas que hasta entonces habían sido considerados solo propios del libro, el teatro o el cine. La autobiografía, las reivindicaciones sociales, las relaciones humanas y la historia eran temas por los que ahora se interesaban los cómics. Empezaron a proliferar las novelas gráficas dirigidas a "los adultos". La edad media de los lectores fue en aumento. El mercado para la innovación y los temas adultos amplió sus fronteras. A raíz de esos cambios, un grupo más sofisticado de talentos se sintió atraído por el medio y formuló sus pautas.<sup>5</sup>

Un aspecto que caracteriza a la novela gráfica, entonces, es la voluntad de realizar proyectos trascendentes e innovadores, rompiendo, con frecuencia, esquemas que parecen normativos del lenguaje. Resulta también particular la voluntad de contar historias distintas: humanas, autobiográficas, tomadas de la realidad, bizarras; por ejemplo *Maus* de Art Spiegelman, novela gráfica en la que el autor relata la vida de sus padres en diversos campos de concentración alemanes o *Watchmen*, un relato de gran envergadura de Alan Moore en el que se hace una especie de crítica desde adentro al subgénero de historietas de superhéroes.

La novela gráfica puede definirse también en relación con su extensión, es decir, al plantearse como relatos con mayor cantidad de páginas tendrían, por eso mismo, un desarrollo de la trama más complejo y una mejor definición de los personajes de los que suelen tener las historietas tradicionales. Sobre este tema Eddie Cambell, en su manifiesto sobre la novela gráfica escribió:

---

<sup>5</sup> Eisner, pág. 4.

El objetivo del novelista gráfico es tomar el formato del *comicbook*, que se ha convertido en un producto bochornoso, y elevarlo a un nivel más ambicioso y significativo. Esto normalmente implica expandir la dimensión de la obra, pero debe evitarse entrar en discusiones sobre el tamaño permitido.<sup>6</sup>

La novela gráfica, entonces, pareciera resistirse a una descripción exacta, no sería una fórmula sino, más bien, la reivindicación de un medio subvalorado. Art Spiegelman, el autor de *Maus*, ya lo había dicho en una entrevista que cita Jan Baetens; las novelas gráficas, afirma, son trabajos “well structured, tempered narrative... this thing of trying to tell a more nuanced story than before.” [“Con una narrativa atemperada y bien estructurada, se trata de contar una historia con más matices”, la traducción es mía].<sup>7</sup>

### La historia de la historieta

En lo concerniente a los problemas históricos de esta investigación se contó con tres publicaciones que nos permitieron tener un panorama de la materia por tratar; la primera es un libro profusa y agradablemente ilustrado que parece estar pensado como un texto de divulgación, *Historia del comic*, editado en 2018 por LIBSA, que tiene a Paloma Corredor como autora; en este libro se hace un recuento histórico del medio, y se describen las categorías y personajes más importantes en el mundo de la narración gráfica. El segundo, *La historieta en el mundo moderno*, editado por primera vez en 1972 y escrito por un importante teórico y activista del arte argentino, Oscar Masotta, es un texto erudito donde se reúnen una mirada semiótica sobre el comic y una revisión crítica a dicho medio. Posteriormente se añadió a las fuentes con que se contaba un tercer libro *The Graphic Novel. An Introduction*, otro texto académico importante de Jan Baetens y Hugo Frey.

La revisión de estos tres textos, entonces, permitió definir y manejar con eficiencia conceptos pertinentes en relación con el tema de nuestra investigación. En ellos encontramos también la información que nos permitió trazar una línea histórica del desarrollo y la expansión de la historieta y de la novela gráfica. Aunque se han dado esbozos, vale la pena recapitular sobre algunos de los eventos y etapas fundamentales de dicha historia.

El cómic, pues, es un producto del siglo XX; es resultado, al menos en parte, del desarrollo de tecnologías de impresión que facilitaron la difusión masiva de información textual y visual a través de los diarios. A la publicación en dicho formato, distinto al de los libros, se le acusa de poseer un rasgo común que se sospecha tiene todo el desarrollo cultural de la época asociado a la serialidad: una calidad dudosa de los contenidos, algún tipo de banalidad o superficialidad en ellos; estos productos se miran como información entretenida o conmovedora pero no crítica o perdurable.

<sup>6</sup> Cambell, citado en Don McDonalds.com, la traducción es mía.

<sup>7</sup> Baetens & Frey, pág. 4.

En sus inicios, entonces, el comic se comprende como un género menor. Las primeras historietas, en efecto, se imprimen en diarios norteamericanos de gran tiraje, periódicos como *The New York Journal* o *The New York Herald Tribune* en donde las aventuras de *Little Nemo* o *The Yellow Kid* se roban el corazón del público. Estas son historias sencillas, cómodas para leer, de las que no es fácil distinguir a qué tipo de público estaban dirigidas. Son, puede decirse, populares, tanto si nos referimos a su amplia divulgación como al tipo de público que las leía. Eran miradas en la época como lo contrario de la gran literatura, un divertimento para las masas que, además, tiene estilos definidos: "Se consolidan así dos tendencias que perviven hasta nuestros días. Por un lado, los personajes y argumentos de fantasía. Por otro, la figura del antihéroe que protagoniza historias realistas"<sup>8</sup>. Puede decirse que este tipo de historias con características muy definidas dominan el formato hasta finales de la segunda década del siglo XX: "La gran depresión de 1929 marca el final de esta primera etapa en la que triunfan las historias de humor basado en gags, golpes y caídas, y donde los protagonistas son niños o adultos viviendo azarosas aventuras sin gran trascendencia"<sup>9</sup>.

Aunque el final de esta primera etapa se asocia a la crisis económica más dramática que haya tenido el mundo norteamericano, tuvo como efecto la aparición de un nuevo producto o la adaptación del producto a un nuevo formato: Aparece el *Comicbook*, una revista dedicada exclusivamente a la narración de las aventuras de un personaje o un grupo de personajes que, muy pronto, se convirtieron en héroes y superhéroes.

En 1929 aparecen las aventuras de Tarzán, el rey de los monos. En 1931, el detective Dick Tracy. Y en 1934, Flash Gordon. Son los principales representantes de los géneros que triunfaron durante estos años y la década siguiente: aventura, policíaco y ciencia-ficción. Perfecta evasión para los años que siguieron a la Gran Depresión. Sin embargo, el verdadero 'boom' de estos años es el nacimiento de los superhéroes tal y como los conocemos hoy en día. Superman aparece en 1938 y le siguen otros tan legendarios como Batman (1939), El Capitán América y La Mujer Maravilla (ambos en 1941), lanzados, no solo para entretener a los jóvenes, sino para despertar en ellos el fervor patriótico.<sup>10</sup>

Lo resaltable de la cita anterior es que permite trazar una sucesión de personajes iniciándose con los que tienen aventuras heroicas en lugares exóticos pero que son hasta cierto punto reales, y terminando en los conocidos héroes que cuentan con poderes fantásticos. Vamos a seguir este recorrido con algún cuidado.

<sup>8</sup> Corredor, pág. 12.

<sup>9</sup> Ídem., pág. 13.

<sup>10</sup> Ídem., pág. 14.

Digamos, para comenzar, que la novela gráfica evidencia una mayor afinidad con el cine que con la literatura pese a que esta última ha estado presente desde el comienzo en las historietas. Antes de ser el primer héroe de acción del cómic, Tarzán fue publicado primero en *All-Story Magazine* como una narración escrita. Podría decirse que la novela gráfica ha reafirmado su independencia de lo literario como una muestra de su madurez y, sin embargo, la presencia de la literatura aparece incluso en la elección del nombre cuando al género se le quiso dar trascendencia: novela gráfica.

Podría afirmarse que, en un principio, el *comicbook* sigue la tradición de las novelas juveniles de aventuras, se construye sobre una estructura, una manera de narrar historias ejemplificada por libros como *Los tres mosqueteros* de Alejandro Dumas, *Sandokán* de Emilio Salgari o *Veinte mil leguas de viaje submarino* de Julio Verne. Una tradición importante, aunque sea considerada una rama menor de la literatura. Pero la historieta muy pronto se alejará de esos modelos, comenzará a desarrollar su propia manera de contar historias y construirá su propio tipo de protagonistas que parecen deberle más a lo cinematográfico que a la literatura.

Entonces, el primer héroe importante de esta segunda etapa, también llamada *Edad de Oro de los Cómics*, es *Tarzán*. Edgar Rice Burroughs, el autor de la serie que tiene a este personaje como protagonista era un escritor de *fancines* (revistas de poca categoría y alta circulación en la que se contaban aventuras). Tarzán de los monos fue uno de sus primeros grandes éxitos. Manteniendo sus derechos como autor, Burroughs buscó llevar el personaje a otros medios y consiguió que se adaptara su historia a formato de historieta, en principio en una tira diaria dibujada por Hal Foster desde 1929, año en que comenzó su publicación, y en el de página entera dominical desde 1931, dibujada por Rex Maxon. Los artistas de este primer periodo de la historieta de acción definieron el estilo posterior del subgénero; Foster fue fundamental del periodo de oro del cómic norteamericano, su estilo gráfico terminó por caracterizar en gran medida la forma convencional de la historieta, en sus trabajos a color supo, además, aprovechar toda la potencia del color por sobreimpresión de cuatro planchas usado en los periódicos; no fue el único gran dibujante de Tarzán, también hizo historia el vigoroso dibujo anatómico de Burne Hogarth que construyó dinámicas escenas de acción con el personaje y la selva como protagonistas.

El año 1929 señala la aparición de tres títulos que anticipaban y condensaban una gran parte de la riqueza de posibilidades e invenciones, que durante los años treinta, constituirían definitiva y prácticamente la imagen moderna de la historieta. Lo mejor de la historieta norteamericana aparece en esta década, como si el optimismo de los años del New Deal hubiera permitido incorporar todas las presiones -vinieran del cine, de la literatura, de la publicidad, de la guerra o de la política- para transformarlas en estilo: las posibilidades

estéticas del medio parecieron quedar prácticamente exploradas. Tarzan, Popeye y Buck Rogers, desde la cresta de los años de la depresión, indicaban ya tres líneas maestras<sup>11</sup>

También Buck Rogers, personaje futurista de temprana aparición, tuvo como origen un relato publicado en *Amazing Stories*, una revista que compilaba narraciones cortas de fantasía y ciencia-ficción; prácticamente todos los demás héroes de la edad de oro, en cambio, se construyeron sobre guiones específicamente creados para el formato de cómic. Alejándose de los aventureros románticos, gran parte de los personajes de las historietas tomaron el camino extraño de los superpoderes. Después de Superman y Batman siguió una exitosa avalancha de superhéroes cuya excesiva variedad fue amargamente caricaturizada muchos años después por Alan Moore. Linterna verde, la Mujer Maravilla, el Capitán América, estos personajes raros y estandarizados, con poderes inexplicables y una clara voluntad de imponer la justicia, estaban ya muy lejos de héroes juveniles de antaño, de personajes como D'Artagnan, Jean Valjean o Sherlock Holmes. También de este modo el cómic tomaba distancia de la literatura.

Porque incluso aquellos héroes de historietas sin habilidades extrahumanas son distintos a los héroes literarios. Entre la tercera y la cuarta década del siglo XX, en Norteamérica y Europa el cómic vio la aparición de personajes como el detective Dick Tracy, el medieval Príncipe Valiente, el agente secreto X-9, el periodista Tintín o el aventurero Steve Canyon, todas estas historias de corte realista que se asemejan más a las que transcurren en las películas que a las que se narran en los libros. A partir del trabajo de sus dibujantes y guionistas la historieta de aventuras encuentra y desarrolla un lenguaje complejo y definido que no busca parecerse a la literatura; la intervención de diferentes profesionales en la creación de la historia, así como su lugar en el mercado editorial definen y caracterizan el producto como algo distinto, un arte mixto como el cine.

En la década de los ochenta la historieta llegará a un nivel de madurez importante con la aparición de la novela gráfica; según los escritores Jan Baetens y Hugo Frey tres libros muy distintos marcarían el comienzo de este subgénero del cómic: *Batman, The Dark Knight Returns* de Frank Miller, *Watchmen* de Alan Moore y *Maus: a survivor's tale* de Art Spiegelman. Se comprende por qué este último es un libro fundacional en la novela gráfica: tiene una manera muy especial de tratar con la vivencia traumática desde la biografía, pues es la narración que hace el autor de la historia de la vida de sus padres en el gueto y en campos de concentración alemanes durante la segunda guerra mundial. Spiegelman decide contar esta historia dolorosamente realista a través de personajes que son ratones, gatos, cerdos y perros. Por medio de estos personajes con cabezas de animales, parodiando en clave trágica a Walt Disney, Spiegelman encuentra el tono correcto para narrar la experiencia conmovedora del Holocausto.

---

<sup>11</sup> Massota, pág. 43.

En 1986 se publica la primera edición de la novela gráfica *Maus* que recoge la primera parte de la historia, *My Father Bleeds History*, anteriormente publicada en forma serial en la revista RAW desde 1978. Los otros dos libros de cómics que inauguran el subgénero también son el resultado de reunir material publicado con anterioridad en forma seriada y compilarlo en una unidad que se convertiría en la novela gráfica. *Batman, The Dark Knight Returns* fue publicada en cuatro tomos entre febrero y junio de 1986 por DC Comics. En 1987 obtuvo el *Kirby Award* a la mejor novela gráfica del año. Esta narración toma a un personaje tradicional del mundo de las historietas, un justiciero enmascarado como es tan frecuente en el mundo del cómic, pero construye una historia profunda, donde el personaje será adecuadamente caracterizado con sus dudas y temores, con el peso de los años sobre él, con el remordimiento por los actos irrevocables. El héroe convencional adquirió así una profundidad nunca antes lograda y la historia terminó por ser una narración fascinante en la que se cruzan la realidad y la ficción pues aparece, por ejemplo, el presidente norteamericano Ronald Reagan haciendo declaraciones sobre una inminente guerra contra los soviéticos. Esta historia de Frank Miller se convirtió de inmediato en un clásico, un modelo de lo que podría ser una historieta cuando el autor o los autores se permitían ahondar en la trama y se daban libertades que rompían los moldes de lo establecido en el género. Una novela gráfica no porque se pareciera a las novelas de la literatura sino porque tenía la suficiente profundidad y complejidad, algo que, se asumía, estaría ausente de los cómics.

El tercero de estos libros fundacionales es *Watchmen*, con guión de Alan Moore y dibujos de Dave Gibbons, publicado en doce episodios entre 1986 y 1987 y posteriormente reunidos en un solo tomo. Encontramos aquí la historia de un grupo de héroes envejecidos que desean volver a actuar en un mundo que parece haberlos olvidado. Aunque en principio tiene un tema similar al de *Batman, The Dark Knight Returns* (protagonistas entrados en años que deciden reactivar su vida como justicieros), *Watchmen* es una narración gráfica de una complejidad asombrosa, no solo porque también caracteriza a sus personajes con profundidad, sino porque su estructura es inusual y vanguardista, llena de citas (guiños) a la historia del género, convirtiéndose en una autorreflexión crítica pero fascinante sobre lo que había sido hasta ese momento la historieta y sobre las potencialidades que tendría. Moore era un guionista de comics reconocido cuando se propone desarrollar esta historia y venía adquiriendo importancia en el medio debido al éxito anterior por su trabajo en *The Swamp Thing*, La cosa del pantano, cómic comercial de DC sobre un monstruo contemporáneo.

Es difícil describir con palabras la importancia de estas novelas gráficas fundacionales pero un indicio de su valor fue que comenzaron a ser vistas con interés por el público educado y el mundo de la crítica. Según Baetens y Fry, "Spiegelman, Moore & Gibbons, y Miller engaged in different but equally powerful ways with the late 1980s zeitgeist". La obra de Spiegelman, por ejemplo, se convirtió en pieza clave de la reflexión sobre el Holocausto que fue tan importante en la década de los ochenta, y los



autores citan un análisis de Dominick LaCapra en el que compara esta novela gráfica con la película *La lista de Schindler*, dirigida por Steven Spielberg, considerando que *Maus* tenía un tipo de mediación más aceptable<sup>12</sup>. Confirman también el grado de conciencia de época que tienen las otras dos obras fundacionales: “*The Dark Knight Returns* de Miller y *Watchmen* de Moore & Gibbons que le hablan con firmeza al periodo de la Guerra fría en el cual fueron publicadas. Así, en *The Dark Knight Returns* incluye una imagen satírica del presidente Ronald Reagan hablando en una conferencia de prensa”. (Ibídem, p. 84, la traducción es mía).

Recontamos estos conceptos elogiosos pero lo que se desea recordar con esta relación de eventos es que cuando la novela gráfica aparece, cuando el cómic alcanza un grado de madurez importante y emerge una autorreflexión sobre el oficio y sus alcances, en ese momento las historietas no pretenden parecerse a la literatura sino que, por el contrario, quienes desarrollan este tipo de productos encuentran y definen un lenguaje propio que marca distancias con ella. Los profesionales que definen la entrada del medio al mundo del arte respetable saben que están desarrollando un arte nuevo, con su lógica propia y que, aunque tenga deudas con otras manifestaciones artísticas, cuenta con la suficiente independencia como para verse distinto, con características específicas.

El cómic no ha querido ser literatura. El cómic ha tomado independencia de la literatura. Y tal vez debido a esto ha habido una actitud crítica o cuando menos desconfiada hacia las adaptaciones de literatura al formato de novela gráfica. No se han valorado adecuadamente los proyectos editoriales que proponen procesos de adaptación de libros al formato de historieta, aunque adaptaciones de tal tipo se han venido realizando de una manera continua desde mediados del siglo XX consiguiendo ganar con productos de ese tipo un nicho respetable en el mercado. En Estados Unidos la colección *Classics Illustrated* lanzó entre 1941 y 1962 más de 160 títulos, los tres primeros, para que se comprenda el tipo de relatos, fueron *Los tres mosqueteros*, *Ivanhoe* y *El conde de Montecristo*, es decir, adaptaciones de clásicos juveniles, de literatura de aventuras. A estas publicaciones, al menos en el mercado norteamericano, se les reconoce su presencia, pero no se les considera una parte fundamental de la historia del medio.

Esta segregación es menos fuerte en el mercado español. También allí la adaptación al formato cómic de clásicos de la literatura ha sido un territorio del mundo editorial desde hace décadas. “El tema de la adaptación de las obras clásicas” -dice Paco Antón, Director Literario de la editorial Vicens Vives - “tiene sentido en el sistema educativo, nos encontramos con la gran dificultad de que el nivel del estudiante, muy a menudo, no es el adecuado para abordar la lectura de un gran clásico, disfrutando de esa lectura”. También en ese programa, Manuel de Cos, Editor de *Cómic* de Ediciones B, relata con

---

<sup>12</sup> Baetens y Fry, pág. 82.

emoción que están reeditando la colección Joyas literarias del Fondo de Bruguera, colección con la que su generación se familiarizó con muchos libros clásicos. Por medio de estas adaptaciones, decía, los grandes autores (Dickens, Salgari, Verne) permanecerán “en la imaginación popular”.

Reactivar la lectura de ciertos textos, encontrarles lectores jóvenes, es la justificación para realizar estos proyectos en el mercado hispano del que, por compartir la lengua, somos partícipes. Utilizar este propósito (pensado tradicionalmente como excusa para canibalizar argumentos ya contruidos) e invertir la dinámica de uso y apropiación buscando realmente reactivar textos e historias locales que estuvieran cerca del olvido o solo en la memoria de especialistas, para abrir posibilidades de interacción entre profesionales distintos, esa es la invitación que queremos hacer a través de este artículo. Literatura e historieta son campos creativos diferentes, está claro, pero las posibilidades de su interacción para construir piezas que realicen reflexión, examinen la cultura y propongan visualizaciones se presentan como alternativas interesantes para reactivar la memoria sobre nuestras identidades.

## Referencias

Baetens, Jan & Hugo Frey (2015), *The Graphic Novel. An introduction*, NY: Cambridge University.

Corredor, Paloma (2018), *Historia del cómic*, Madrid: LIBSA.

Crump, Robert (2019), *El libro del Génesis ilustrado*, Buenos Aires: De la Flor.

Eisner, Will (2003), *La narración gráfica*, Barcelona: Norma.

García, Vicente (Ed.) (2017), *Aprende a dibujar cómics*, Palma de Mallorca: Dolmen.

Manara, Milo & Pratt, Hugo (s.f.), *Un’state indiane*, Roma: Nuova frontiera.

Masotta, Oscar (1982), *La historieta en el mundo moderno*, Barcelona: Paidós.

McCloud, Scott (2016), *Hacer cómics*, Bilbao: Astiberri.