

Trabajo Fin de Máster

En Profesorado de E.S.O., Bachillerato, F.P. y
Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas

Especialidad de Geografía e Historia
Modalidad A: Línea 2

Viñetas sobre tiempos convulsos.
El cómic y la novela gráfica como recurso didáctico
en la enseñanza de la Historia.

Panels above convulsive times.
Comics and graphic novels as a didactic resource
for teaching History.

Autor

Jesús Martínez Lasala

Director

Julián Pelegrín Campo

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Año 2017/2018

ÍNDICE

Introducción	1
La utilidad del cómic y de la novela gráfica para la didáctica de la Historia	3
La visión del cómic y de la novela gráfica sobre la Segunda República española	10
La Guerra Civil española en el cómic y la novela gráfica desde la Transición hasta el siglo XXI	12
La representación del conflicto en las décadas de los años 70 y 80	12
Años 90. Silencio y desmemoria	13
Memoria en los cómics y novelas gráficas sobre la Guerra Civil española	15
Desde el año 2000 hasta la actualidad	15
Memoria directa	16
Memoria autobiográfica	17
Posmemoria biográfica	18
Memoria del exilio	21
Más allá de la memoria	23
Miradas extranjeras	24
Mujeres protagonistas y autoras. Un papel poco visible	25
Conclusiones	27
Anexos	
Anexo I. Gráfico de cómics y novelas gráficas publicadas (1975-2013)	30
Anexo II. Listado cronológico de cómics y novelas gráficas citadas	31
Anexo III. Cómics sobre la Segunda República española	33
Anexo IV. Cómics sobre la Guerra Civil española. Años 70, 80, 90	34
Anexo V. Cómics y novelas gráficas sobre la Guerra Civil española (2000-act.)	36
Anexo VI. Otras obras sobre la Guerra Civil española	40
Bibliografía	41

INTRODUCCIÓN.

De una forma generalizada ha persistido en España la idea de que los cómics y las novelas gráficas eran un objeto de entretenimiento destinado a un público compuesto principalmente por niños y jóvenes, frente a una minoría adulta que era consumidora de tiras cómicas de carácter político o social con un humor satírico y corrosivo. A consecuencia de esta imagen estereotipada y muy alejada de la realidad, la percepción tradicional en España hacia el cómic –y por extensión hacia la novela gráfica– ha sido de cierta minusvaloración, lo que acarreaba que se clasificara como un arte menor en comparación, por ejemplo, con la literatura. Existen algunas posibles razones sobre esta concepción errónea sobre el cómic y la novela gráfica:

En primer lugar, por su carácter popular y por la asociación que, desde la alta cultura, se establecía entre su práctica y la recepción por parte de un público mayoritariamente infantil o juvenil. En segundo lugar, por el imaginario que este tipo de publicaciones infantiles o juveniles desarrollaban: héroes, aventuras, personajes estereotipados, lugares fantásticos, etc. En tercer lugar, por la estrecha relación que algunas de sus manifestaciones guardaban con disciplinas no literarias [...] como el periodismo, pues la viñeta servía de opinión, sátira, denuncia o ponderación de personajes o hechos de actualidad, o como la publicidad o el cartelismo. (Souto & Martínez Rubio 2016, p. 1)

Y es que la novela gráfica, a pesar de la complejidad que puede presentar a nivel tanto narrativo como gráfico, sigue perdiendo en la comparación con otros géneros como el cine o la literatura. No obstante, cabe señalar que, si todavía persiste esta imagen errónea en España, en los ámbitos culturales, literarios y académicos de Estados Unidos, Francia¹ o Bélgica, la situación es bien distinta. En los citados países se reconoció la función artística, comunicadora e incluso didáctica de la novela gráfica a partir de los años sesenta, especialmente en el mundo anglosajón, destacando la incorporación de los *Cultural Studies* en el ámbito universitario y gracias también a las aportaciones de autores como Will Eisner, uno de los pioneros en desarrollar el concepto de “novela gráfica”. Sobre el cómic y la novela gráfica, se ha analizado de forma pormenorizada la función didáctica que pueden presentar desde ámbitos tan diversos como literatura, semiótica, como el trabajo de Umberto Eco *Apocalípticos e integrados* (orig. 1964), en el que utilizó imágenes y dibujos de Superman y de Steve Canyon para demostrar que funcionaban como motores de valores éticos y morales dentro de una cultura de masas; y sobre todo en lo referente a la didáctica de la Historia, que es lo que nos atañe en concreto en este trabajo.²

¹ La consideración del cómic como elemento cultural y didáctico en Europa se da principalmente en el ámbito francófono, especialmente en Francia y Bélgica. En el país galo se celebra el Festival Internacional del Cómic de Angulema, el más importante a nivel continental e incluso el cómic es protagonista de programas de radio como BD, BANDE DESSINÉE, emitido todos los domingos en France Info y dirigido por Jean-Christophe Ogier. [URL]: <https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/bd-bande-dessinee/> (Consultado el 14/09/2014).

² A pesar de que en ocasiones se usan como sinónimos, cómics y novelas gráficas presentan importantes diferencias. Los cómics suelen tener una extensión de entre treinta y cuarenta páginas, su publicación tiene un carácter periódico y tradicionalmente está destinado a un público infantil y juvenil. Por su parte, las novelas gráficas tienen una extensión de más de doscientas páginas y la trama cuenta con un principio,

Una de las características más importantes de las novelas gráficas y de aquellos cómics que tratan temas históricos como la Segunda República española (1931-1939) o la Guerra Civil española (1936-1939) es su potencial para llegar a una mayor cantidad de público sin tener en consideración su rango de edad o los conocimientos que se puedan poseer sobre el tema. Durante los últimos años se han publicado un gran número de títulos referidos a estos periodos, con consecuencias tan importantes como el hecho de que ya no están dirigidos únicamente a niños y adolescentes, sino que el público adulto también se ha acercado a este medio. Por ello, el cómic y la novela gráfica sirven de modelo para analizar cómo estos medios de ocio responden a la demanda de un público cada vez más interesado en el consumo del pasado histórico y evaluar su utilidad como recurso para la didáctica de la Historia:

[...] el pasado tiene un especial atractivo para el presente, ya que busca la legitimación para actuaciones, lo que no es nada nuevo, y el mero hecho de ser un reflejo de la civilización del ocio en la que nos hayamos (*sic*) inmersos: la Historia como producto de consumo. (Jiménez, Mugueta & Rodríguez, 2016, p. 7)

En este Trabajo Fin de Máster se pretende defender la utilidad del cómic y de la novela gráfica en materia de la didáctica de la Historia, analizando, en primer lugar, las principales percepciones y problemáticas que se dan entre los adolescentes cuando tienen que enfrentarse a esta asignatura y el conocimiento que pueden poseer sobre cómics o novelas gráficas de carácter histórico. A continuación, se apuntarán una serie de elementos que expliquen la utilidad de este medio gráfico incidiendo en sus ventajas, inconvenientes y también en su potencial como una herramienta de aprendizaje histórico que repercuta finalmente en la formación educativa y social de los alumnos.

En segundo lugar, se va a realizar un estado de la cuestión con el objetivo de analizar en términos didácticos las perspectivas desde las que se han abordado la Segunda República y la Guerra Civil tanto en los cómics como en las novelas gráficas que se han publicado en España desde la Transición democrática hasta nuestros días, con especial atención a las obras editadas desde el año 2000: qué tipo de acontecimientos se han plasmado con mayor profundidad (violencia social y política, episodios revolucionarios o bélicos, represión o exilio) y cuáles han sido las miradas (memoria autobiográfica o biográfica, combinación de ficción con realidad...) que han tenido tanto el cómic y la novela gráfica sobre los citados periodos históricos en las obras más recientes. Esto nos proporcionará una idea de la valoración que pueden presentar el cómic y la novela gráfica como soportes aptos para la representación del pasado histórico en el aula de Historia:

[...] la historieta también ha venido a configurar un artefacto de memoria colectiva capaz de transmitir las preocupaciones propias de artistas que impregnan su obra de una mirada responsable con el entorno [...]. El cómic ha mostrado su vigor subversivo al plantear interrogantes, al cuestionar y desestabilizar las representaciones del pasado. (Souto & Martínez Rubio, 2016, p. 2)

desarrollo y final, sin fragmentar como en los cómics. Además, las novelas gráficas están destinadas, por lo general, a un público más adulto.

LA UTILIDAD DEL CÓMIC Y DE LA NOVELA GRÁFICA PARA LA DIDÁCTICA DE LA HISTORIA.

Por lo general, cuando se piensa en la finalidad de un cómic o de una novela gráfica, se cae en el error de valorar los distintos trabajos con una propósito de entretenimiento en detrimento de su potencial como herramienta didáctica de Historia, a pesar de que los trabajos referidos a la Segunda República y a la Guerra Civil cuentan con una calidad gráfica y narrativa muy elevada y, sobre todo, con aportación historiográfica y documental –fotografías, diarios, cartas o incluso testimonios orales– que aportan en su conjunto un mayor valor y verosimilitud a estos trabajos.

Entonces, ¿se podría realizar un camino inverso? Es decir, si los cómics y novelas gráficas tienen una base histórica –a pesar de que muchos de ellos contienen elementos o personajes de ficción–, cabe preguntarse si pueden servir como herramientas para la didáctica de la Historia de una forma válida y útil para los alumnos, logrando que éstos puedan desarrollar un pensamiento histórico complejo, crítico y autónomo.

Si observamos detenidamente el currículo de Historia para los ciclos de Secundaria y Bachillerato, se puede apreciar la ausencia de una posible utilización de los cómics y novelas gráficas como herramientas válidas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Pero es que tampoco se alude al cómic ni como recurso didáctico ni como un objeto de estudio histórico, algo que se contrapone con el contenido de otras materias tanto para el nivel de Secundaria como de Bachillerato. En la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, correspondiente al primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O.), el cómic aparece como contenido en dos bloques diferentes y también como una actividad de trabajo evaluable. Por su parte, en la materia de Cultura Audiovisual de 1º de Bachillerato el cómic es mostrado como un soporte para analizar una función lingüística y en Historia de Arte de 2º de Bachillerato es donde encontramos un análisis del cómic y de la novela gráfica de una forma muy exhaustiva y desde diversos puntos de vista: sociológico, histórico o a través de estudios y trabajos comparados. Y, sin embargo, toda esta diversidad de contenidos disciplinares no es aprovechada por la Historia para utilizar los cómics y novelas gráficas como un recurso válido de aprendizaje. Directamente quedan ignorados para la enseñanza de la Historia en los ciclos de Secundaria y Bachillerato.

Por tanto, el problema no queda restringido a que los alumnos no conozcan el mundo del cómic y de la novela gráfica ni en cuanto a su estructura narrativa y gráfica o en cuanto a su recorrido histórico desde sus orígenes, evoluciones y su situación actual, sino que se está desaprovechando un rico trasvase de conocimientos aplicados en este caso a la didáctica de la Historia. Son conocidos ya los tradicionales problemas metodológicos que presenta la enseñanza de la Historia, los cuales fueron expuestos por Mary Price en *History in Danger*, (orig. 1968), (citado en Saitua, 2018), un trabajo donde criticaba la transmisión de conocimientos por parte del profesorado de una forma magistral, relegando a los alumnos a un mero papel tanto pasivo como receptivo.

Estas son algunas de las dificultades que se plantean en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Historia: la necesidad de fomentar el pensamiento creativo como herramienta complementaria al desarrollo crítico, con el objetivo final de alcanzar un pensamiento histórico; y la urgencia de establecer una renovación metodológica para superar las concepciones clásicas sobre la asignatura de historia que muestren a los alumnos el atractivo y la utilidad de la historia:

La presencia de la Historia en la educación se justifica por muchas y variadas razones. Además de formar parte de la construcción de cualquier perspectiva conceptual en el marco de las Ciencias Sociales, tiene, desde nuestro punto de vista, un interés propio y autosuficiente como materia educativa de gran potencialidad formadora. (Prats & Santacana, 2001, p. 14)

Debido a la concepción tradicional de la asignatura de Historia como una materia donde el factor primordial es la memorización de fechas, datos, personajes y hechos sin llegar a comprender su complejidad o interrelación entre ellos, se genera una falta de motivación por parte de los alumnos a la hora de trabajar esta asignatura. Para poner fin a este fenómeno que se viene repitiendo desde hace décadas, la utilización del cómic y de la novela gráfica como un recurso didáctico para Historia, resulta una solución muy útil para captar la atención de los estudiantes y estimular su interés hacia la materia:

[...] los cómics pueden ayudar a despertar el interés, la curiosidad y las dudas de los alumnos; de esta manera encontrarán sentido al estudio de una época, de un proceso histórico o de una sociedad, pero para ello se requiere un trabajo constante que les muestre cómo el conocimiento histórico les permite entender mejor su propia vida y la de su comunidad [...]. (Sebastián-Faubel, 2016, pp. 315-316)

Esto se consigue porque estas obras utilizan una doble vía de información, tanto visual como verbal (son textos multimodales), algo que facilita la recepción de la información que se plasma en los distintos trabajos gráficos, un elemento que los estudiantes destacan por encima de todo y que se ha constatado en diversos trabajos: “Les études et les travaux de recherche consultés pour nos propres recherches nous informent que la culture des jeunes d’aujourd’hui porte beaucoup sur l’aspect visual” (Guay & Charrette, 2009, p. 2).

Conviene señalar que actualmente los estudiantes pertenecen a una generación mucho más receptiva a estímulos visuales que cualquier generación anterior, por lo que ese aspecto visual que ofrecen el cómic y la novela gráfica puede servir en primera instancia para captar su atención, pero también como un método de adquisición de información o de complejos conceptos históricos. O incluso para comprender sentimientos y sensaciones que se transmiten con el dibujo de una forma más nítida que con la palabra escrita. Esta es una de las grandes ventajas que presentan los cómics y las novelas gráficas respecto a los libros de texto o a las explicaciones orales del docente, ya que el poder de la imagen permite a los alumnos inmiscuirse de una forma más rápida en la historia que están leyendo, utilizando y potenciando su imaginación en esa mirada al pasado. Además, a pesar de que en Historia como ciencia social se maneja un lenguaje propio –que los alumnos deben tener la capacidad de conocer y usar–, la particularidad

del cómic y de la novela gráfica radica en que, gracias a la yuxtaposición entre la parte gráfica y narrativa y se necesitan menos palabras para comprender determinados acontecimientos y conceptos históricos o para valorar el pasado traumático y su proyección hacia el presente a través de la memoria histórica.

Existe además todo un marco teórico sobre la utilidad de los cómics y novelas gráficas en el aula respecto a la didáctica de la Historia que alude tanto al componente motivacional para la asignatura como a la adquisición de una formación histórica mediante la construcción de un pensamiento crítico, al que se debe sumar también un pensamiento creativo ya que en los últimos tiempos han ido surgiendo interesantes aportaciones que inciden en este doble aspecto: “[...] el pensamiento crítico-creativo como impulsor del pensamiento histórico, tan importante para el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado y para la formación de ciudadanos activos en una sociedad en constante evolución” (Trigueros, Molina & Álvarez, 2017).

Este pensamiento creativo es dejado de lado en numerosas ocasiones a la hora de hablar de la adquisición de un pensamiento histórico, pero resulta fundamental si se pretende que los estudiantes adquieran un conocimiento histórico de una forma más sólida. Y es que el pensamiento creativo también puede ser adquirido por los alumnos mediante el trabajo con cómics y novelas gráficas, ya que su lectura no se ajusta a la forma clásica de un texto, sino que esa combinación de lo gráfico con lo narrativo permite a los estudiantes relacionar personajes con acontecimientos y a suplir mentalmente los hechos que pueden suceder entre una viñeta y otra: “Asimismo, la utilización de la novela gráfica en el aula de historia sirve de andamiaje para desarrollar el pensamiento crítico e histórico. Esta herramienta permite al alumno desarrollar habilidades para leer, reflexionar y pensar históricamente” (Saitua, 2018, p. 79).

Hemos aludido a la utilidad del cómic y de la novela gráfica como un recurso motivacional para la didáctica de la Historia; a cómo se puede despertar ese interés por parte de los estudiantes gracias a la unión del componente gráfico y narrativo, característico de estos trabajos intertextuales, y cómo se puede adquirir un pensamiento creativo que actúe parejo a una formación crítica para alcanzar un conocimiento histórico más profundo. Y de una forma más analítica, se puede trabajar con cómics y novelas gráficas para que los estudiantes aprendan herramientas y recursos prácticos que son propios de la materia de Historia. No se trata de convertir a los alumnos en historiadores, sino que aprendan algunas de las destrezas que utilizan los historiadores en su trabajo. Las habilidades primordiales son, en primer lugar, la identificación de las fuentes históricas; en segundo lugar, ubicar un texto en su correspondiente marco temporal, espacial y atendiendo también al contexto histórico; y por último, corroborar y comprobar que la información extraída se ajusta o no a la realidad histórica. Estas prácticas resultan fundamentales para el trabajo de un historiador y pueden ser aprendidas por los estudiantes mediante el uso de cómics y novelas gráficas: “HGNs [Historical Graphic Novels] offer rich and varied affordances for high school history teachers and their students to engage in contextualization, corroboration, and sourcing, [...]” (Boerman-Cornell, 2015, pp. 220-221).

A lo que se refiere este autor es que los alumnos son capaces de aprender una contextualización de los procesos históricos ya que la trama gráfica y narrativa del cómic no hace referencias directas a un momento concreto, sino que intenta ponerlo en su contexto cronológico, espacial o social. Además, los estudiantes pueden aprender a corroborar los hechos históricos que cuenta una determinada novela gráfica ya que se puede comparar el tratamiento o la visión que hace un determinado trabajo frente a otros que traten el mismo hecho histórico o para distinguir los acontecimientos reales frente a los inventados por el autor o autores de la obra. Por último, pueden ser instruidos a la hora de trabajar con fuentes históricas primarias y secundarias, aprendiendo a diferenciarlas y trabajarlas de forma crítica viendo su objetividad o intencionalidad comenzando por la propia novela gráfica, lo que supone ir más allá de los apuntes que puedan tomar en clase o del libro de texto. Estas fueron las premisas que se analizaron en el estudio sobre los tres conceptos clave “Contextualización”, “Fuentes” y “Comprobación” en relación con una serie de novelas gráficas para validar qué obras ofrecían mejores resultados sobre estos términos (Boerman-Cornell, 2015).

Por otra parte, una de las premisas del aprendizaje histórico es que los alumnos logren alcanzar un pensamiento autónomo acorde con un aprendizaje activo y desarrollado por ellos mismos. En este sentido, el mundo del cómic y de la novela gráfica ofrece multitud de actividades dirigidas a la utilización de numerosas obras como una herramienta que facilite el aprendizaje de los estudiantes de forma autónoma e incidiendo en su capacidad crítica, como las expuestas por Blay Martí (2015)³ o por Vallespín e Ibars (en prensa). En su trabajo, estos dos últimos autores proponen una serie de actividades dirigidas a la didáctica de la Historia con cómics como *Tintín en el Congo* (Hergé, orig. 1930-1931), *El arte de volar* o *El ala rota* para alumnos de 4º de E.S.O. y para ambos cursos de Bachillerato.

No se deben obviar otros posibles objetivos como una educación en valores o la capacidad de empatizar con los hombres y mujeres del pasado. Esto resulta fundamental para no caer en la peligrosa tendencia de juzgar al pasado histórico desde una óptica presentista. Existen numerosos trabajos gráficos, como los que se expondrán en los capítulos siguientes, que pueden generar un sentimiento de empatía a través de sus protagonistas, lo que puede provocar un impacto emocional en el estudiante que le permita aprender hechos traumáticos del pasado de una forma más completa, como en la propuesta que hace Guiral (2012) sobre *El arte de volar*, en la que sugiere una serie de actividades sobre diversos temas recogidos en esta obra (infancia, la lucha en la Guerra Civil, el exilio de los vencidos en la guerra a Francia o el doloroso regreso y sumisión a una dictadura) desde diversas disciplinas: Sociología, Política, Filosofía o Historia. También se puede lograr que los alumnos tengan la iniciativa propia de buscar más información sobre un determinado acontecimiento o incluso que perciban la evolución de la mentalidad y de la cultura social dominante, muy bien reflejada en trabajos como *Tintín en el Congo* o en las historietas franquistas de *Flechas y Pelayos* (1938). En el trabajo del

³ Blay Martí sugiere como actividad para 1º de Bachillerato la realización de un cómic sobre la Segunda Guerra Mundial.

dibujante belga se hace un alegato racista del colonialismo belga en África e incluso se refleja la actividad de la caza y muerte indiscriminada de animales sin ningún propósito útil; mientras que en *Flechas y Pelayos* encontramos una publicación con una finalidad propagandística y de exaltación de los valores franquistas. En ambos casos, se comprueba también cómo el cómic es reflejo de las mentalidades imperantes en cada época y no puede abstraerse de la sociedad de la que forma parte, aunque hay autores que van más allá sobre el papel del cómic y de la novela gráfica como documento histórico: “Si la BD peut devenir document historique, c'est alors en tant que phénomène social construisant un imaginaire, une mythologie iconographique. La BD historique témoigne surtout des représentations de son époque” (Rouvière, 2012, p. 12).

No obstante, deben señalarse algunas indicaciones sobre la idoneidad del cómic y de la novela gráfica para la didáctica de la Historia. En primer lugar, no se pretende que su función sea la de sustituir por completo al libro de texto ni a las explicaciones del docente, puesto que los estudiantes necesitan una guía para la construcción del pensamiento histórico y la función del cómic y de la novela gráfica debe ser complementaria o profundizadora en algunos temas. En segundo lugar, hay que contar también que la particularidad de estas obras reside en la suma de la parte narrativa junto a la parte gráfica. Por ello, se debe instruir a los alumnos a realizar una lectura muy detallada de las viñetas del cómic o de la novela gráfica, puesto que cada una forma un microcosmos que dan lugar a la obra en su conjunto. En tercer lugar, es necesario que exista un interés y unos conocimientos previos por parte del profesorado para implantar esta nueva metodología y seleccionar los contenidos a trabajar en el aula; pero también para mostrar a los alumnos lo atractivo del cómic y de la novela gráfica en cuanto a su aprendizaje y cómo se puede aprender a extraer toda la información que una sola viñeta es capaz de proporcionar.

Una de las cuestiones que más puede llamar la atención es que si las ventajas de la utilización del cómic y de la novela gráfica como herramientas para la didáctica de la Historia son numerosas y evidentes a tenor de diversos estudios, cómo no se ha realizado su aplicación en el currículo oficial. A pesar de la calidad narrativa y gráfica de los trabajos, de la documentación histórica que les respalda y de los numerosos trabajos y estudios que avalan su potencial como herramienta para el aprendizaje histórico –con la finalidad de que los alumnos adquieran un pensamiento crítico y creativo como base para del pensamiento histórico–, la utilización es todavía minoritaria en comparación con otros países como Francia o Estados Unidos.

Si observamos el país galo, encontramos, en primer lugar y a diferencia con la situación en España, que la mala imagen del cómic y de la novela gráfica como herramienta didáctica se quebró en 1970:

La rupture avec ce discours de stigmatisation ou d'instrumentalisation intervient dans la décennie 1970. Le premier acte en est la publication en 1970 de l'ouvrage pionnier d'Antoine Roux: *La bande dessinée peut être éducative*. Neuf ans plus tard se tient le colloque international “Education et bande dessinée” à La Roque-d'Anthéron. (Derder, 2013, p.170)

Dicho trabajo supondría el pistoletazo de salida para una mayor difusión de los estudios y publicaciones que incidieron en los beneficios de la utilización del cómic en las aulas francesas. Los resultados mostraron tantas ventajas que en 1987 se incorporó una novedosa asignatura a los programas oficiales de enseñanza: “Lectura de imágenes”. Pasarían nueve años para que esta nueva asignatura se aplicara de forma oficial en los programas universitarios acotando la materia en “Lectura de imágenes de cómic”. En el año 2001 se impondría también para la escuela secundaria y al año siguiente se sumó al programa de los cursos de primaria. Además, en 2008 se creó la asignatura obligatoria y con carácter interdisciplinar de “Historia del Arte”, para los cursos de primaria y secundaria, incorporando al cómic como “arte de lo visual”, algo que significaba un mayor reconocimiento académico: “Ce nouvel enseignement obligatoire et interdisciplinaire représente une réelle opportunité d’étudier la bande dessinée en tant qu’œuvre à part entière” (Derder, 2013, p. 172).

Por su parte, en Estados Unidos, el debate sobre las posibilidades pedagógicas de los cómics se remonta aún más atrás en el tiempo, concretamente a los años treinta del siglo XX en un contexto de franca expansión y difusión de estas publicaciones por casi todo el país. En el año 1945 se publicó *Picture stories from American history* y dos años después *Picture stories from World history* cuyo objetivo era la instrucción pedagógica de la juventud. Pero al mismo tiempo surgieron voces discrepantes por parte de educadores psicólogos, profesores y educadores sobre la utilidad didáctica de los cómics, ya que los consideraban pasatiempos, elementos influyentes en el bajo rendimiento de los alumnos o que incitaban a la violencia. Además, estos críticos no percibieron la idoneidad del cómic herramienta de enseñanza, al considerarlo incapaz de poder representar el pasado histórico como señaló el psicólogo Fredric Wertham en 1948, quien: “[...] lanzó una dura campaña contra los cómics de todas las clases considerándolos un factor decisivo en el desarrollo de la delincuencia juvenil y la acompañó de peticiones de censura de estas publicaciones” (Leoné & Caspistegui, 2005, pp. 12-13).

A pesar de esta visión negativa, lo cierto es que el potencial de los cómics y novelas gráficas fue muy aprovechado en el mundo educativo estadounidense gracias a diversos estudios de lingüistas, sociólogos y educadores que desarrollaron sus trabajos a partir de la década de los años setenta, demostrando que los cómics eran de gran utilidad a la hora de desarrollar distintas habilidades comunicativas, tanto de forma oral como escrita. Y como ya se ha citado, a través de importantes autores como Eisner el mundo del cómic y de la novela gráfica superó su consideración didáctica no solo para niños y adolescentes, sino que se comenzó a plantear su utilidad para el mundo universitario. Desde ese momento, y en especial en la década de los años ochenta y noventa, con el auge de las novelas gráficas, los estudios se fueron dirigiendo no tanto hacia el potencial de estos trabajos como herramientas válidas para la comunicación oral y escrita sino también para la representación del pasado histórico, incidiendo en la idea de que una mejor comprensión y expresión oral y escrita, era un pilar básico a la hora de asentar los conocimientos históricos.

Como se ha indicado, la utilidad del cómic o de la novela gráfica como herramientas didácticas de la Historia frente a las clases magistrales o al uso excesivo que se puede realizar de los libros de texto, es muy destacada y valiosa, aunque deben tenerse en cuenta los diversos factores ya citados con anterioridad a la hora de trabajar con dichas obras y aplicarlas a la didáctica de la Historia. Pero en la actualidad, a pesar de que los estudios existentes, como el realizado por Barrero (2002)⁴, y otros indicados a lo largo de este capítulo, inciden en la idoneidad del cómic y de la novela gráfica como herramienta para el aprendizaje histórico, la realidad es que la puesta en práctica en las aulas es muy minoritaria, por lo que ese marco teórico está todavía, en España, sujeto a estudios y no tanto a una comprobación de los resultados prácticos de una forma más generalizada.

Desde el año 2000 ha tenido lugar en España un auténtico y constatable auge de la utilización historiográfica en el mundo del cómic y de la novela gráfica del concepto de memoria aplicada a la época de la Segunda República, la Guerra Civil o incluso sobre la posguerra. Si sobre la etapa republicana podemos citar el trabajo *La balada del norte* (Zapico, 2016), en referencia directa a la contienda bélica han sido aplicados numerosos cómics y novelas gráficas que han abordado ese traumático episodio desde numerosas perspectivas: memoria directa el sufrimiento de la sociedad civil ante la deshumanización del conflicto en *36-39 Malos Tiempos* (Giménez, 2007); la situación de las mujeres como víctimas indirectas de la guerra en *Cuerda de presas* (García & Martínez, 2005); la crudeza del exilio en *El ángel de la retirada* (Dounovetz & Roca, 2010) y *Los surcos del azar* (Roca, 2013) o rescatando la memoria, tanto autobiográfica como *Todo Paracuellos* (Giménez, 2011); como biográfica en *Un largo silencio* (Gallardo, 1997) y *El arte de volar* (Altarriba & Kim, 2009).

Los trabajos citados son únicamente un esbozo de la multitud de publicaciones que pueden utilizarse en las aulas de Secundaria y Bachillerato como una herramienta de acercamiento al pasado histórico sobre la Segunda República o sobre la Guerra Civil. En los capítulos siguientes se realiza un detallado estado de la cuestión sobre los cómics y las novelas gráficas referentes tanto a la etapa republicana como al periodo bélico que se han publicado desde la Transición democrática hasta la actualidad, con la finalidad de mostrar sus posibilidades de utilización en el aula para la didáctica de la Historia, ya que los estudiantes pueden observar que los trabajos pueden ser utilizados con una función propagandística o adoctrinadora en determinados contextos políticos y sociales y también cómo la mirada al pasado histórico que se hace en el mundo gráfico es una representación de la sociedad en el momento y lugar en el que se crea cada una de estas obras.

⁴ Barrero establece una serie de documentación historiográfica sobre el cómic en las aulas y propone una serie de actuaciones para distintos cursos Primaria y Secundaria, detallando las ventajas e inconvenientes de la utilización del cómic para cada ciclo educativo.

LA VISIÓN DEL CÓMIC Y DE LA NOVELA GRÁFICA SOBRE LA SEGUNDA REPÚBLICA ESPAÑOLA.

Si se observan los periodos históricos de España en la primera mitad del siglo XX, se puede constatar que la Segunda República constituyó una etapa de ruptura democrática entre dos dictaduras, primero con la de Primo de Rivera y después con la dictadura franquista.

El mundo del cómic y de la novela gráfica no han sido ajenos a tratar este periodo histórico en conjunto, pero cabe señalar que su plasmación se ha realizado, salvo excepciones, como una introducción al conflicto bélico de la Guerra Civil; sirviendo como contexto histórico de personajes de ficción, o rescatando un hecho concreto muy relevante por su naturaleza violenta. Sobre la primera idea podemos destacar la obra *La Guerra Civil* (Preston & García, 2016), en la que se traza un recorrido por la Segunda República para explicar los cambios políticos y sociales, las tensiones derivadas de ellos y la gestación del golpe de Estado de 1936 y el posterior conflicto bélico.

En cuando a la segunda idea, encontramos cómics y novelas gráficas que como *Las memorias de Amorós* (Hernández Cava & del Barrio, 1993), donde el protagonista vive situaciones de ficción y de folletín ambientadas en el Madrid previo al estallido del golpe de Estado de 1936; o en obras como *El arte de volar* o *El ala rota*, ambas realizadas por Antonio Altarriba con ilustraciones de Joaquim Aubert Puigarnau, alias Kim. Estos dos últimos trabajos se analizarán en el capítulo referido a la Guerra Civil por ser en ese periodo histórico donde más incidencia y desarrollo se hace de los respectivos protagonistas –principalmente del padre de Altarriba en *El arte de volar*–, ya que el periodo que aquí nos ocupa es únicamente situado como un contexto temporal de sus vidas. No obstante, si vamos a lo específico si que llama la atención la existencia de cómics y novelas gráficas ambientadas en la Segunda República, pero dedicadas en exclusiva a un hecho concreto como fue la Revolución de Asturias de 1934.

La plasmación en el mundo del cómic y de la novela gráfica sobre este suceso violento entre mineros y trabajadores frente a tropas del ejército, acaecido en el mes de octubre de 1934, ha sido muy espaciado en el tiempo y variado en los puntos de vista que se han mostrado. El primer trabajo fue *Octubre 34* (Rodri, 1980), en el que el autor recreó hechos como la sublevación del general Sanjurjo o las distintas huelgas y la revolución asturiana de 1934, en plena Transición democrática, en la que volver la vista atrás al pasado español en lo referente a la Segunda República y la Guerra Civil era casi un atrevimiento debido al pacto de olvido que gestaron las élites políticas como medida de reconciliación y que trataron de impregnar en la sociedad española. Por tanto, fue como una gota en el océano, ya que tendrían que transcurrir décadas hasta los siguientes trabajos.

Sin embargo, en fechas más recientes podemos destacar dos obras: *1934. El Cielo por asalto* (Carmona en Viñetas, 2015) y *La balada del norte* (Alfonso Zapico, 2016). Este último resulta especialmente novedoso porque, en sus dos tomos, aborda de una forma más completa este suceso que los trabajos previos, ya que a pesar de que se trata

de una ficción transcurre en una época y lugar muy determinados y los acontecimientos que se describen están basados en lo ocurrido en Asturias en octubre de 1934. De hecho, supone:

[...] un retrato muy documentado de la Asturias de la época, con un prólogo de tres páginas en el que explica la situación socioeconómica del país que llevó a los enfrentamientos, o introduce “páginas” del periódico obrero que muestran noticias reales y que ayudan al lector a situarse [...]. (Alcázar, 2016, p. 332)

Como he señalado, estos son los trabajos más relevantes que tratan o se sitúan en el contexto histórico y cronológico de la Segunda República en el mundo del cómic y de la novela gráfica. Se puede observar que el tratamiento de esta etapa se aborda de tres maneras diferentes, pero también queda reflejado que los trabajos son de fechas muy recientes y muy escasos en número si se comparan con otros trabajos cuyo contexto temporal se sitúa en la Guerra Civil. De hecho, se aprecia cómo el mundo del cómic y de la novela gráfica han obviado el periodo republicano en su totalidad y ha dejado de plasmar en profundidad algunos hechos relevantes como por ejemplo las conquistas sociales que se llevaron a cabo –los derechos adquiridos por las mujeres– o los intentos de golpes de Estado o sucesos tan trágicos como los acaecidos en Arnedo, Castilblanco o Casas Viejas⁵ de una forma completa y no como contexto temporal de los personajes o atendiendo únicamente a hechos muy puntuales. De igual modo, destaca la ausencia de trabajos dedicados en exclusiva a toda la etapa de Segunda República, abordados desde una perspectiva de trasfondo histórico para historias de ficción u obras sobre este periodo una mayor finalidad didáctica como la novela gráfica de Paul Preston.

Las razones de este vacío pueden ser diversas, pero tal vez deben considerarse dos argumentos que pueden ayudar a explicar esta situación. El primero de ellos es que la Guerra Civil constituye el acontecimiento central de la Historia de España en el siglo XX por romper con la etapa previa, pero sobre todo por las consecuencias que se derivaron del conflicto bélico y que aún perduran casi 80 años después. En segundo lugar, el cómic y la novela gráfica se han centrado principalmente en el tratamiento de la memoria del pasado traumático y lógicamente este hecho tiene mayor relevancia durante la guerra y en la posterior posguerra. Por tanto, el periodo republicano queda relegado a un segundo plano, como preludio del conflicto o para la narración de hechos muy puntuales entremezclando ficción con una realidad histórica. Aun así, a pesar de estos vacíos a ocupar, el cómic y la novela gráfica también pueden servir como herramienta didáctica de la Historia para este periodo, a la espera de que nuevos trabajos ahonden en este periodo histórico para enriquecer el conocimiento histórico de la Segunda República en los alumnos.

⁵ Sobre el incidente de Casas Viejas, existe un cómic titulado *Teatro de bocetos de Casas Viejas* (Valdés, 2014), prácticamente inédito y casi artesano en su elaboración y distribución, que tuvo una primera tirada de 45 ejemplares. Posteriormente se editó una segunda edición para corregir los errores de la primera. Relata el violento e indiscriminado asesinato de campesinos y sus familias a manos de la Guardia Civil entre el 10 y el 12 de enero de 1933.

LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA EN EL CÓMIC Y LA NOVELA GRÁFICA DESDE LA TRANSICIÓN HASTA EL SIGLO XXI.

La representación del conflicto en las décadas de los años 70 y 80.

El conflicto bélico de la Guerra Civil española supuso una quiebra que fragmentó al conjunto de la sociedad y al propio Estado. Y si algo tuvo de característico fue que, al mismo tiempo, se gestaron en su seno una serie de contiendas al tratarse de una guerra militar, de clases sociales, de religión, de ideas que acabaron por socavar un Estado democrático y dar paso a la dictadura franquista.

Y es en este periodo donde el mundo del cómic y de la novela gráfica ha encontrado y utilizado una ambientación idónea como contexto histórico donde situar a los protagonistas de las distintas obras realizadas. De hecho, las producciones españolas que han trabajado la temática histórica se centran principalmente en este: desde el año 1976 hasta finales del 2013 se han publicado 313 cómics que trataban esta temática bien de forma total o de forma parcial –pero suficientemente significativa como para ser mencionada– y desde diversas perspectivas: relato novelado, ciencia ficción, a biografías y testimonios, el propio relato bélico o histórico con función didáctica y pedagógica o incluso desde el western. Con la salvedad de la obra *Clarín* –que compilaba 16 historietas de la guerra con un fin propagandista ya que fue realizada y apoyada desde Falange entre los años 1949 y 1950– fueron muy escasos los trabajos que mencionasen la contienda bélica durante la dictadura franquista, aunque se deben destacar los cómics clásicos *Flechas y Pelayos* o *Hazañas Bélicas*. Sin embargo, esta producción tan escasa, propagandística e incluso hagiográfica iba a dar un vuelco total en la década de los años setenta, concretamente desde la Transición democrática. Se puede apreciar en el gráfico expuesto en el Anexo I una primera oleada de obras referentes a la Guerra Civil en los años setenta en España.

Un primer ejemplo lo encontramos en la tetralogía *Eloy* (Hernández Palacios, 1979, 1980, 1981, 1987), que presenta unas características muy reveladoras sobre la guerra al alejarse de cualquier tema o postura polémica. Además, utilizó una identificación conectiva al presentar a los republicanos como “nosotros” pero no a los enemigos, ya que los pertenecientes al bando franquista no aparecen personificados. Se plasman como “entes” que sirven de contrapeso al protagonista republicano:

Sobre todo es un personaje al que no se le juzga, se le mira sin verlo y es neutro. [...] Se trata de la época en la que se prefiere borrar al franquista de la guerra para evitar cualquier polémica. El héroe es republicano y el enemigo la guerra misma. (Matly, 2014, p. 116)

Por el contrario, la legitimidad y glorificación de la Guerra Civil española sí que está encarnada en cómics vinculados a la extrema derecha, como la novela gráfica editada por Fuerza Nueva *Setenta días en el infierno. La gesta en el Alcázar de Toledo* (Carlos y Luis F. Crespo, 1978). En este caso se realizó una alegoría de esta batalla y del bando franquista de una forma sesgada y parcial, demonizando al bando republicano.

El tratamiento generalista y lineal sobre la guerra que se quiso dar en la década de los años setenta varió levemente en los años ochenta con comics como *Emili Piula* (Subirachs, 1980) o con la serie de ocho historietas publicadas en la revista *Cimoc* (Víctor Mora, 1986, 1987). En ese momento se abandonó la identificación «nosotros-republicanos», y se optó por otra más alejada y aséptica ejemplificada en un «ellos-republicanos», representándose además la guerra como una locura colectiva entre los dos bandos que no debiera repetirse en el futuro: “La violencia, poco evocada en la década anterior, interpelaba sin embargo a los autores de los ochenta. Esta violencia podría tener un sentido político, como en la historia cruel e irónica” (Matly, 2014).

Será también en esta década cuando germinaron una serie de cómics que hacían referencia a la historia de las distintas comunidades autónomas –recordemos que en desde 1979 comenzó en España la construcción del Estado de las Autonomías, por lo que se necesitaba una legitimación identitaria tras la dictadura franquista–. Algunos ejemplos muy ilustrativos como el tomo 3 de *Historia de Andalucía* con dibujos de Hernández Palacios; *La Guerra Civil. La repressió i l'exili*, en el tomo 17 de *Història de Catalunya* o el tomo 2 de *Breve Historia de Aragón* (1984)⁶. Pero a pesar del auge temático, hay que señalar que la producción no acarreo un gran número de ventas y no despertó el interés general sobre la guerra:

[...] la difusión de esta producción resultó bastante limitada, hasta confidencial. Lo que se puede explicar por una relativa indiferencia por parte de una juventud que no quería mirar atrás, esto es, al franquismo y la Guerra Civil. La memoria fue selectiva y la amnesia un principio de vida para contemplar el futuro. (Alary, 2016, p. 8)

Años 90. Silencio y desmemoria.

Frente a este primer repunte de trabajos que versaban de una manera más o menos directa sobre la Guerra Civil española, hubo un brusco descenso acaecido en la década de los noventa que Michel Matly define como “década del silencio”. Puede resultar curioso, pero la profusión de títulos no conllevó una mayor indagación y profundidad por parte del mundo del cómic y de la novela gráfica hacia el conflicto. También tuvieron lugar una serie de causas económicas internas del mundo editorial del cómic que provocaron esta situación:

Las perturbaciones del mercado español del cómic y sobre todo las dificultades de edición de los años 90. Los editores no buscaban descubrir nuevos autores fuera del ámbito de aquellos confirmados que garantizaran un número de ventas importante. [...] Después de los diez primeros años relativamente fértiles en obras, se instala una reticencia a abordar el tema de la Guerra Civil que va más allá de los creadores del cómic, seguida de una

⁶ La *Breve Historia de Aragón* (Marzal, Parrilla & Muniz, 1984) constaba de dos tomos. El primero de ellos abarcaba desde la etapa prerromana hasta 1591. El segundo transcurría desde 1599 hasta 1982. Contaba con el asesoramiento de historiadores locales y estuvo patrocinado por la extinta Caja de Ahorros de la Inmaculada, entregándose en algunas oficinas bancarias o incluso en colegios.

recuperación protagonizada por nuevos autores que adoptan una perspectiva diferente de la de sus antecesores. (Matly, 2014, p. 105)

Además, el contexto sociopolítico español tampoco era favorable. Durante los años de gobierno socialista, se instaló la idea en el seno de la sociedad de que recordar el periodo bélico o el propio franquismo era algo propio del cajón de la historia. Además, no se había generado un espacio público de debate y condena del franquismo, y el uso público del pasado estaba en posesión hegemónica de los principales actores de la Transición y se buscaba mirar hacia delante valorando la democracia como un triunfo logrado por consenso de todos los españoles que habían superado una guerra cruel y el negro periodo de la dictadura, como estableció en su trabajo:

Es de sobras sabido que las políticas de memoria de los sucesivos gobiernos socialistas consistieron, precisamente, en la ausencia de memoria de la guerra y la dictadura en el espacio público, y que lo apostaron todo a una imagen de modernidad orientada hacia el futuro, en la que la guerra se convertía en un acontecimiento «no conmemorable». (Yusta, 2014, p. 29)

Como ruptura a esta situación se debe destacar el trabajo *Un largo silencio* (Gallardo, 1997) que supuso no solo una quiebra de ese silencio historiográfico en el que se encontraba el tratamiento del mundo del cómic y de la novela gráfica hacia el pasado traumático, sino que realizó también un cambio en la visión que se había hecho desde la historieta hacia la guerra. Al relatar la trayectoria vital de su padre en el conflicto —se narran el miedo de la artillería, los fusilamientos en ambos bandos y el encierro en los campos de concentración del sur de Francia como exiliado—, servirá de conexión para incluir esta representación en futuras novelas gráficas españolas de años posteriores, así como con los trabajos de autores franceses, que también han tocado este tema con un poso de sentimiento de redención y arrepentimiento tácito por el comportamiento de sus antepasados y para desterrar o limpiar la mala imagen que obtuvo Francia como nación en ese momento. Otra de las mayores novedades de este trabajo fue su formato de novela gráfica, ya que se presentó como una especie de cuaderno o diario junto a fotos y dibujos del padre del autor, algo similar a lo que hizo Art Spiegelman en *Maus*⁷. Esta compilación de documentos personales intentaba dar verosimilitud a la historia y acortar la distancia entre la realidad traumática de la guerra y su representación gráfica. Además, *Un largo silencio* fue una de las obras pioneras en el tratamiento de la Guerra Civil desde el punto de vista de la memoria biográfica y supuso el inicio de una larga y próspera serie de cómics y novelas gráficas publicados ya en el siglo XXI cuyo valor y trasfondo fundamental será el de formar parte de la llamada “memoria histórica”.

⁷ *Maus* (Spiegelman, 1991), publicado como una recopilación de tiras serigrafiadas ente 1978 y 1990, relata la vida del padre del autor, un judío polaco obligado a incorporarse al ejército alemán en la Segunda Guerra Mundial y que luego sufrió, junto a su familia, la persecución nazi y el Holocausto. Mediante la representación de animales antropomórficos, Spiegelman expone también una serie de problemas que otros autores encontraron en la realización de sus trabajos: cómo abordar el pasado histórico traumático sin caer en la banalización.

LA MEMORIA EN LOS CÓMICS Y NOVELAS GRÁFICAS SOBRE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA.

Desde el año 2000 hasta la actualidad.

Si atendemos al gráfico que del anexo I sobre el volumen de cómics y novelas gráficas cuya temática versa sobre la Guerra Civil española, se puede constatar de una forma muy evidente el espectacular auge de publicaciones que ha tenido lugar desde el año 2000 hasta la actualidad. Por ello, el análisis de los cómics y su enfoque sobre la Guerra Civil merecen un capítulo aparte, tanto por la cantidad y calidad de su producción como por la riqueza y variedad de temáticas que muestran sobre el episodio bélico y, en consecuencia, por su utilidad didáctica para Historia.

No resulta complicado relacionar este hecho con el fenómeno de recuperación de la memoria histórica que ha tenido lugar en España desde el propio inicio del siglo XXI. Este fenómeno arrancó en el año 2000 con un hecho muy significativo: la apertura de fosas comunes de víctimas de la dictadura franquista, en concreto de la fosa de los 13 en Priaranza del Bierzo (León) gracias a la iniciativa de la Asociación para la Recuperación de la Memoria Histórica o A.R.M.H.⁸. Ese hecho supuso el comienzo de una cierta recuperación de la memoria histórica que permitió a la sociedad y a parte del estamento político poder volver la mirada al pasado, superando el vacío y los años de olvido de la década de los noventa que también se ejemplifican en el mundo del cómic. Porque los autores y el concepto central sobre el que pivotan la mayoría de los trabajos del cómic y de la novela gráfica del siglo XXI en España, cuando atienden a la Guerra Civil, es sobre el concepto de memoria y recuerdo de un pasado traumático.

Como se ha venido reseñando a lo largo de este trabajo, la memoria sobre un acontecimiento tan traumático como fue la Guerra Civil española se ha abordado, a lo largo de las últimas décadas, desde distintas perspectivas y con resultados muy dispares en el público en general. Sin embargo, las obras realizadas a partir del año 2000 destacan no ya por superar el volumen de producciones editadas en el primer auge de los años setenta y ochenta, sino porque se han encontrado en un contexto social muy receptivo a la hora de volver la vista atrás y ejercer la memoria sobre un acontecimiento bélico tan fratricida. De lo que se trata ahora es de: “[...] superar los límites de la lectura del evento conflictivo en clave historiográfica, ya ampliamente investigada, para concentrarse en la profundización de los matices más íntimos y personales de la memoria histórica” (Crippa, 2017, p. 19).

⁸ La Asociación para la Recuperación de la Memoria Histórica (A.R.M.H.), nació en el año 2000 y está formada por voluntarios, historiadores y víctimas de familiares represaliados durante la Guerra Civil española y de la dictadura franquista, con el objetivo de localizar las fosas comunes y desenterrar los restos de las víctimas. Se financia a través de cuotas de socios y donaciones privadas, al eliminarse la asignación presupuestaria desde el año 2012 por parte del Gobierno del Partido Popular.

Pero es que, dentro de la variedad de trabajos, –que poseen una elevada calidad narrativa y gráfica debido a que son capaces de sugerir, simbolizar o plasmar experiencias traumáticas o límites para la vida de una forma simbólica e impactante–, a la hora de trabajar y abordar la memoria histórica, lo hacen desde tan diversas ópticas que resulta muy complicado agruparlas. Pese a ello, podemos seleccionar aquellas producciones más significativas y clasificarlas en cuatro grupos.

1. Memoria directa.

El primero de ellos será el que podemos llamar “Memoria directa” ya que se abordan la vida de personajes ficticios que vivieron situaciones reales. Se trata de representar el dolor, las penurias y la humillación que sufrió un amplio colectivo social ejemplificado en una serie de personajes, en una especie de microhistoria. Podemos encuadrar aquí el trabajo 36-39 *Malos Tiempos* (Giménez, 2007), una compilación de cuatro álbumes en los que el autor refleja la tragedia de una familia de Madrid que sufre los rigores de la guerra en pleno asedio de las tropas franquistas a la ciudad. El propósito del autor, a través de la narrativa y de la parte gráfica, es mostrar la crudeza de una guerra al representar la violencia, abusos e injusticias sin ningún tipo de ambages.

Esto supone romper de alguna manera con la visión que el mundo del cómic mostraba sobre la Guerra Civil en los años ochenta principalmente, que como hemos visto evitaba toda polémica y posible conflictividad. Ahora se trata de mostrar la parte más inhumana del conflicto y plasmarla para generar en el lector una sensación de empatía, como en la obra citada donde el protagonista es un joven llamado Marcelino, que muestra el horror de la guerra. Pero en este caso los actores principales son personas comunes y no políticos, ni militares ni combatientes, algo que permite una identificación más sencilla para el lector.

Y al final, el mensaje que queda es la imposibilidad de las generaciones posteriores de comprender los terribles traumas y secuelas psicológicas que la guerra provoca en aquellos que la sufrieron en sus carnes. Precisamente este es uno de los grandes dilemas que el mundo del cómic ha tenido en el tratamiento de cualquier acontecimiento bélico o traumático, el de intentar relatar las terribles huellas físicas, anímicas y morales sin caer en la banalización.

Otro ejemplo muy representativo de esta memoria directa lo podemos encontrar en *Cuerda de presas* (García & Martínez, 2005), una novela gráfica que aborda el sufrimiento y denigración que sufrió el colectivo de las mujeres durante la Guerra Civil –muchas veces acusadas, violadas o fusiladas por su rol de “hermana de...” “hija de...” o “mujer de...”–. En este trabajo se presenta a una serie de mujeres envueltas en situaciones muy diferentes: unas están en la cárcel, algunas son milicianas, otras son exiliadas y otras esperan que se haga efectiva su condena a muerte, pero todas manifiestan

un rol de protección hacia sus familias e hijos y buscan la manera de sobrevivir en unas condiciones tan penosas y angustiosas. Un elemento muy interesante de esta novela gráfica es que realiza continuos saltos temporales entre el pasado y el presente, lo que hace revivir los recuerdos a las supervivientes y generar en el lector un doble sentimiento empático, a través de la representación del sufrimiento durante la guerra y también por la vía del recuerdo.

2. Memoria autobiográfica.

Si dentro de la tipología de memoria directa se hacía referencia a aquellas producciones que ejemplificaban en personajes ficticios la durísima situación de la guerra, en este punto debemos hablar de trabajos que recogen de primera mano la experiencia de la guerra. La más representativa puede ser la novela gráfica *Todo Paracuellos* (Giménez, 2011).

Sobre este trabajo hay que indicar algunas particularidades que pueden resultar complejas a la hora de su catalogación en este apartado de trabajos realizados a partir del año 2000 o incluso con referencia a la Guerra Civil. Y es que Giménez realizó la primera historieta en el año 1977 con el título de *Paracuellos* y la segunda, titulada *Paracuellos 2*, se publicó en 1982. Sin embargo, la crudeza de la historia tuvo un escaso éxito en un público que miraba a la guerra con reticencia y prefería alejarse de toda postura incómoda sobre el pasado evitando cualquier polémica. Esto provocó que la obra pasara bastante desapercibida y el propio autor tomó la decisión de abandonar este trabajo. Fue una obra pionera que se lanzó en un momento equivocado, en el que la sociedad española todavía no quería o no sabía cómo afrontar el trauma bélico.

Otra de las particularidades de esta obra, que podría suponer que no fuera necesaria su clasificación para este trabajo, es que no está ambientada en la propia Guerra Civil sino en los inicios de los años cuarenta. Pero es que el peso de las consecuencias bélicas también se notó de forma evidente en los inmediatos y negros años de posguerra. Esta es la razón por la que se debe incluir este trabajo que permite ampliar la fotografía sobre la tragedia de una guerra que partió España en dos.

Sin embargo, la obra fue bien recibida cuando se editó en el mercado francés⁹, lo que impulsó a Giménez a proseguir con esta historia, que retomó en cuatro volúmenes correlativos desde el año 1999 hasta el 2003. Y sería años más tarde cuando se publicaría la recopilación total de los seis trabajos. Por tanto, haremos referencia a este último, a *Todo Paracuellos* (Giménez, 2011) donde el propio autor narra su experiencia infantil viviendo en los Hogares de Auxilio Social:

⁹ La acogida y reconocimiento de *Paracuellos* en Francia fue muy notable, en comparación con el casi anonimato que la publicación tuvo en España. Este trabajo consiguió 1981 el Premio al Mejor Álbum en el prestigioso Festival Internacional del Cómic de Angulema (Francia).

[...] homes created by the regime to care for children bereft of their caretakers during the war years. The majority of those children were either the orphans of families who had supported the Republican faction during the Civil War (children whose parents were serving jail time for sympathizing with the defeated side) or the sons and daughters of those who were simply too poor to care for them. (Merino & Tullis, 2012, p. 214)

Este trabajo merece que sea reseñado debido a que se refleja una parte muy deshumanizada de las consecuencias de la guerra, como fue el tratamiento que se realizaban en los centros de Auxilio Social por parte de los cuidadores hacia los niños allí internos. Además, supone un testimonio directo de valor personal e histórico muy notable ya que Giménez recopiló información a través de compañeros suyos mediante datos, anécdotas y recuerdos para dar mayor verosimilitud a su trabajo. *Todo Paracuellos* cuenta la vida de Carlos, que actúa como alter-ego del propio Giménez puesto que el autor vivió en uno de estos centros de acogida y adoctrinamiento. Este trabajo le sirve en cierta manera de catarsis personal y también para denunciar las terribles condiciones (palizas, malas condiciones higiénicas y sanitarias, falta de una correcta alimentación, adoctrinamiento franquista). A Carlos sólo le queda su imaginación para escapar de allí. De paso, sirve también para ilustrar cómo era la España de la posguerra: “No deben conceptuarse estos colegios como instituciones perversas, corrompidas o marginales dentro de un Estado racional, humanizado y democrático sino como instituciones completamente integradas en la normalidad de una España que era así, la España franquista [...]” (Bórquez, 2016, p. 43).

3. Posmemoria biográfica.

No se puede obviar que el cómic, tal y como han realizado otras representaciones artísticas (cine o literatura) juega un papel muy importante en cuanto al surgimiento y construcción de un sentimiento social de memoria colectiva, a pesar de que su reconocimiento a tal labor está bastante minusvalorado o es prácticamente desconocido más allá de los ámbitos académicos y del universo propio de la historieta. Pero es que su potencial resulta incuestionable al tratarse de una herramienta que permite conocer la vida de otros personajes y reconocer valores, vivencias, sentimientos que parecen estar en el imaginario colectivo pero que se plasman por dos vectores, tanto por la parte gráfica como por la narrativa. Ahí radica el poder del cómic y de la novela gráfica cuando se trata de representar el pasado más traumático y es en ese punto al que se han dedicado los últimos trabajos sobre la Guerra Civil:

La representación de esa realidad traumática, especialmente para todos aquellos que padecieron sus vejaciones, pero también para todos aquellos que han heredado el conflicto de una u otra manera, nutre sobremedida el abanico de producciones comicográficas en un momento en el que la preocupación por la memoria histórica está en pleno auge. (García Navarro, 2016, p. 7)

Yendo más allá de la idea de memoria, se ha ido construyendo un nuevo concepto muy utilizado en las representaciones narrativas y gráficas que más abundan en la actualidad y gozan de mayor reconocimiento artístico, narrativo e histórico. Estos trabajos tienen como eje la manifestación de un trauma familiar del pasado que perdura en la actualidad. Es lo que Marianne Hirsch (2014) definió para el concepto de “posmemoria” y que se han recogido en otros trabajos:

Noción de transmisión inter e intrageneracional, no simplemente de origen familiar sino también cultural, y hasta territorial. Se refiere a la relación que una generación en un contexto dado mantiene con el trauma tanto colectivo y personal como cultural vivido por las generaciones anteriores. (Alary, 2016, p. 15)

Por su parte, la investigadora finesa Elina Liikanen (2006) aportó también una serie de reflexiones sobre este término que han sido utilizadas en trabajos recientes:

El término posmemoria sirve para denominar la memoria de segunda generación acerca de una experiencia colectiva traumática. Es decir, el sujeto de la posmemoria no vivió personalmente la experiencia o el acontecimiento recordado [...] Esto implica inevitablemente una transformación de dicha memoria, ya que el receptor la completa y la elabora mediante la imaginación y sus conocimientos históricos procedentes de otras fuentes [...] Lo que aquí se llama la nueva novela sobre la Guerra Civil y el franquismo, escrita por autores nacidos a partir de los años cincuenta y publicada en España después de la Transición, puede ser considerada una expresión literaria de la posmemoria. (Bórquez, 2016, p. 39)

Si hasta el momento hemos apuntado que los cómics y novelas gráficas podían tratar la Guerra Civil como la representación del sufrimiento de una sociedad en unos pocos protagonistas o bien como recuerdo autobiográfico, en los últimos años algunos autores han optado por dirigir su mirada hacia el conflicto a través del recuerdo de progenitores o de antepasados familiares. Es decir, han traspasado y superado la idea de la memoria del pasado y se inscriben en un nuevo marco conceptual como es el de posmemoria. Curiosamente, este último tratamiento ha conseguido acabar con los prejuicios que podían existir a la hora de tratar y valorar al cómic como una posible fuente histórica directa y mostrar que su consolidación a la hora de tratar temas tan complejos como la memoria histórica de un conflicto bélico.

Se ha señalado a *Un largo silencio* (Gallardo, 1997) en este trabajo como una obra pionera al romper el silencio historiográfico del cómic sobre la Guerra Civil en la década de los noventa y por el tratamiento memorístico que hace del conflicto. Analizando la obra, podemos considerarla como la primera en trabajar el concepto de posmemoria expuesto más arriba, aunque este fenómeno acabó por consolidarse principalmente por otras novelas gráficas como *El arte de volar* y *Los surcos del azar*.

Antes de abordarlas, debe destacarse la novela gráfica *Un médico novato* (Sento, 2013). El autor plasma la historia real de su suegro Pablo Uriel, un médico obligado a incorporarse al servicio militar debido al inicio de la guerra. Fue detenido y trasladado a la cárcel de Zaragoza, un lugar donde eran muy frecuentes las torturas físicas y psicológicas tal y como se refleja en esta obra. Como la mayoría de los trabajos sobre la

Guerra Civil, Sento presenta una serie de fotografías y documentos de esa época que le sirvieron para elaborar esta novela gráfica pero también para que el lector compruebe la veracidad de los hechos mostrando materiales originales. Cabe señalar, además, que esta obra ha tenido continuación con la publicación de dos trabajos más: *Atrapado en Belchite* (2015) y *Vencedor y vencido* (2016).

Y con la publicación de *El arte de volar* (Altarriba & Kim, 2009) se puede decir que la novela gráfica alcanzó al fin la madurez y el reconocimiento que merecía desde hacía tiempo, ya que se trata de una obra muy compleja a nivel narrativo y gráfico cuya historia ha trascendido más allá del universo del cómic. Compleja también debido a su estructuración:

Las peculiaridades de composición de *El arte de volar* plantean una serie de problemas a la hora de ubicarlo en las categorías del cómic autobiográfico o biográfico. En sentido estricto, la obra no puede ser considerada una autobiografía puesto que la identidad entre autor, narrador y personaje se rompe al estar escrita, dibujada y narrada por dos creadores diferentes del protagonista [...] y tampoco se puede ubicar en el ámbito biográfico, debido a la inclusión de pasajes ficticios. (Sánchez Zapatero, 2016, p. 1083)

A pesar de las posibles dificultades a la hora de catalogarlo, se ha decidido incluirlo dentro de esta categoría ya que, a grandes rasgos, la obra hace referencia a esto mismo, a la vida traumática del padre del autor, pero desde una perspectiva del silencio, puesto que Altarriba no puede contar con el testimonio directo de su progenitor al suicidarse éste en la residencia de ancianos en la que pasó los últimos años de su vida. De este modo se ve obligado a recurrir a la analepsis, a reconstruir la vida de su padre desde el presente. Una vida que pivotó en torno a la Guerra Civil ya que fue donde alcanzó su madurez; pero también porque le condicionó para el resto de su vida, al sufrir la crudeza del conflicto como conductor de un batallón de la CNT o el obligado exilio en Francia con las penurias y miserias que sufrieron los refugiados en los campos de concentración de Gers y Argelès-sur Mer, donde según la investigadora Dreyfus-Armand: “En un primer momento, no había ni agua ni medios para la higiene más elemental. En esta playa desnuda, azotada por el viento, los refugiados debían cavar agujeros en la arena para protegerse como podían de la intemperie” (Fernández de Arriba, 2015, p. 21).

Aun así, esta experiencia en territorio galo no le desanimó ni le hizo manifestar animadversión hacia el país o hacia sus ciudadanos, ya que, como se percibe claramente en las páginas de la novela fue en Francia donde vivió los mejores años de su vida antes de verse obligado a regresar humillado y derrotado a donde no quería volver, a una España franquista que no reconocía.

Es fácil reconocer que la guerra iba a dejarle terribles consecuencias traumáticas que acompañaron a Altarriba padre durante el resto de su vida, agudizado cuando tiene que volver a integrarse en la sociedad de la dictadura franquista. Y es que el trabajo de Altarriba hijo, con su estructuración circular en cuatro partes o plantas –se plasma el mismo inicio y final–, sirve para poner nombre y apellidos a todos esos hombres y mujeres anónimos que llevaron en silencio el trauma de la guerra y de la posguerra y batallaron con sus recuerdos. Es el testimonio de un marco político y social que, si bien

toma algunas licencias y episodios ficticios, sirve como referencia del pasado histórico y permite ejemplificar el concepto de posmemoria al transmitir la segunda generación los recuerdos traumáticos colectivos de sus predecesores e individualizarlos, pero sin banalizarlos.

En relación directa con *El arte de volar*, podemos reseñar también otro trabajo de Antonio Altarriba como es *El ala rota* (2016). Al igual que el primero, Kim es el encargado de la parte gráfica y Altarriba se dedica en esta ocasión a narrar la vida de su madre, Petra. Ciertamente es que las referencias directas o la ambientación en la Guerra Civil son muy escasas –apenas dos páginas en las que se muestra el intento de asalto de unos falangistas del pueblo a la casa familiar mientras la joven está cuidando de su padre moribundo–, pero debe destacarse porque se muestra de forma explícita el destino que la posguerra y el franquismo solía reservar para toda chica que salía de su pueblo e iba a trabajar a cualquier ciudad: ser asistente y dedicarse a las labores del hogar de una familia. En su caso llegó a ser criada del militar Bautista Sánchez, Capitán General de Aragón entre 1945 y 1949. Lo que Altarriba refleja en esta novela gráfica sobre la vida de su madre son los años de posguerra en la España franquista, el denigrante papel secundario que tenía la mujer –y más las que emigraban de las zonas rurales a las ciudades–, también el enorme peso de la religión y cómo podía condicionar las relaciones sociales e incluso hechos históricos reales como la sospechosa muerte de Bautista Sánchez, la huelga de tranvías de 1951 o la muerte en duelo de un general franquista en un hotel de Barcelona en 1961.

A falta de un testimonio completo de su madre, Altarriba realizó una labor de investigación familiar mediante relatos y recuerdos personales que le permiten trazar un recorrido cronológico que comienza con su abuelo materno y acaba con la muerte de su madre. Si en *El arte de volar*, el contexto histórico que más influía en el protagonista era la Guerra Civil, en este trabajo sería la posguerra, que nos dibuja una España polarizada –se muestra el contraste entre la vida de lujo de los militares y civiles vinculados al bando franquista frente a las miserias que debía sufrir la mayor parte de la población– e incluso la división en el estamento militar entre partidarios del restablecimiento de la monarquía o de mantener la dictadura. Con *El ala rota*, que sirve de homenaje a su madre, Altarriba pone también en un lugar preminente a la mujer en el franquismo de la posguerra, recuperando la memoria sobre su vida en particular y ejemplificando cómo era la trayectoria vital de muchas de ellas en aquella época, relegadas a un segundo plano y sometidas a una estructura social sin posibilidad de realizarse ni progresar de forma autónoma.

4. Memoria del exilio.

Aunque el concepto del exilio ya ha sido referenciado en este trabajo al abordar la temática de algunos cómics, que tocan este tema de una forma más indirecta, conviene apuntar en esta categoría dos trabajos tan notables como *El ángel de la retirada*

(Dounovetz & Roca, 2010) y *Los surcos del azar* (Roca, 2013) debido a que en ellos se ejemplifica esta emigración forzosa por parte de civiles y militares derrotados y constituye el eje principal de estas novelas gráficas.

En concreto, en *El ángel de la retirada* se hace referencia al exilio forzoso que numerosos civiles se vieron obligados a realizar para huir del avance y de la represión franquista, viéndose obligados a cruzar en unas penosas condiciones los valles pirenaicos o a través de las aduanas francesas situadas en Cataluña y en el País Vasco. Pero más allá de este suceso, se refleja cómo vivían los exiliados españoles en Francia, en este caso en la ciudad de Béziers y cómo una adolescente nacida allí pero descendiente de españoles intenta recomponer y revivir a base de testimonios orales la Guerra Civil y la marcha de refugiados españoles. Por tanto, se entronca la memoria y el exilio con el tema del sentimiento de la identidad dividida, un fenómeno muy común entre los descendientes de inmigrantes españoles puesto que muchos y muchas se sentían extranjeros en su propio país natal. Aun así, a diferencia de otras obras citadas, no existe tanto trauma y se prefiere resaltar la valentía y coraje de los que se vieron obligados a abandonar sus vidas e intentar reconstruirlas al otro lado de los Pirineos.

Por último, en *Los Surcos del azar* (Roca, 2013), el tema del exilio también es el eje central de la novela gráfica, pero en este caso está protagonizado por militares y aunque pueda parecer una aventura bélica más, cuenta con una minuciosa labor de investigación por parte de su autor. Con saltos entre el pasado y el presente, Roca recurre de una manera similar a Altarriba a la analepsis para contar su historia, e incluso se introduce en ella como un ficticio escritor y documentalista sobre los españoles que tuvieron que exiliarse en Francia. En este trabajo se narra cómo combatientes republicanos, derrotados por las tropas franquistas se ven obligados a embarcar en Alicante con destino a Orán (Argelia). Allí son tomados como rehenes por militares de la Francia de Vichy hasta su liberación, para enrolarse, a continuación, en la División Leclerc de la Francia Libre con el objetivo de luchar contra el ejército alemán y participar en la Liberación de París en el verano de 1944¹⁰.

Aunque incluye personajes ficticios, este trabajo está respaldado por un minucioso trabajo de documentación y sirve también como homenaje a aquellos republicanos que fueron derrotados por el ejército franquista, pero consiguieron vencer a las tropas alemanas durante la Segunda Guerra Mundial, aunque fueron olvidados hasta fechas muy recientes por la propia Historia, por el país que se vieron obligados a abandonar y por el que les acogió. Por tanto, es un trabajo cuya intencionalidad es la recuperar la memoria de un hecho que era desconocido en España hasta fechas recientes, pero que en Francia sí que goza de cierto reconocimiento oficial.

¹⁰ *Combatientes en la sombra* (Gildea, 2015) rompe con el mito de la liberación de París realizada únicamente por franceses frente a las tropas de ocupación alemanas en agosto de 1944, ya que rescata el protagonismo de los soldados españoles en las luchas por el control de la capital francesa y muestra las divisiones y tensiones existentes entre los propios miembros de la Resistencia y el Ejército francés según sus ideologías (comunistas, socialistas o partidarios de Charles de Gaulle).

MÁS ALLÁ DE LA MEMORIA.

Tanto los cómics como las novelas gráficas ya realizaron las primeras miradas al pasado traumático de la Guerra Civil en plena Transición, cuando se había impuesto desde las élites políticas un pacto de silencio que acabó por dejar de lado cualquier foro de expresión de los derrotados en la guerra y sometidos en la dictadura. Pero, como hemos visto, ese primer acercamiento –pionero, con cierto poso de establecer cátedra sin crear ninguna polémica y por tanto evitando cualquier asunto espinoso– para tratar este tema, se encontró con un primer inconveniente: no existía un público lo suficientemente maduro para entender que el cómic y la novela gráfica podían ser vehículos de transmisión del pasado tan legítimos como el cine y la literatura y tampoco existía la voluntad de mirar al pasado de la Guerra Civil.

Ese primer periodo de efervescencia se difuminó en la década de los noventa, con la excepción de la publicación en 1997 de *Un largo silencio*, que supuso el primer momento en que la segunda generación se enfrentó y representó los traumas que atormentaron a sus progenitores por la contienda fratricida. Tendrían que pasar tres años para que comenzara un debate más abierto que permitió establecer una mirada hacia la Guerra Civil de una forma más madura y profunda desde diversos puntos de vista. El cómic no fue ajeno a este hecho y lo ha reflejado con guiones muy trabajados y documentados, con una iconografía de gran calidad que permite identificar los sentimientos sin necesidad de ponerles palabras y multiplicando las formas de abordar el conflicto, incluso como novela negra en *Las serpientes ciegas* (Hernández Cava & Seguí, 2008), donde se narra en forma de trama policiaca, la huida de un americano de su país y que lucha en la Guerra civil y es protagonista de las Jornadas de mayo de 1937 en Barcelona¹¹; o como una experiencia vital para descubrir una nueva vida en el futuro en *El faro* (Roca, 2004). Ahora se tiene el ingrediente de la intencionalidad directa, buscando establecer polémicas y debates e intentando generar empatía en el lector sin rehuir ningún tema o recuperando el argumento de viejas publicaciones pero actualizándolas al contexto del siglo XXI, como la serie de publicaciones *Nuevas Hazañas Bélicas* (Mingoya, 2011), que se aleja de la glorificación de la publicación clásica durante los años cincuenta en la que un soldado anónimo luchaba contra el comunismo en guerras internacionales, y se centra en los dos bandos de la Guerra Civil reflejando de manera muy explícita la violencia tanto en el aspecto gráfico como narrativo.

Encontramos, en los últimos veinte años, un auge del uso de la memoria y posmemoria que se refleja en el mundo del cómic, al que le ha llegado también reconocimiento institucional en España al otorgarse desde el año 2007 el Premio Nacional del Cómic desde el Ministerio de Cultura. A raíz de ello han ido germinando foros, conferencias y seminarios donde se ha aceptado el uso del cómic como modo de narrar el pasado histórico de una forma legítima, lo que ha permitido una mayor difusión de los trabajos –ya no se venden únicamente en tiendas especializadas sino que se exponen en

¹¹ También conocidos como los Sucesos de mayo, fueron un enfrentamiento armado entre fuerzas anarquistas y el Gobierno republicano en la ciudad de Barcelona entre el 3 y 8 de mayo de 1937, en plena Guerra Civil.

cualquier librería genérica o son accesibles en Internet y están presentes en bibliotecas universitarias y de cualquier ámbito territorial–; e incluso han proliferado en los últimos años numerosos estudios y análisis sobre ellos, lo que ha permitido retroalimentar su difusión, su papel como herramienta histórica, tanto en su vertiente narrativa como gráfica, e incluso generar más títulos que aportan múltiples puntos de vista al trauma de la Guerra Civil española.

Miradas extranjeras.

Una de las características de la Guerra Civil fue la propia internacionalización del conflicto ya que, al abarcar un enfrentamiento entre ideologías, concepciones sociales y políticas tan opuestas e incluso entre oscurantismo y modernidad, también supuso una lucha que involucró a ciudadanos de diversas nacionalidades y a países enteros que pusieron y experimentaron en España su maquinaria de guerra.

Precisamente esta internacionalización bélica se ha plasmado también en el mundo del cómic y de la novela gráfica en unos cuantos países que han tratado este tema desde diversas ópticas, atendiendo a su propio contexto cultural y a su relación con la guerra. Desde América del Sur, debido a las relaciones más o menos tensas que tienen los países de dicha área geográfica con respecto a Estados Unidos, han reflejado la Guerra Civil con un carácter de desprecio no hacia las propias luchas y batallas, sino hacia la intervención extranjera en suelo español. Por su parte, en Estados Unidos algunas producciones que tratan esta temática la han utilizado como trasfondo histórico para sus personajes de ficción; o para rescatar hechos como la participación del país a través de las Brigadas Internacionales con un apoyo unánime a la República.

Por su parte, en Europa encontramos una mayor amplitud a la hora de trabajar y plasmar este periodo. Si las producciones americanas destacan por tratar el tema de una forma más o menos lineal sin entrar en polémicas, en algunos países europeos pasa justo lo contrario. En Italia y en Francia son comunes los personajes aventureros prototípicos en el siglo XX –inmersos en todos los conflictos bélicos posibles, con ambientaciones en lugares exóticos, tienen rasgos de carácter un tanto cínicos y arrogantes, pero siempre dispuestos a ayudar a los más débiles y luchar contra las injusticias– como Corto Maltés, Boro o Max Fridman en la trilogía *No pasarán* (Giardino, 2008). En el caso italiano buscaban en un primer momento borrar su pasado fascista; mientras que, desde Francia, con una óptica política e ideológica escorada a posturas de izquierdas, la temática más utilizada se ha enfocado en la participación de civiles en la guerra como una lucha a pequeña escala frente a la amenaza mundial del fascismo a las democracias y el tema del exilio de españoles en Francia, muy polémico en ese país y que parece ser una motivación para relatar ese episodio, en busca de redención o perdón por la actitud que tuvieron las autoridades galas hacia los refugiados españoles.

Las producciones francesas merecen ser destacadas debido a su mayor calidad y porque se ha ido producido un rico trasvase de conocimientos e influencias entre autores y trabajos de ambos lados de los Pirineos. Algunos ejemplos de trabajos sobre el conflicto¹² son *Quintos* (Andreas & Cochet, 2006); la serie *Ermo* de Bruno Loth, compuesta por los álbumes *Le magacien* (2006); *Barricades* (2007); *Une nuit en Aragon* (2008); *Mujeres libres* (2009); *Cargo par Barcelone* (2011) y *Mort à Madrid* (2013), las cuales narran las aventuras de un niño huérfano que llega a Cataluña para trabajar en un circo con el que recorrerá lugares significativos de la Guerra Civil. O el trabajo de Jean-Sébastien Bordas en una serie de dos tomos titulados *Le recul du fusil* (2012-2013). En el primero de ellos, el protagonista es un campesino de la Provenza francesa que toma conciencia política de la sociedad española de finales de la Segunda República mientras vive en París; que en el segundo tomo se narra su presencia en la Guerra Civil española al hacerle partícipe en la lucha en el Frente de Aragón y en la Defensa de Madrid.

Mujeres protagonistas y autoras. Un papel poco visible.

Una de las situaciones que más pueden llamar la atención sobre la producción de cómics y novelas gráficas sobre la Guerra Civil española es el escaso número de obras realizadas por mujeres, en comparación con otros modos de expresión artística. Podemos comenzar con la labor de Mercé Llimona en la revista franquista *Chicos* durante los primeros años de posguerra en la que se escenificaban los peligros e inseguridad que podían sufrir los niños a causa de la guerra. Pero partiendo de esta revista, en concreto naciendo como un suplemento, vería la luz la revista *Mis Chicas* el 2 de abril de 1942 cuya importancia radica en ser la primera revista de historietas dirigida al público femenino. Fundada y dirigida por Consuelo Gil Roeset se trató de una publicación vinculada a la Sección Femenina de Falange, por lo que tenía una ideología adoctrinadora hacia el papel de la mujer. Los valores que trataban de inculcar se fundamentaban en inculcar en la mujer un sentimiento de abnegación, obediencia y respeto hacia el hombre y por extensión hacia cualquier figura paterna o masculina con cualidades morales como la dulzura, bondad o docilidad.

Algunas secciones de esta publicación –como “Anita Diminuta”, “Tía Catalina” o “Mi Diario”– eran muy variadas, aunque en todas ellas se reflejaba ese mensaje de sumisión de la mujer hacia el hombre y el papel secundario que ésta debía ocupar según los preceptos de la Sección Femenina de Falange. La trayectoria de esta revista llegó a su final hasta el año 1950, cuando fue sustituida por la publicación *Chicas* –más orientada a adolescentes–. Aun así, dejó una gran influencia que merece ser reseñada por ser la primera revista de historietas dirigidas al público femenino infantil, tal y como se

¹² Los trabajos referenciados provienen de la selección de novelas gráficas realizada por Jean-Marc Delaunay (2014).

estipulaba en el subtítulo de la revista: “con censura para eclesiástica para niñas mayores de 7 años” (Loranca de Castro, 2013, p. 79)

Aparte de la citada revista de historietas de posguerra existe un vacío de trabajos realizados por mujeres muy notable, ya que únicamente encontramos dos novelas gráficas de reciente publicación: *Todo lo que nos contaron nuestros abuelos* (Cachete Jack, 2012)¹³ y *Winnipeg, el barco de Neruda* (Martel & Santolaya, 2014) donde se narra el viaje de casi dos mil españoles —el mayor contingente humano del exilio español— hacia Chile después de la guerra, una acción que fue promovida por el poeta Pablo Neruda, cuya acción superó las críticas y reticencias de autoridades y políticos chilenos. Debemos hacer mención también a mujeres como la francesa Annie Goetzinger, Marika y Laura que han realizado la parte gráfica de trabajos cuyo guión corrió a cargo de autores como Víctor Mora o Felipe Hernández Cava en los años ochenta.

Se observa una ausencia de trabajos realizados por mujeres en épocas recientes sobre la Segunda República y la Guerra Civil, puesto que la mayoría de las autoras trabajaron en los cómics que se realizaron durante los años ochenta, tanto en el guión como en la parte gráfica. Pero en la actualidad, ese hilo conductor entre los trabajos elaborados por mujeres de hace décadas y los actuales parece que se ha perdido, con la única excepción de los dos recientes trabajos mencionados anteriormente. Si se realiza una comparación entre las publicaciones realizadas por hombres frente a mujeres, el balance resulta abrumador a favor de los primeros. Ocurre algo muy similar si atendemos a los protagonistas de las obras recogidas en este trabajo, ya que, con la excepción de *Cuerda de presas*, *Mujeres libres*, *El ángel de la retirada* y *El ala rota*, todos pertenecen al género masculino.

Además, resulta llamativo el escaso protagonismo de la mujer en los cómics y novelas gráficas que abordan la Segunda República y la Guerra Civil, en las que el colectivo femenino tuvo un papel muy relevante a nivel político, cultural y social. Existe, por tanto, un vacío historiográfico muy notable sobre la mujer como protagonista en el mundo del cómic y de la novela gráfica referidos a temáticas históricas. Es fundamental que se publiquen nuevos trabajos que resuelvan esta situación ya que, si se ha indicado que el cómic y la novela gráfica pueden ser herramientas muy útiles para la didáctica de la Historia por su componente motivacional, el hecho de que las mujeres cobren protagonismo en futuros trabajos puede incidir en una mayor utilización de las distintas obras en el aula, ya que la mayoría de los alumnos de Secundaria y Bachillerato desconocen en profundidad cuál era la situación de las mujeres en los periodos históricos referidos y puede ser una puerta al conocimiento histórico que no debe desaprovecharse. De la misma manera, se hace necesaria una mayor aportación de trabajos realizados por mujeres sobre cómics y novelas gráficas referidas a la Segunda República y a la Guerra Civil en particular y sobre la Historia en general.

¹³ Cachete Jack es el seudónimo que utilizan dos artistas gráficas para sus trabajos: Nuria Bellver y Raquel Fanjul.

CONCLUSIONES.

Como se ha podido constatar, existen multitud de cómics y novelas gráficas cuyo contenido es el tratamiento del pasado histórico y, en el caso al que se refiere este trabajo, abarcando tanto el periodo de la Segunda República como la Guerra Civil. Lo característico del conjunto de estos trabajos es que responden al patrón de comportamiento político y social que se ha hecho en España respecto a la forma de afrontar el pasado traumático. De esta forma, encontramos que desde la década del año 2000 la producción de cómics y novelas gráficas sobre los periodos históricos referidos ha sido –y lo es todavía–, muy numerosa en comparación a etapas anteriores, especialmente si observamos el silencio de la década de los años noventa. Y se observa también como la inmensa mayoría de estos trabajos tienen como eje principal el escenario de la Guerra Civil, dejando bastante de lado el periodo de la Segunda República, que se podría abordar en futuros trabajos de una forma más variada y con más títulos de los existentes en la actualidad.

Aunque algunas de las obras reseñadas contienen elementos de ficción, hay que resaltar que en su inmensa mayoría buscan reflejar los citados periodos históricos de una forma muy fiel a la realidad. Esto se debe a que cuentan con un importante respaldo histórico y documental, por lo que, teniendo esa base, los cómics y novelas gráficas indicadas en este trabajo aportan una mayor variedad de visiones sobre el pasado histórico, lo que tiene como consecuencia que la valoración y el conocimiento sea más completo. Es destacable también que la mayoría de las obras que constan en este trabajo apuestan por una mayor representación de la historia social, de los colectivos e individuos anónimos frente a la historia de los grandes personajes. Y, sobre todo, teniendo el ejemplo de la Guerra Civil, los distintos trabajos tratan de mostrar los aspectos más terribles del conflicto sin cortapisas, buscando transmitir y generar sentimientos de repulsa de la barbarie del conflicto en el lector. En definitiva, todos estos rasgos permiten una mayor identificación entre el lector con los protagonistas, de modo que los cómics y las novelas gráficas pueden ser un recurso muy útil para la didáctica de la Historia para los adolescentes.

Sin embargo, se produce una paradoja en cuanto a la aplicación práctica del cómic o de la novela gráfica en el aula, tanto a nivel de Secundaria y Bachillerato. Como se ha indicado, la reflexión teórica sobre la conveniencia de distintas obras gráficas en el aula para la didáctica de la Historia arrancó en España en los inicios del siglo XXI, y continúan produciéndose estudios y trabajos que valoran de forma muy positiva la utilización de los cómics y novelas gráficas como herramientas de aprendizaje histórico para los estudiantes. Además, a tenor de lo comentado en capítulos anteriores, estamos asistiendo a un auténtico auge de publicaciones gráficas con contenido histórico documentado, lo que redundará en la calidad de los trabajos y también en su difusión, que es más mayoritaria al ser accesible desde distintas plataformas virtuales, más allá del clásico soporte en papel.

Si existe un marco teórico que avala la idoneidad del cómic y de la novela gráfica como herramienta; si las publicaciones son muy numerosas y cuentan con una calidad gráfica y narrativa muy notable; si los distintos trabajos son capaces de abordar un mismo

acontecimiento desde diversas perspectivas; si muchas obras presentan un respaldo historiográfico y documental; si son accesibles o de fácil consulta, tanto en papel o de forma digital, debemos preguntarnos qué falla para que no exista una aplicación directa de los cómics y novelas gráficas como herramientas didácticas de Historia.

En la actualidad, el principal estímulo que utilizan los adolescentes es de tipo visual, y se puede comprobar en el hecho del uso que se hace de móviles y tablets digitales a edades cada vez más tempranas. Cabría pensar entonces que el cómic y la novela gráfica, al aunar un componente narrativo con el gráfico, podría ser utilizado de una forma habitual por los estudiantes o que al menos conocieran la existencia de algunos trabajos o temáticas que se reflejan en distintas obras. Y sin embargo la realidad es muy distinta ya que, en los últimos años, se ha llegado incluso a perder el componente lúdico que tenían los cómics hasta hace unas décadas en nuestro país, ya que han quedado muy relegados como objeto de consumo entre los adolescentes en detrimento de otras actividades de entretenimiento como el cine o los videojuegos.

De esta manera, se está produciendo una minusvaloración del potencial del cómic y de la novela gráfica como herramienta didáctica. Se debería intentar que los alumnos fueran conociendo y aprendiendo a leer estas obras desde edades tempranas, mostrándoles en primer lugar el componente de entretenimiento de algunas obras y avanzando después en su utilización para alcanzar un aprendizaje histórico. Y si los estudiantes no conocen trabajos; si no manifiestan un interés en leer cómics y novelas gráficas; pero tampoco éstos son mostrados en el aula como una manera de atraer y estimular a los alumnos a un conocimiento histórico más profundo, las propuestas teóricas o de posibles actividades caen en saco roto. Además, el hecho de que se trabajen con cómics y novelas gráficas en asignaturas del primer ciclo de Secundaria y en ambos cursos de Bachillerato, pero no en la asignatura de Historia en ninguna de las etapas educativas anteriores, hace que el un potencial de conocimiento de estas obras que se esté infrautilizando al desaprovechar también ese trasvase de conocimientos que es tan enriquecedor para el proceso de enseñanza y aprendizaje como es la interdisciplinariedad.

Por su parte, los docentes también deben tratar de innovar con distintas propuestas para motivar a los alumnos a alcanzar un pensamiento histórico que conjugue una formación crítica y creativa. Para ello, sería necesario que hubiera una selección previa por parte de los profesores sobre los materiales con los que se fuera a trabajar en el aula, pero también es necesario mostrar a los alumnos la existencia de cómics y novelas gráficas y cómo pueden ir trabajándose de diversas maneras mediante lecturas críticas, elaboración de cómics propios, etc.

Se debe apostar por una serie de cambios curriculares que incidan en la utilización del cómic y de la novela gráfica como una herramienta didáctica de la Historia que tenga una doble vertiente como finalidad: por un lado, como puerta de entrada a un conocimiento histórico de una forma más estimulante y atractiva que los clásicos libros de texto o de las clases magistrales; por otro, como una forma de profundizar en diversos aspectos históricos que tienen un carácter más social o personal. En ocasiones los libros pueden tener un carácter impersonal o muy generalizado sobre un determinado tema, por

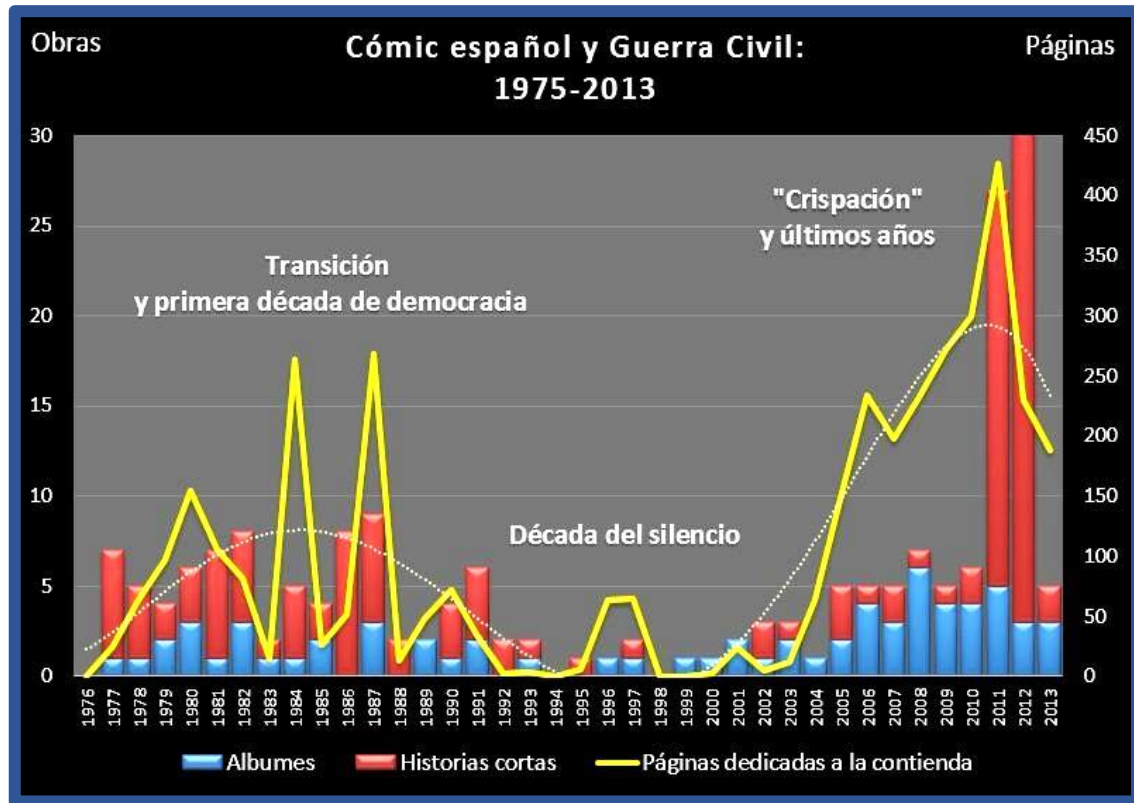
lo que la utilización de una novela gráfica o un cómic que narre un hecho puntual desde un prisma más personal puede generar en los alumnos un sentimiento de empatía, por lo que podrían alcanzar a comprender ese concepto de empatía histórica a través de una forma menos compleja, aunando una parte lúdica con otra de aprendizaje histórico.

En este trabajo se han ido indicando aquellos cómics y novelas gráficas que pueden utilizarse en el aula para la didáctica de la Historia. Su utilización puede trabajarse desde distintas perspectivas, –como la memoria de un pasado traumático, la represión, la situación de la mujer en un contexto bélico– incluso de una forma crítica o como ejemplo de que estas obras pueden estar sujetas a servir como un mecanismo de propaganda y adoctrinamiento en función de su contexto histórico. Se ha dado especial relevancia al fenómeno de la memoria y posmemoria de un pasado histórico traumático tanto por su importancia en el hilo conductor de los cómics y novelas gráficas que han sido indicadas en capítulos anteriores; como por el hecho de que puede servir a los alumnos de conexión con ese pasado que en ocasiones perciben lejano y cerrado. Por tanto, también podemos encontrar un aspecto emocional y crítico que los alumnos deben conocer y trabajar para alcanzar un aprendizaje histórico más completo.

En definitiva, tenemos los materiales, las propuestas teóricas y prácticas, pero falta dar el último y definitivo paso: trasladar esos trabajos a la realidad del aula y mostrar a los alumnos que la disciplina histórica se puede trabajar desde perspectivas y con herramientas muy diversas pero complementarias todas ellas. Tanto el cómic como la novela gráfica combinan la vertiente lúdica con la didáctica de una forma muy completa. Esa característica intrínseca de estas obras hace que su utilización como un recurso didáctico deba ser aprovechada. Además, por las diferentes miradas y narraciones que presentan se podrá lograr un conocimiento histórico más completo que el ofrecido por los libros de texto. Si se logra encajar esa variedad de perspectivas que tiene el cómic y la novela gráfica sobre etapas tan trascendentales como la Segunda República y la Guerra Civil, o sobre la Historia en general, junto a las explicaciones del docente y a los contenidos de los libros de texto, se podrá desterrar la idea de que el aprendizaje histórico es meramente memorístico y se fomentará una enseñanza de la Historia creativa y crítica, en la que los alumnos percibirán su riqueza y su utilidad como una materia no solo educativa sino también como formadora como miembros de una sociedad cada vez más compleja y mutable.

ANEXO I

Gráfico de Michel Matly sobre la producción de cómics y novelas gráficas en el periodo (1975-2013) y cuyo eje temático es la Guerra Civil española.



ANEXO II

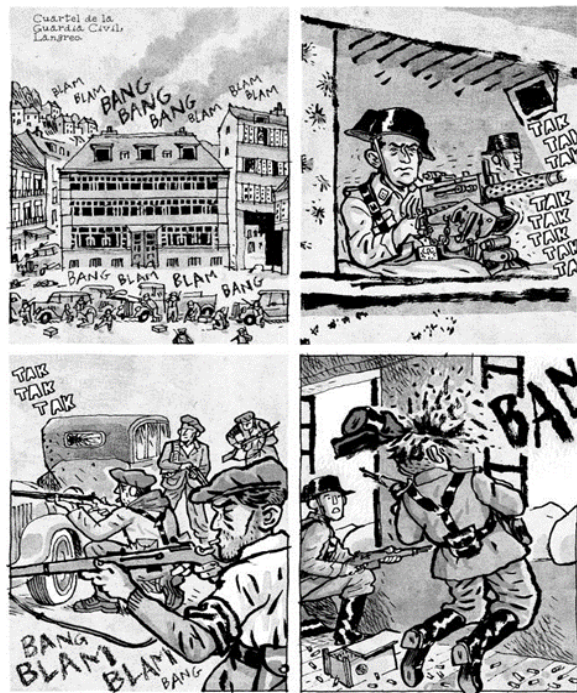
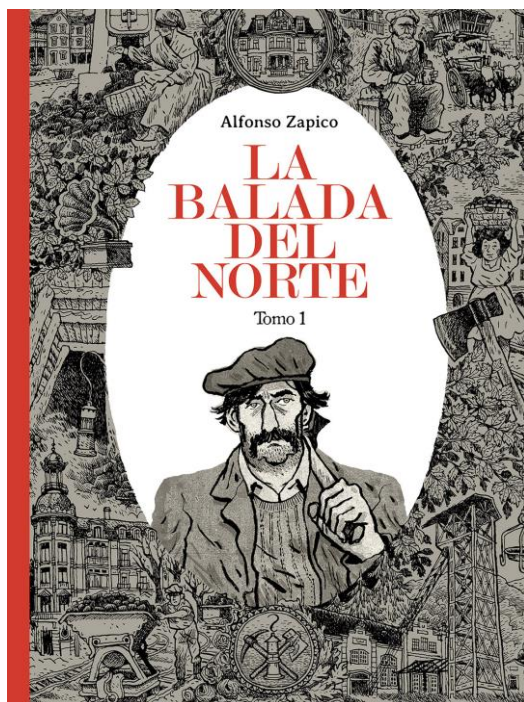
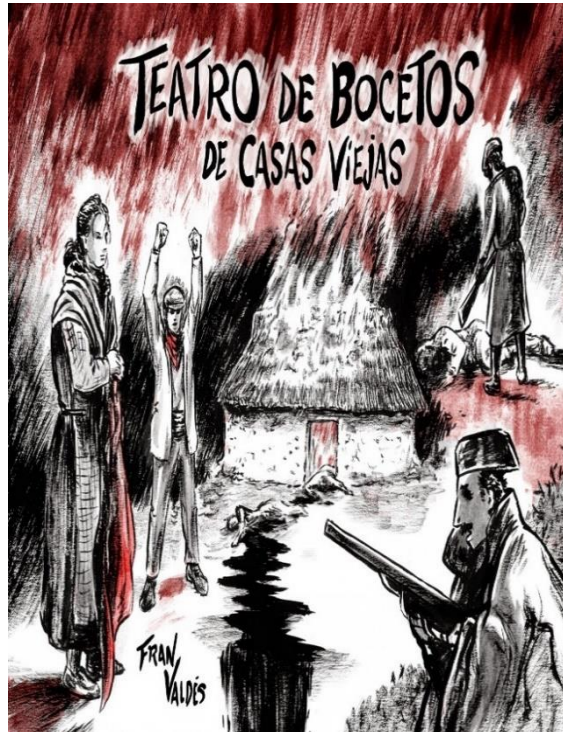
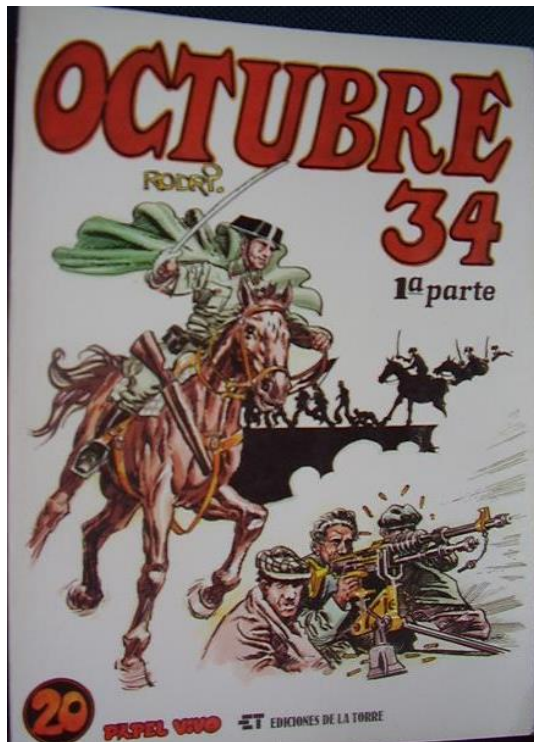
Listado cronológico de cómics y novelas gráficas citadas.

- 1977 – *Paracuellos*, de C. Giménez.
- 1978 – *Setenta días en el infierno. La gesta en el Alcázar de Toledo* de Carlos y Luis F. Crespo.
- 1979 – *Eloy, uno entre muchos*, de F. J. Hernández Palacios
- 1980 – *Emili Piula*, de R. Subirachs
- 1980 – *Octubre, 34*, de Rodri
- 1982 – *Paracuellos 2*, de C. Giménez.
- 1984 – *Breve Historia de Aragón*, (vols. 1 y 2) de Marzal, Parrilla & Muniz
- 1986 – *Cimoc*, de V. Mora.
- 1987 – *Cimoc*, de V. Mora.
- 1993 – *Memorias de Amorós*, de Hernández Cava & del Barrio.
- 1997 – *Un largo silencio*, de F. Gallardo
- 1999 – *Paracuellos 3*, de C. Giménez.
- 2001 – *Paracuellos 4*, de C. Giménez.
- 2002 – *Paracuellos 5*, de C. Giménez.
- 2003 – *Paracuellos 6*, de C. Giménez.
- 2004 – *El faro*, de P. Roca
- 2005 – *Cuerda de presas*, de García & Martínez.
- 2006 – *Quintos*, de Andreas & Cochet.
- 2006 – *Le magacien*, de B. Loth.
- 2007 – *Barricades*, de B. Loth.
- 2007– 36-39 *Malos tiempos*, de C. Giménez
- 2008 – *Une nuit en Aragon*, de B. Loth.
- 2008 – *Las serpientes ciegas*, F. Hernández Cava & B. Seguí.
- 2008 – *No pasarán*, de V. Giardino.
- 2009 – *El arte de volar*, de A. Altarriba & Kim.
- 2009 – *Mujeres libres*, de B. Loth.

- 2010 – *El ángel de la retirada*, S. Dounovetz & P. Roca.
- 2011 – *Todo Paracuellos*, de C. Giménez (recopilación de las novelas gráficas de *Paracuellos*)
- 2011 – *Cargo par Barcelone*, de B. Loth.
- 2011 – *Nuevas hazañas bélicas*, de H. Mingoya.
- 2012 – *Todo lo que nos contaron nuestros abuelos*, de Cachete Jack.
- 2012 – *Le recul du fusil*, de Jean-Sébastien Bordas (Vol. 1)
- 2013 – *Un médico novato*, de Sento.
- 2013 – *Los surcos del azar*, de P. Roca.
- 2013 – *Mort à Madrid*, de B. Loth.
- 2013 – *Le recul du fusil*, de Jean-Sébastien Bordas (Vol. 2)
- 2014 – *Winnipeg, el barco de Neruda*, de L. Martel & A. Santolaya.
- 2015 – *El cielo por asalto*, de Carmona en Viñetas.
- 2015 – *Atrapado en Belchite*, de Sento.
- 2015 – *El convoy*, de E. Torrents & D. Lapière.
- 2016 – *La balada del norte*, de A. Zapico.
- 2016 – *Vencedor y vencido*, de Sento.
- 2016 – *El ala rota*, de A. Altarriba & Kim.

ANEXO III

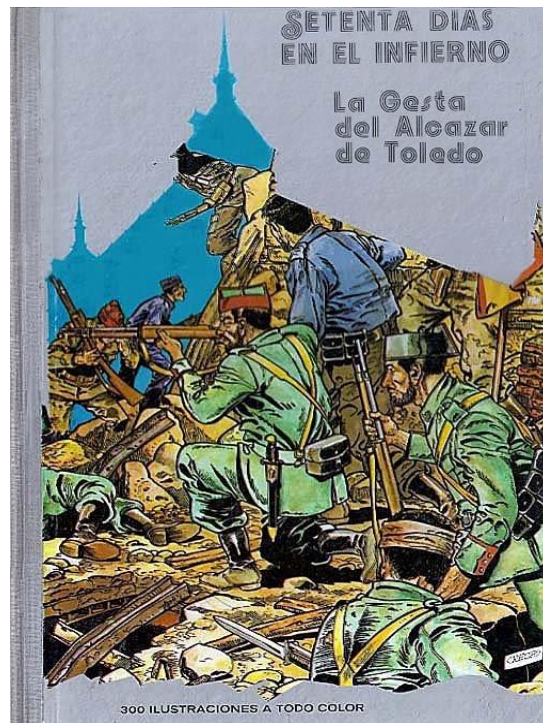
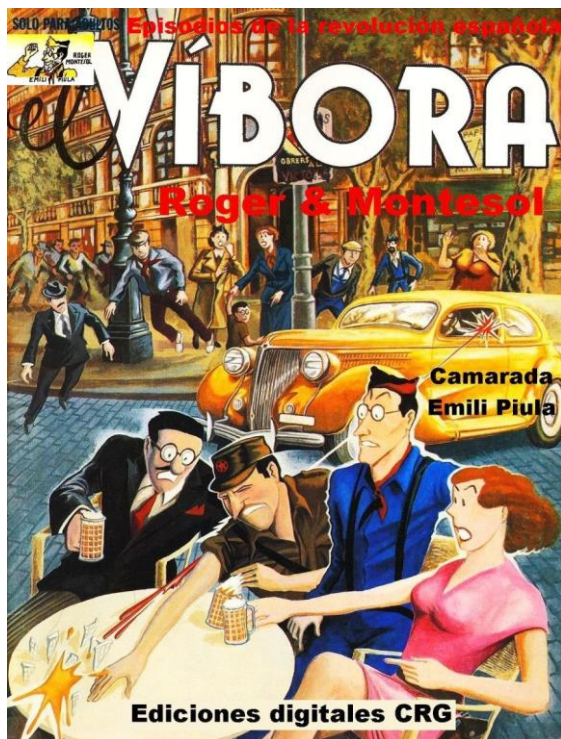
CÓMICS SOBRE LA SEGUNDA REPÚBLICA ESPAÑOLA.



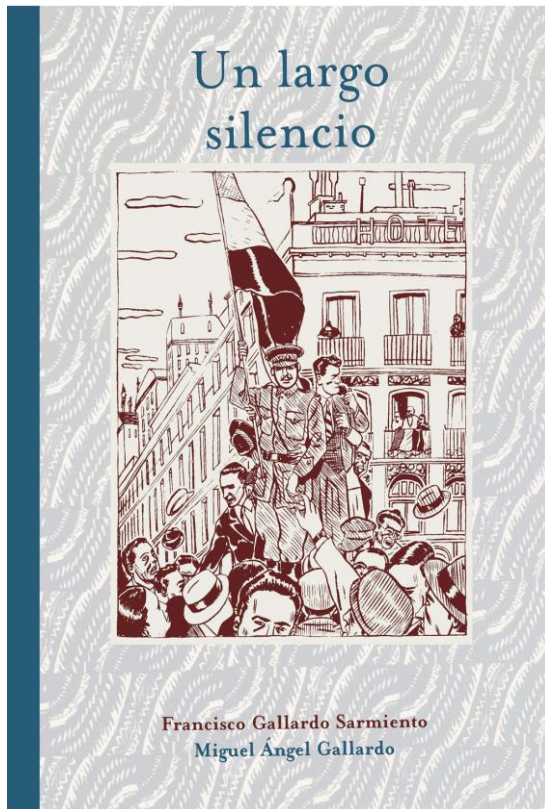
ANEXO IV

CÓMICS SOBRE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA.

Años 70 y 80.



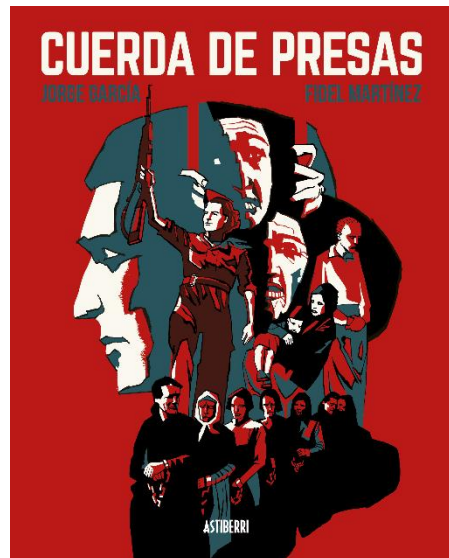
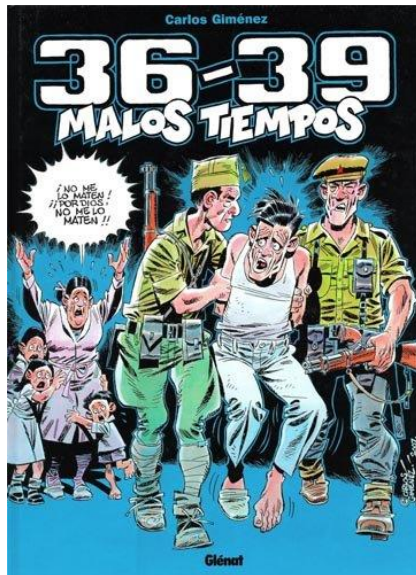
Años 90.



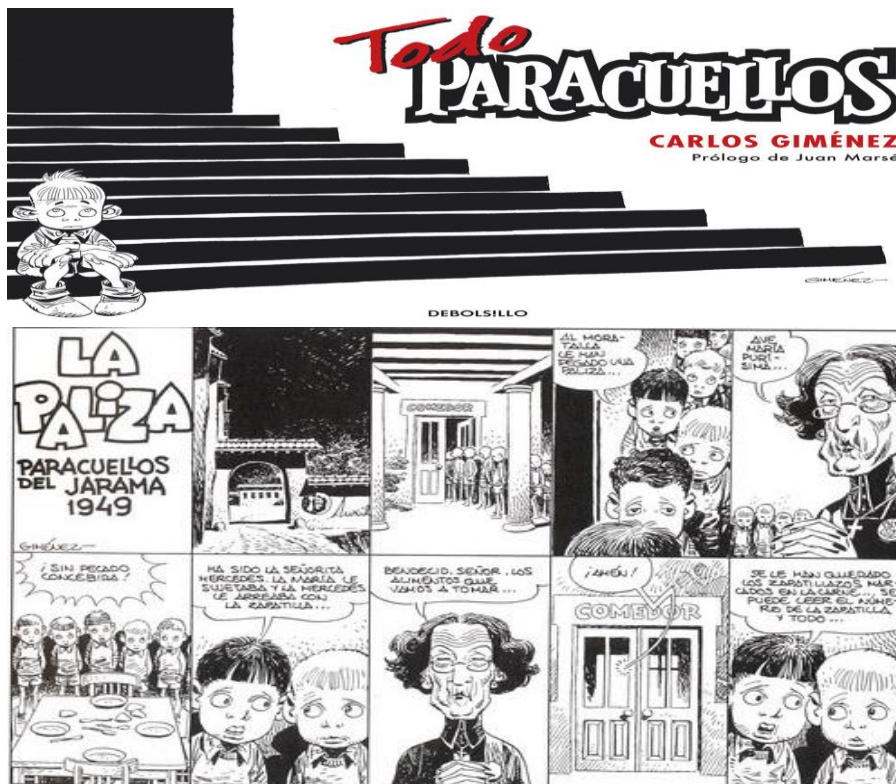
ANEXO V

CÓMICS Y NOVELAS GRÁFICAS SOBRE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA DESDE EL AÑO 2000 HASTA LA ACTUALIDAD.

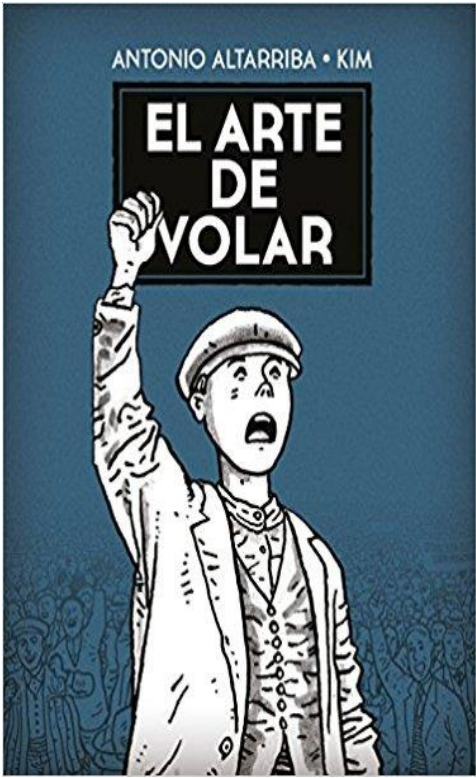
Memoria directa.

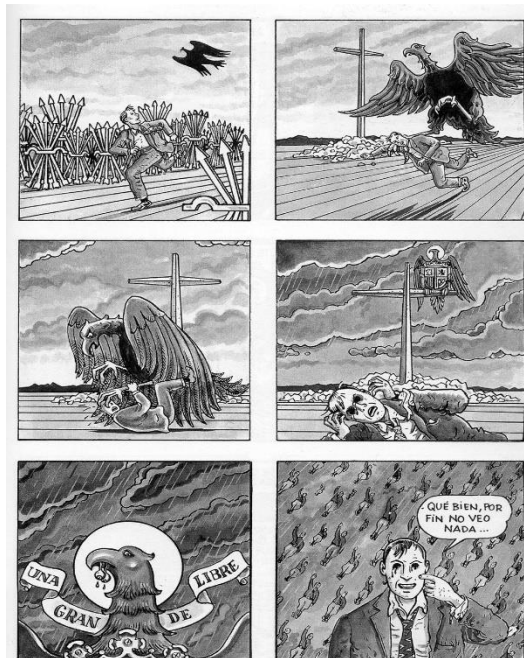
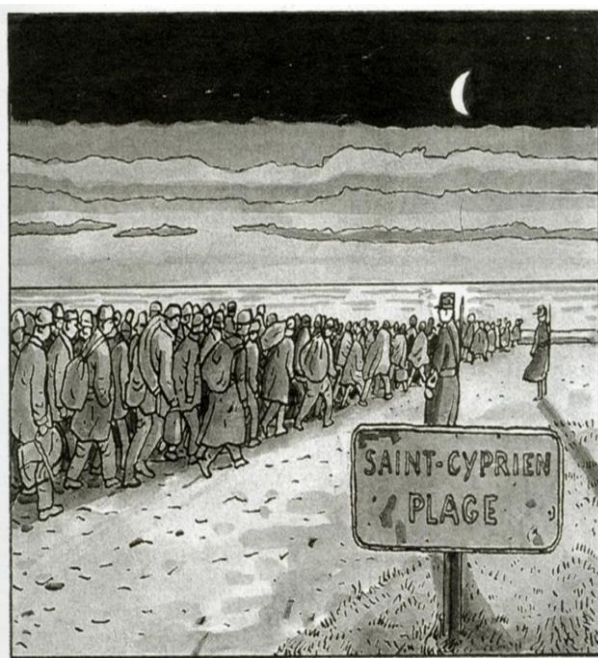


Memoria autobiográfica.

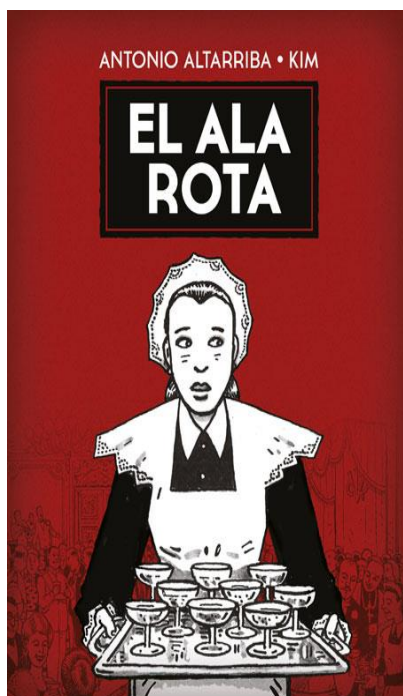


Posmemoria biográfica.

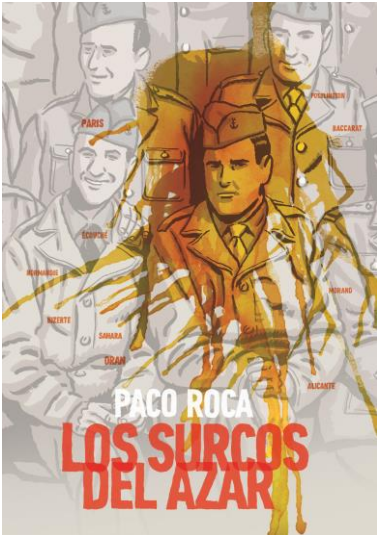
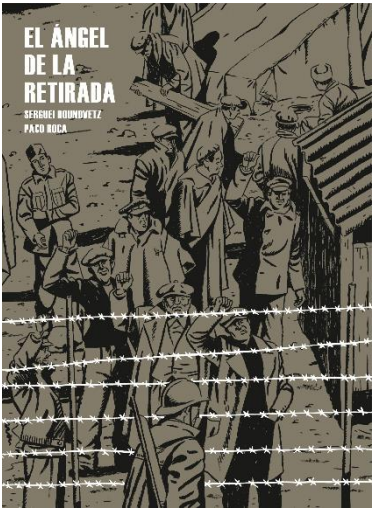




343



Memoria del exilio.



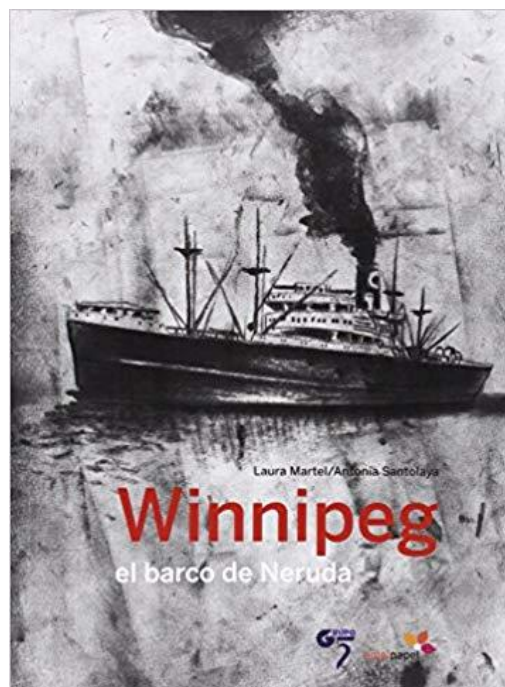
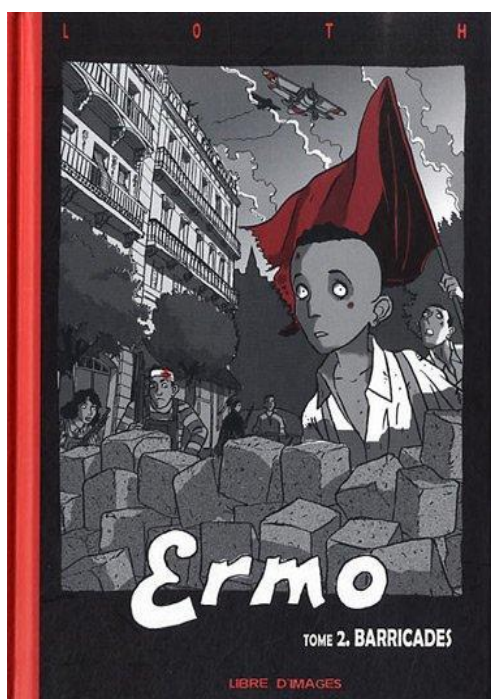
30

ASTICORR



ANEXO VI

Otras obras sobre la guerra civil española.



BIBLIOGRAFÍA

Alary, V. (2016). La Guerra Civil española vista desde la historieta. En L. C. Souto & J. Martínez Rubio (coords.). *Historieta y Sociedad*, volumen 1. Valencia: Universitat de València, pp. 6-28. [Recuperado de <https://ojs.uv.es/index.php/diabltexto/article/view/89111>]. (Consultado el 14/09/2018).

Alcázar, J. (2016). No es posible asaltar el cielo. En L. C. Souto & J. Martínez Rubio (coords.). *Historieta y Sociedad*, volumen 1. Valencia: Universitat de València, pp. 330-333. [Recuperado de <https://ojs.uv.es/index.php/diabltexto/article/download/9055/8573>]. (Consultado el 14/09/2018).

Barrero, M. (2002). Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula. *Jornadas sobre Narrativa Gráfica*. Jerez de la Frontera, Cádiz, pp. 1-12. [Recuperado de <https://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf>]. (Consultado el 14/09/2018).

Blay Martí, J. M. (2015). Dibujando la historia. El cómic como recurso didáctico en la clase de Historia. *Revista Supervisión* 21 (36). Madrid: USIE, pp. 1-14. [Recuperado de http://www.usie.es/SUPERVISION21/2015_36/SP_21_36_Articulo_Dibujando_la_Historia_Blai.pdf]. (Consultado el 14/09/2018).

Boerman-Cornell, W. (2015). Using Historical Graphic Novels in High School History Classes: Potential for Contextualization, Sourcing, and Corroborating. *The History Teacher* (2), volumen 48, pp. 209-224. [Recuperado de http://www.societyforhistoryeducation.org/pdfs/F15_Boerman-Cornell.pdf]. (Consultado el 14/09/2018).

Bórquez, N. (2016) La historieta de la memoria: la Guerra Civil y el franquismo en viñetas. En L. C. Souto & J. Martínez Rubio (coords.). *Historieta y Sociedad*, volumen 1. Valencia: Universitat de València, pp. 29-55. [Recuperado de <http://www.antonioaltarriba.com/nestor-borquez-la-historieta-de-la-memoria-la-guerra-civil-y-el-franquismo-en-vinetas/>]. (Consultado el 14/09/2018).

Crippa, F. (2014). La representación del trauma de la memoria en dos novelas gráficas contemporáneas. *Siglo XXI. Literatura y cultura españolas* (12). Valladolid: Universidad de Valladolid, pp. 143-156. [Recuperado de <http://www.revistasigloxxi.com>]. (Consultado el 14/09/2018).

Crippa, F. (2017). La narrativa gráfica contemporánea y la memoria de la Guerra Civil española. *El Genio Maligno. Revista de Humanidades y Ciencias Sociales* (20), pp. 18-26. [Recuperado de <https://elgeniomaligno.eu/la-narrativa-grafica-contemporanea-y-la-memoria-de-la-guerra-civil-espanola/>]. (Consultado el 14/09/2018).

De Groot, J. (2016). *Consuming History. Historians and heritage in contemporary popular culture*. Nueva York: Routledge.

Delaunay, J. M. (2014). Miradas francesas sobre la Guerra civil. *Estudios Históricos de Historia contemporánea*, (32), Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 435-450. [Recuperado de <http://revistas.usal.es/index.php/0213-2087/article/view/12547>]. (Consultado el 14/09/2018).

Derder, P. (2013). La bande dessinée, alliée pédagogique de la transmission de l'histoire de l'immigration. *Hommes et migrations* (1303). Pp. 169-174. [Recuperado de <http://hommesmigrations.revues.org/2587>]. (Consultado el 14/09/2018).

Fernández de Arriba, D. (2015). La memoria del exilio a través del cómic. *Un largo silencio, El arte de volar y Los surcos del azar*. CuCo, Cuadernos del cómic (4), pp. 7-33. [Recuperado de <http://cuadernosdecomic.com/revista4.php>]. (Consultado el 14/09/2018).

García Navarro, C. P. (2016). *Maus* y *El arte de volar*: dos representaciones paradigmáticas del universo concentracionario. *Quaderns de Filologia: Estudis Literaris XXI*, pp. 67-82. [Recuperado de <https://ojs.uv.es/index.php/qdfed/article/view/9335>]. (Consultado el 14/09/2018).

Guay, L. & Charrette, D. (2009). La bande dessinée: un outil didactique pour enseigner l'histoire. *Traces* (2), 47. Pp. 1-7. [Recuperado de http://recitarts.ca/IMG/pdf/bd_et_histoire.pdf]. (Consultado el 14/09/2018).

Guiral, C. (2012). *Temas generales en El arte de volar. Instrucciones de uso. Orientaciones para una lectura histórica, social, mediática, psicológica y hasta filosófica de la novela gráfica de Altarriba-Kim*, Alicante: Edicions de Ponent, pp. 1-45. [Recuperado de <https://historiaycomic.files.wordpress.com/2014/09/guc3ada-didc3a1ctica-el-arte-de-volar.pdf>]. (Consultado el 14/09/2018).

Jiménez Alcázar, J. F., Mugueta Moreno, I. & Rodríguez, G. F. (coords.) (2016). Videojuegos, historia y cultura. *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*. Murcia: Compobell- IGN, pp. 8-9. [Recuperado de <http://www.historiayvideojuegos.com/?q=node/162>]. (Consultado el 14/09/2018).

Leoné Puncel, S. & Caspistegui Gorasurreta, F. J. (2005). El uso de los cómics para la enseñanza de la historia en el aula: algunas propuestas. *Fuentes Orales y Visuales: investigación histórica y renovación pedagógica*. Pamplona: Instituto Gerónimo de Uztariz, Seminario de Fuentes Orales, pp. 1-19.

Loranca de Castro, M^a del P. (2013). «Mis chicas» y su influencia en las niñas de posguerra. *Revista de estudios sobre la historieta: Historietas* (3), pp. 71-81. [Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4718683>]. (Consultado el 14/09/2018).

Matly, M. (2014). El comic español y la Guerra civil: transición y primera década de democracia – 1976-1992. *Tebeosfera* [Recuperado de https://www.tebeosfera.com/documentos/el_comic_espanol_y_la_guerra_civil_transicion_y_primera_decada_de_democracia_-_1976-1992.html]. (Consultado el 14/09/2018).

- Matly, M. (2015). Dibujando la Guerra civil. Representación de la Guerra civil (1936-1939) en los cómics publicados desde 1976. *Hispania Nova* (13), pp. 99-125. [Recuperado de <http://www.uc3m.es/hispanianova>]. (Consultado el 14/09/2018).
- Matly, M. (2016). De la tristeza a la indignación. El exilio y la cárcel en los cómics de la Guerra civil española. En L. C. Souto, J. Martínez & J. Lluch-Prats (eds.). *Las batallas del cómic. Perspectivas sobre la narrativa gráfica contemporánea*. Valencia: Universitat de València. Pp. 224-247. [Recuperado de <https://www.uv.es/diabltxd/Anejo1DTD.pdf>]. (Consultado el 14/09/2018).
- Merino, A. & Tullis, B. (2012). The Sequential Art of Memory: The Testimonial Struggle of Comics in Spain. *Hispanic Issues On Line* (11). Pp. 211-225. [Recuperado de <https://cla.umn.edu/hispanic-issues/online>]. (Consultado el 14/09/2018).
- Prats, J. & Santacana, J. (2001). *Enseñar Historia: Notas para una didáctica renovadora*. Mérida: Junta de Extremadura. Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología.
- Rouvière, N. (2012). *Bande dessinée et enseignement des humanités*. Grenoble: ELLUG.
- Rouvière, N. (2013). Petit historique de l'intégration scolaire de la bande dessinée. Enseigner avec la bande dessinée. *Neuvième Art 2.0*. Angulema: Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, pp. 1-6. [Recuperado de <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article523>]. (Consultado el 14/09/2018).
- Saitua, I. (2018). La enseñanza de la Historia a través de la novela gráfica: una estrategia de aprendizaje emergente. *Revista de Didácticas Específicas* (18), pp. 65-87. [Recuperado de <https://www.didacticasespecificas.com>]. (Consultado el 14/09/2018).
- Sánchez Zapatero, J. (2016). La memoria de la Guerra Civil en viñetas: *El arte de volar y Un largo silencio*. *Revista Signa* (25). Pp. 1081-1095. [Recuperado de <http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/16910>]. (Consultado el 14/09/2018).
- Sebastián-Faubel, V. (2016). El uso del cómic y la narrativa gráfica como estrategia didáctica en el aula de Historia y Ciencias Sociales. En L. C. Souto, J. Martínez & J. Lluch-Prats (eds.). *Las batallas del cómic. Perspectivas sobre la narrativa gráfica contemporánea*. Valencia: Universitat de València. Pp. 314-333. [Recuperado de <https://www.uv.es/diabltxd/Anejo1DTD.pdf>]. (Consultado el 14/09/2018).
- Souto, L. C. & Martínez Rubio, J. (2016). Perspectivas, toma de conciencia y consolidación de la historieta en el mundo académico. En L. C. Souto & J. Martínez Rubio (coords.). *Historieta y sociedad*, Valencia: Universitat de València, pp. 1-5. [Recuperado de <https://ojs.uv.es/index.php/diabltexto/article/viewFile/9033/8605>]. (Consultado el 14/09/2018).
- Trigueros Cano, F. J., Molina Saorín J. & Álvarez Martínez-Iglesias, J. M^a. (2017). La enseñanza de la historia y el desarrollo de competencias sociales y cívicas. *Clio. History and History teaching* (43). [Recuperado de <http://clio.rediris.es/clio43.html>]. (Consultado el 14/09/2018).

Vallespín, E. N. & Ibars, R. (en prensa). Viajeros y aventureros, un proyecto didáctico para el aprendizaje de la historia a través del cómic. *Congreso Internacional de Estudios Interdisciplinarios sobre Cómic*, Zaragoza: Universidad de Zaragoza.

Yusta Rodrigo, M. (2014). El pasado como trauma. Historia, memoria y «recuperación de la memoria histórica» en la España actual. *Pandora* (12). Pp. 23-41. [Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5238920>]. (Consultado el 14/09/2018).

Recursos web:

Cardona, T. (24 de septiembre de 2017). *Las memorias de Amorós*. [Recuperado de <https://www.zonanegativa.com/las-memorias-amoros/>].

FAESPANA (s.f.). *Novelas e cómics sobre II República Española*. [Recuperado de <https://faespana.wordpress.com/2018/03/01/novelas-e-comics-sobre-a-ii-republica-espanola/>].

Gutiérrez Baena, S. (10 de abril de 2014). *Teatro de bocetos de Casas Viejas*. [Recuperado de <http://historiacasasviejas.blogspot.com/2014/04/teatro-de-bocetos-de-casas-viejas.html>].

Referencias legales:

Gobierno de Aragón. Departamento de Educación, Cultura y Deporte, (2016). *Currículo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual*. [Recuperado de <http://www.educaragon.org/FILES/EDUCACION%20PLASTICA,%20VISUAL%20Y%20AUDIVISUAL.pdf>]. (Consultado el 14/09/2018).

Gobierno de Aragón. Gobierno de Aragón. Departamento de Educación, Cultura y Deporte, (2016). *Currículo de Geografía e Historia*. [Recuperado de <http://www.educaragon.org/FILES/GEOGRAFIA%20E%20HISTORIA.pdf>]. (Consultado el 14/09/2018).

Gobierno de Aragón. Departamento de Educación, Cultura y Deporte, (2016). *Currículo de Cultura Audiovisual*. [Recuperado de <http://www.educaragon.org/FILES/Cultura%20Audiovisual.pdf>]. (Consultado el 14/09/2018).

Gobierno de Aragón. Departamento de Educación, Cultura y Deporte, (2016). *Currículo de Historia del Arte*. [Recuperado de <http://www.educaragon.org/FILES/HISTORIA%20DEL%20ARTE.pdf>]. (Consultado el 14/09/2018).

Gobierno de Aragón. Departamento de Educación, Cultura y Deporte (2016). *Currículo de Historia del Mundo Contemporáneo*. [Recuperado de

<http://www.educaragon.org/FILES/HISTORIA%20DEL%20MUNDO%20CONTEMPORANEO.pdf>]. (Consultado el 14/09/2018).

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE). Boletín Oficial del Estado. Madrid, 10 de diciembre de 2013, núm. 295, pp. 97858-97921 [Recuperado de <https://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>]. (Consultado el 14/09/2018).

Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. Boletín Oficial de Aragón. 2 de junio de 2016, núm. 105, pp. 12.640-13.458. [Recuperado de <http://www.boa.aragon.es/cgi-bin/EBOA/BRSCGI?CMD=VEROBJ&MLKOB=910768820909>]. (Consultado el 14/09/2018).

Orden ECD/494/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. Boletín Oficial de Aragón. 3 de junio de 2016, núm. 106, pp. 13462-14390. [<http://www.boa.aragon.es/cgi-bin/EBOA/BRSCGI?CMD=VEROBJ&MLKOB=910897820707>]. (Consultado el 14/09/2018).