

La novela gráfica:

Un proyecto de innovación educativa interdisciplinar

Máster Universitario en Profesorado de ESO, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, Artísticas y Deportivas.

Especialidad: Dibujo y Artes Plásticas.

Curso 2011-2012

TFM: Modalidad B

Línea de innovación docente: Palabra e Imagen: Educación artística y literaria
en ESO y Bachillerato

Tutor: Juan Senís Fernández

Alumna: Dolores Manjón González

ÍNDICE

1. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMAS Y MARCO TEÓRICO	3
1.1. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMAS.....	3
1.2. MARCO TEÓRICO.....	5
a. EL TEXTO NARRATIVO	5
b. LA NOVELA GRÁFICA COMO GÉNERO HÍBRIDO	9
2. DISEÑO METODOLÓGICO	14
2.1. ENCUESTA AL ALUMNADO.....	14
2.2. ENCUESTA A LOS DOCENTES.....	15
2.3. DISEÑO DE ACTIVIDADES: UNIDAD DIDÁCTICA.....	17
1.CONTEXTUALIZACIÓN	17
a.CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO	17
b.CONTEXTUALIZACIÓN CURRICULAR	17
I.OBJETIVOS GENERALES	17
II. CONTENIDOS GENERALES.....	18
III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	20
3.OBJETIVOS DIDÁCTICOS	22
4.CONTENIDOS DIDÁCTICOS	24
5.EVALUACIÓN	25
a.CRITERIOS DE EVALUACIÓN	25
b.CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	26
6.RECURSOS.....	27
3. ANÁLISIS DE DATOS.....	28
3.1. RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS ENTRE EL ALUMNADO	28
3.2. RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS ENTRE LOS DOCENTES ...	30
4. CONCLUSIONES, CONSECUENCIAS E IMPLICACIONES.....	31
5. BIBLIOGRAFÍA.....	32
6. ANEXO I. CORPUS.....	33

1. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMAS Y MARCO TEÓRICO

1.1. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMAS

En la docencia cada vez se demanda una mayor globalidad de contenidos y la coordinación entre asignaturas para mejorar el aprendizaje y la adquisición de éstos, puesto que, en numerosas ocasiones, las asignaturas llegan a dar contenidos comunes. Esto ayudaría a los alumnos a lograr una de las finalidades que expone el currículo oficial en el que nos basamos¹:

Artículo 3. Finalidad del Bachillerato

1. La finalidad del Bachillerato consiste en proporcionar al alumnado una educación y formación integral y una madurez intelectual y humana esencial para la comprensión y análisis crítico de la realidad, así como en desarrollar los conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desempeñar sus funciones sociales con responsabilidad y competencia.
2. Asimismo, el Bachillerato capacitará al alumnado para acceder a la Formación profesional de grado superior, a los estudios universitarios, a otros estudios superiores y a la vida activa

Este artículo nos interesó especialmente y creímos conveniente realizar un proyecto de innovación interdisciplinar que ayudaría al alumnado a conseguir una *formación integral* y a tener una visión global de la realidad. Además, la coordinación del profesorado en contenidos comunes, dentro del currículum de cada asignatura, dotaría de una mayor capacidad intelectual y mejor entendimiento de la propia materia por parte del alumno/a. Este tipo de proyectos ayudan a la motivación del alumnado en varias áreas, si se eligen de manera adecuada los contenidos y actividades.

Realizar un proyecto coordinado entre varias asignaturas es importante y beneficioso para el alumnado, pero siempre hay que tener en cuenta que los docentes que lo desarrollos deben tener una predisposición para realizar un proyecto de esta envergadura, pues supone un trabajo en equipo, organización, cambio de metodologías a la hora de impartir las clases, reuniones periódicas y una buena comunicación.

Como se demuestra a lo largo del trabajo que se expone, se han realizado una serie de encuestas que demuestran la importancia de un proyecto interdisciplinar. Todos hemos encontrado en un momento del año académico similitudes entre diferentes asignaturas o la necesidad de conocimientos de una para el entendimiento de otra, y son este tipo de necesidades y carencias las que se quieren cubrir en este proyecto. Concretamente, nos basamos en la novela gráfica para llegar a conseguir los objetivos que aquí se proponen, además de

¹ - ORDEN de 1 de julio de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad autónoma de Aragón.

- ORDEN de 27 de mayo de 2009, de la Consejera de Educación, Cultura y Deporte, por la que se modifica la Orden de 1 de julio de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad autónoma de Aragón.

ayudar a fomentar la lectura, uno de los puntos más críticos que existen, ya que la juventud tiene menos interés por la lectura y desde el currículo oficial también se tiene en cuenta:

Con el fin de promover las medidas necesarias para que en las distintas materias se desarrollen actividades que estimulen el interés y el hábito por la lectura y la expresión oral, se incluirán en el Proyecto curricular estrategias de intervención educativa para el perfeccionamiento de la comprensión y expresión oral y escrita.

Artículo 6. Elementos del currículo

4. Los centros docentes, a través de su Proyecto curricular, promoverán las medidas necesarias para que en las distintas materias se desarrollen actividades que estimulen el interés y el hábito de lectura y la capacidad de expresarse correctamente en público, así como el uso de las tecnologías de la sociedad de la información y el conocimiento.

Por último, hay que señalar que el siguiente proyecto se basa en la coordinación de las asignaturas de Lengua Castellana y Literatura (LCL) y Cultura Audiovisual (CA). Entre ambas se prevé la realización de una unidad didáctica basada en la explicación y realización de una novela gráfica como recurso para aunar contenidos de ambas asignaturas, ofreciendo así una visión unificada e integral de este tipo de literatura y buscando al mismo tiempo suscitar el interés del alumnado por la lectura y el arte.

La memoria del proyecto reflejado en el presente trabajo se divide en las siguientes partes. En primer lugar, se ofrece un marco teórico en el que se hace un breve repaso sobre las principales características del texto narrativo y la novela gráfica. En segundo lugar, se propone un diseño metodológico que consta de unas encuestas realizadas a alumnos/as y docentes y una unidad didáctica, donde destaca, por su importancia, la actividad coordinada ya mencionada. A continuación, se incluye un análisis de datos, recoge los datos de las encuestas realizadas. Y, por último, las conclusiones, consecuencias e implicaciones, donde se da una opinión personal según los datos recogidos y las posibilidades de su puesta en práctica en el futuro, puesto que este proyecto innovador todavía no se ha podido llevar a la práctica, debido a diversos imprevistos dentro de la realización del Practicum II. Asimismo, es necesario aclarar, para terminar, que este proyecto se enmarca dentro de la línea de TFM, modalidad B, titulada “Palabra e imagen: educación artística y literaria en ESO y Bachillerato”, propuesta por el profesor Juan Senís Fernández. Algunas partes de la presente memoria coinciden con las de las otras dos presentadas dentro de la misma línea, especialmente en lo que respecta al marco teórico relacionado con el texto narrativo y a las encuestas. Ello se debe a que dichas pares fueron realizadas conjuntamente por las autoras de los tres trabajos dirigidos por el profesor-tutor, con su consentimiento y bajo su continua supervisión, dado que se trata de aspectos comunes a los tres proyectos de innovación.

1.2. MARCO TEÓRICO

a. EL TEXTO NARRATIVO

1. Definición de texto narrativo:

La literatura es una de las formas de la ficción, según Amberson Imbert, porque “a veces simula una acción que nunca ocurrió y a veces moldea lo que sí ocurrió pero apuntando más a la belleza que a la verdad” (1996: 10). Así como usamos la lengua para comunicar los contenidos lógicos de nuestra conciencia, y esa tendencia recibe una forma purificada en las ciencias y su mayor desarrollo abstracto en las matemáticas, también podemos expresar nuestra vida interior: en la confidencia tratamos de sacar a luz nuestra intimidad, y a la objetivación de esa intimidad la llamada poesía, se dé en verso o en prosa (Ibid., 1996: 9-11).

A esa objetivación de la intimidad ha adoptado a lo largo de la historia diversas formas, y de ahí que se haya hablado tradicionalmente en la tratadística y la teoría literaria de los géneros literarios. Según García Berrio y Huerta Calvo (1992: 12-14), los diversos estudios literarios realizados sobre la historia y la tipología de los géneros de la literatura, demuestran que todos parten de un mismo principio de universalización teórica. Desde el siglo XVI se establece un esquema común que clasifica de forma tripartita los géneros literarios (*lírica, épica y dramática*) y del que parten las sucesivas catalogaciones. Con el transcurso del tiempo se atiende también a las modalidades del discurso: *exegemática* (lírica), *mixta* (narración épica o novelesca) y *teatro* (dramática). En cuanto al establecimiento de las tipologías genéricas, la clasificación clásica (*lírica, épica y dramática*, repitiendo lo anterior) parte de Platón y sigue una línea evolutiva: se asegura en el Renacimiento y se consolida con la Crítica romántica de Hegel.

Entre todos ellos, el que nos interesa en este trabajo, el épico o narrativo, remite a la idea de narrar. Narrar es, según el DRAE, “contar, referir lo sucedido, o un hecho o una historia ficticios”. Tal acción está presente constantemente en la vida cotidiana. Como sostiene Roland Barthes,

Existe diversidad de géneros, todos ellos distribuidos en diferentes materias, el relato puede ser llevado al lenguaje articulado oral o escrito por la imagen fija o móvil. Está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia, la pantomima, el cuadro pintado, el vitral, el cine, las tiras cómicas, las noticias policiales, la conversación. Además de en estas formas, el lenguaje está en todo, en todos los tiempos, en todos los lugares y en todas las sociedades, el relato comienza con la historia misma de la humanidad (Barthes, 1982: 9).

En el terreno de la literatura, la narración y, sobre todo, la novela es, según Baquero Goyanes, “uno de los géneros literarios más difíciles de definir por su esencia dúctil, flexible y huidiza”(1988, 41). Las definiciones que podemos encontrar tradicionalmente se centran en la forma narrativa característica del género y contrastar con la forma dramática propia de la tragedia y de la comedia. Concretamente, es evidente que narrar es “contar, enumerar organizadamente unos hechos que, por ir uno tras otro, suelen pertenecer a un pasado totalmente conocido y, por tanto, perfectamente narrable” (Ibid.: 43). Narrar hace referencia, pues, a enumerar preferentemente situando en el tiempo, y es evidente que ha de subsistir

en toda narración un mínimo de historia o trama y, por lo tanto, una más o menos ostensible estructura narrativa. (Ibíd.: 41-44). Aquí está dando Baquero Goyanes una de las claves del texto narrativo. Es cierto que, por encima de todo, un texto narrativo es historia, es decir, “una narración de sucesos ordenados en su orden temporal (...)” y que, en cuanto tal “la historia solamente puede tener un mérito: el conseguir que el público quiera saber lo que ocurre después.” (Forster, 1985: 33-34). Pero también es cierto, como señala asimismo el propio Forster, que no es lo mismo historia que argumento, una distinción que nos lleva ya a analizar algunos de los aspectos más importantes del texto narrativo, empezando por argumento y trama o, dicho de otro modo, forma y fondo.

2. Elementos principales del texto narrativo.

2.1. Argumento y trama: la estructura narrativa

2.1.1. Historia y discurso

La teoría literaria moderna ha ido perfilando una doble estructuración del texto, por un lado, el conjunto de ideas ordenadas de acuerdo con los principios lógicos que imperan la realidad, y por otro, el conjunto de dichas ideas, pero cuya organización es el resultado de una serie de transformaciones realizadas sobre distintos contenidos. Esta doble estructuración es lo que tradicionalmente se ha entendido por “*ordo naturalis*” (orden que nos da la naturaleza) y “*ordo artificialis*”, una desviación del anterior.

La terminología en torno a esta cuestión es abundante, pero son los formalistas rusos los que iniciaron del S. XIX el estudio de la estructuración de la obra literaria a partir de las relaciones entre el orden de los hechos (*fábula*) y el orden al que están sometidos en el texto literario (*sujeto*). Entre ellos Tomachevski, que en su *Teoría de la Literatura* llamó *fábula* a “lo que efectivamente ocurrió” y *sujeto* a “la forma en que el lector toma conciencia de ello”, términos que Todorov mantiene como *historia* y *discurso* (1982: 157-158). Según este, desde un punto de vista general una obra literaria nos ofrece dos aspectos. Por un lado, la historia, que evoca cierta realidad y acontecimientos que han sucedido, en la que los personajes se pueden confundir con la realidad y que puede llegar a ser relatada por otros medios (película, oralmente, etc.). Por otro, el discurso, que no son los acontecimientos los que cuentan dicha historia sino el modo de relatarla en narrador.

La mayoría de recursos y aspectos que se presentan en la narración son resultado de las distintas formas de adecuación entre estos dos niveles. Los cambios fundamentales que se producen en el paso de la fábula al discurso quedan comprendidos en los procesos de ordenación del tiempo (orden y ritmo), las voces, la caracterización de los personajes y del espacio y el tiempo.

2.1.2. Orden

En cuanto al orden temporal, principal eje del ritmo narrativo según Genette (1989: 77-182), lo podemos definir como la relación entre la organización de los acontecimientos de la historia tal y como se presentan en la discurso. El orden de los mismos en la narración presenta unas *anacronías narrativas* o formas de discordancia, entre las que se pueden distinguir dos tipos. La *analepsis*, que es aquella en la que desde un momento presente se recuerda un hecho anterior; y la *prolepsis*, donde la evocación se realiza por anticipación.

2.1.3. Ritmo

Podemos definir ritmo narrativo como la velocidad con la que se presentan los diversos acontecimientos en la fábula. En este sentido, compararemos la cantidad de tiempo que cubre la fábula con la cantidad de espacio que requiere cada acontecimiento en el texto (número de páginas, líneas o palabras). Así, el tempo de la narración puede ser rápido o lento, y para ello se sirve de diversos recursos (Bal: 1985, 76-84; Baquero Goyanes: 1988, 85-87). La elipsis, en la que el contenido ha sido omitido, lo cual no tiene por qué restarle importancia, antes al contrario. El resumen genera un tempo rápido y es un instrumento perfecto para presentar la información de fondo o conectar varias escenas. En la escena, la duración de la fábula y la de la historia son aproximadamente iguales, mientras que la deceleración genera una excesiva lentitud de la presentación de la narración. En la pausa, en fin, el autor presta una gran atención a un elemento, mientras que la fábula permanece estacionaria. Cuando se continúa, no ha pasado el tiempo, por lo que tiene un fuerte efecto de retraso.

2.2. La voz narradora: focalización o punto de vista

2.2.1. El narrador y la persona gramatical

Aunque existen gran variedad de técnicas narrativas y de gran complejidad, las formas básicas del relato son tres (Baquero Goyanes: 1988, 77-87). La tercera persona es la más obvia y antigua de todas por su carácter épico. Está narrada “desde fuera” y se cree aparentemente objetiva pero se percibe con mayor o menor claridad la primera persona del narrador. Lo descrito anteriormente nos lleva a la siguiente persona gramatical, la primera persona, donde el autor puede presentar su personal punto de vista sin perder la verosimilitud artística. En la segunda persona, menos frecuente, “el narrador se dirige al personaje, adoptando la segunda persona, el lector del relato queda prácticamente identificado con el protagonista” (Ibíd., 87).

2.2.2. El punto de vista o la focalización: cuánto sabe el narrador

El focalizador, por su parte, establece el punto desde el que se contemplan los elementos. Dicho punto puede corresponder a un personaje referido a un elemento de la fábula, o exterior. Cuando el focalizador coincide con el personaje, el lector observa el presente por medio de dicho personaje, lo que conlleva parcialidad y limitación. Todorov (1982: 177-179) estableció la siguiente distinción entre tres posibilidades. El “narrador mayor que personaje”, que, desde una posición superior, conoce y sabe todo lo que sucede a los personajes. Es una situación propia del relato clásico y tradicional. El “narrador igual que personaje”, que sabe lo mismo que los personajes y no puede anticipar nada de lo que va a suceder. En este caso, generalmente se elige a un personaje para contar desde su posición lo que va sucediendo. Y el “narrador menor que personaje”, que sabe menos que los personajes y se limita a contemplar desde el exterior lo que va sucediendo.

2.3. Personajes

2.3.1. Clasificación según su importancia

Según su grado de participación en la historia, los personajes se clasifican en principales, secundarios e incidentales. Los principales son aquellos que concentran la mayor atención, porque participan directamente en los acontecimientos que se narran. Entre los personajes principales suele haber uno que es el central, el más importante de todos, el protagonista, y otro que se opone a sus propósitos, impidiendo que cumpla sus planes (el antagonista). Al lado de estos dos, encontramos a los secundarios, que no están involucrados directamente en la historia que se cuenta, sino que tienen una participación menor. No podemos decir que no sean relevantes, puesto que aunque su participación no es fundamental, siempre hay una razón para que ellos estén ahí. Por último, los incidentales o episódicos son aquellos que aparecen en la historia solo en una oportunidad, para algo específico.

2.3.2. Clasificación según su caracterización

En cuanto a la caracterización, es muy extendida la clasificación de Forster (1985: 74-88), que divide a los personajes en planos y redondos. Los primeros, también llamados estereotipos o caricaturas, en su forma más pura se construyen en torno a una sola idea o cualidad. A este tipo de personajes se les reconoce fácilmente cuando aparecen, y son fáciles de recordar después. Permanecen inalterables en su mente porque las circunstancias no los cambian. Los redondos, en cambio, tienen la capacidad de sorprender de una manera convincente. Si nunca sorprende, es plano. Un personaje redondo trae consigo lo imprevisible de la vida, pues evoluciona, cambia, sufre una transformación a lo largo de la historia, con lo que podemos señalar que son más complejos que los personajes planos.

2.4. La voz de los personajes: diálogos y monólogos

A través del diálogo se introduce en el relato la voz de los personajes, por lo que se trata de uno de los medios fundamentales de que dispone el novelista para caracterizarlos. El discurso de los personajes se inserta en la narración a través de tres procedimientos de cita: el estilo directo, el estilo indirecto, el estilo indirecto libre y el monólogo interior (Bal: 1985, 142-147; Baquero Goyanes: 1988, 82-85).

En el estilo directo se reproducen literalmente las palabras o pensamientos del personaje. Como en el estilo directo el narrador refleja fielmente las palabras del personaje que habla, las intervenciones de éste las reproduce en 1^a persona cuando se refiere a sí mismo: es decir, el punto de vista elegido es el del personaje. En el estilo indirecto, por el contrario, el narrador no reproduce exactamente el discurso del personaje sino que lo reconstruye con sus propias palabras, lo interpreta. En el estilo indirecto el punto de referencia no es el personaje que habla sino el narrador, de ahí que la cita sufra una serie de alteraciones lingüísticas que afectan, principalmente, a la persona gramatical, a los tiempos verbales y a la modalidad oracional.

En el estilo indirecto libre, el narrador representa las palabras del actor tal cual éste las ha expresado interiormente, pero sin usar verbos de habla o expresiones introductorias.

Finalmente, el monólogo interior consiste en introducir al lector en el interior de un personaje, sin intervención ni comentario del novelista, con todo su caos y su desorden. Joyce, en *Ulises*, haría de él un recurso muy utilizado también por grandes autores, aunque se hayan encontrado precedentes. Con él se aspira a desnudar las almas de los personajes, instalando al lector en lo más recóndito de sus subconscientes.

2.5. Tiempo y espacio: importancia y peso de las descripciones

Por último, un texto narrativo incluye descripciones que, generalmente, sirven para ubicarlo en el tiempo y en el espacio. Tal y como detalla Bal (1985: 134-140) la descripción es un fragmento textual en el que se le atribuyen rasgos a objetos. Y, según esta misma autora, existen varios tipos de descripción, que van desde la referencial o enciclopédica, cuyo objetivo es impartir conocimiento, hasta la metafórica, pasando por un estadio intermedio que sería la retórica-referencial, cuyo objetivo es doble, impartir conocimiento y persuadir al lector.

b. LA NOVELA GRÁFICA COMO GÉNERO HÍBRIDO

1. Definición

Definir la novela gráfica es un problema, pues está íntimamente ligada a cómic y quizás sólo sea una evolución de éste. Las diferencias entre ambos formatos (pues no es recomendable diferenciarlos como géneros) se basan más en aspectos de forma que en grandes diferencias de contenido. Por esto mismo, podríamos comenzar dando una definición sobre el cómic como la que da Juan Antonio Ramírez citando textualmente a Luis Gasca:

el cómic o el tebeo puede definirse como una narración gráfica en forma de viñetas, en la que los textos suelen hallarse encerrados en unos globos o nubecillas que salen de la boca de los protagonistas, quienes encarnan arquetípicamente a unos determinados grupos sociales (Ramírez, 1992: 194).

La novela gráfica puede encajar perfectamente en esta definición, como también, por otro lado, con la función relevo de la palabra de la que habla Roland Barthes en estudio clásico, *Lo obvio y lo obtuso*, de la siguiente manera:

(...) esta función se encuentra sobre todo en el humor gráfico y el cómic. En estos casos, la palabra (casi siempre un fragmento de diálogo) y la imagen están en relación complementaria; de manera que las palabras son fragmentos de un sintagma más general, con la misma categoría que las imágenes, y la unidad del mensaje tiene lugar a un nivel superior: el de la historia, la anécdota, la diégesis (Barthes, 2009: 41).

Ahora bien, sí se puede decir, que, por regla general se dan los siguientes rasgos de la novela gráfica que la distinguen del cómic:

- Posee un formato libro con ISBN
- El autor es único, pues rara vez se realizan novelas gráficas en grupo.
- Es una historia extensa, generalmente, y no seriada (como se da en el cómic), en la que se puede apreciar una estructura narrativa clara.
- Tiene las pretensiones temáticas propias de la literatura.
- Usa recursos literarios como el subjetivismo autobiográfico, la analepsis y diversos tipos de tiempos narrativos, vistos en el apartado anterior.

- Está dirigido a un público adulto o maduro.

Otro autor que aporta características de la novela gráfica es Kimberley Reynolds, quien explica que ésta utiliza técnicas asociadas al cómic (como los globos de diálogo, viñetas, etc.) para contar historias extremadamente complejas, lo cual ya supone una diferencia importante:

Graphic novels use the narrative techniques associated with comic strips – individual frames, speech bubbles, captions, and so on – to tell sustained, an extremely intricate, stories (Reynolds, 1994: 65).

Tal vez por todo ello, a través de la novela gráfica se comienza a tratar al género, tanto del cómic como de la propia novela gráfica, con respeto y como un tipo de expresión artística y literaria. Por ejemplo, el 28 de julio de 2009, Juan Antonio Ramírez dijo: “Hasta ahora, es el último, de los diferentes intentos, hechos por el cómic de asaltar la fortaleza de la respetabilidad cultural” (García, 2010: 12).

Antes de proseguir, hay que aclarar que el término “novela gráfica” está acuñado más por críticos y teóricos que por los propios autores de las obras, pues éstos tienen una multitud de términos según el autor. En este trabajo lo usaremos el término bajo el que más comúnmente se le conoce, novela gráfica.

2. Orígenes y principales características

La novela gráfica puede ser considerada el movimiento de vanguardia del siglo XXI y heredero directo del cómic, por lo que le otorga ese estado difuso de definir, como se ha especificado en el punto anterior.

Muchos expertos sitúan los orígenes de la novela gráfica con un primer boom que se dio en 1980 con la obra de Art Spiegelman, *Maus*, la cual según Santiago García

consiguió el premio *Pulitzer* en 1992 -aunque en este caso fuera un premio especial fuera de categoría-, y fue un fenómeno insólito que se atribuyó más a su serio contenido -una memoria del Holocausto- que al medio en el que estaba expresado. Es más, podríamos decir que *Maus* recibió tal distinción no *por ser* un cómic, sino *a pesar de ser* un cómic (García, 2010: 21).

Pero la figura central de la novela gráfica es Chris Ware, autor de *Acme Novelty Library* (1993). Este autor se encarga, de manera consciente, de transformar el lenguaje del cómic, en el sentido de que “lo verdaderamente novedoso estaba en la manera en que Ware reinventaba el lenguaje del cómic para expresar sentimientos y matices que hasta entonces parecían fuera del alcance de un arte nacido como entretenimiento vulgar.” (Ibid., 223,224).

A partir de este momento, la novela gráfica comienza a tener una difusión internacional en países como EE.UU con Charles Burns, Joe Sacco, Gary Panter, Seth; España con Paco Roca; Japón con Jiro Taniguchi; Israel con Rutu Modan; o autores francófonos como Guy Delisle o Satrapi, que han aportado un amplio abanico de grandes y muy interesantes títulos ya sea por parte literaria como por la parte artística.

Y así, a comienzos del siglo XXI se produce un segundo auge de la novela gráfica, que comienza a ser avalada por editoriales no convencionales y vendida en librerías no especializadas. De esta manera, se empieza a otorgar la importancia y relevancia que merece tanto el cómic como la novela gráfica.

Como la publicación de novelas gráficas es casi inabarcable en estos momentos, a través de determinados autores importantes es mucho más fácil hacerse una idea de lo que es y significa la novela gráfica. Pasamos, por ello, a destacar a grandes autores y las características principales de sus obras.

Como hemos descrito anteriormente, la figura que se considera más importante es Chris Ware (Omaha, Nebraska. 1967) reinventando el lenguaje del comic para utilizar otras temáticas. Su “recuperación del valor de la página como elemento visual, unidad gráfica que no solo se lee sino que se mira” pone, según García, en cuestionamiento la jerarquía entre dibujo y palabra haciendo que se intercambien las funciones entre ambos, le da un valor al diseño y la materialidad del libro como objeto. (Ibid., 225). Posteriormente, David Clowes (Chicago, 1961) va modificando la apariencia de ciertas novelas hasta darle una mayor importancia al diseño, siguiendo la línea de Chris Ware.

Seth (Ontario, 1962) le da un carácter autobiográfico falso a sus novelas. En ellas se impregna un sentimiento nostálgico de una era perdida y no vivida por él, representándola en objetos y edificios, a través de personajes ancianos y solitarios vinculados en una época anterior a la Segunda Guerra Mundial. Es importante destacar que construye “la historia a base de ensamblar materiales diversos: historietas de una página de distintos estilos, anuncios, ilustraciones, etc.” Le otorga importancia al diseño y materialidad del libro. Como podemos observar tiene elementos comunes con Ware y también otros de un nivel más profundo como el ritmo pausado, el interés por los detalles, momentos insignificantes de la vida y la obsesión por la soledad (Ibid., 227-229).

Entre todos estos autores no podemos olvidarnos de los principales maestros de la novela gráfica que surgen del *comic book* alternativo como los hermanos Hernandez, Charles Burns, Chester Brown o Gary Panter. Son el “modelo para varias generaciones, a pesar de que su producción nunca se ha amoldado con facilidad al formato novela gráfica” Clowes llegó a decir “Fueron los auténticos pioneros de mi generación” (Ibid., 229). Pero en este punto sólo nos limitamos a nombrarlos ya que, de lo contrario, podría extenderme demasiado, pues sus obras pueden hacer un análisis demasiado exhaustivo.

Como resumen y conclusión final, citaremos parte del Manifiesto de la Novela Gráfica que realizó Eddie Campbell (Escocia, 1955). Conocido por ser colaborador en los guiones de Alan Moore, en especial la novela gráfica *From Hell* y por sus series *Alec* y *Bacchuss*, es un dibujante y escritor que ha bebido de fuentes del *beatnik*, lo que le caracteriza por un sentido del humor y sentido crítico muy particular y propio. Estas características se reflejan en dicho manifiesto²:

1. Novela Gráfica es un término discutido. Pero lo emplearemos partiendo de la premisa que por “gráfico” no nos referimos a gráficos y que por “novela” no nos referimos a nada relativo a las novelas (de la misma manera que “Impresionismo” no es un término estrictamente aplicable; de hecho fue empleado originalmente como un insulto y posteriormente adoptado como desafío).

² Estas características están sacadas de la página web <http://www.68revoluciones.com/?p=450> (consultada el 31 de mayo de 2007), y son una traducción de las originales, en inglés, las cuales se pueden encontrar en <http://eddiecampbell.blogspot.com.es/>

3. “Novela Gráfica” significa un movimiento y no una forma. De manera tal que podemos hacer referencia a “antecedentes” de la novela gráfica, como las obras en xilograbado de Lynd Ward, pero no tenemos interés en aplicar la clasificación de manera retroactiva.
5. Ya que el término define un movimiento, un evento en evolución, a diferencia de una forma, no se gana nada con definirlo o “medirlo”. Tiene una antigüedad de aproximadamente treinta años, aun cuando el nombre y concepto a comenzado a sonar desde hace apenas unos diez. Como aún se está desarrollando existe la posibilidad de que cambie su naturaleza para esta fecha el año que viene.
6. El objetivo del novelista gráfico es el de tomar el concepto del *comicbook*, que se ha convertido en algo bochornoso, y elevarlo a un nivel más ambicioso y significativo. Esto implica generalmente expandir su volumen, pero debemos evitar entrar en argumentos acerca del tamaño permisible. Si un artista ofrece un par de historias cortas como su nueva novela gráfica, (como hizo Eisner con *A Contract with God*) no debemos caer en polémicas. Sólo demos preguntarnos si su novela gráfica es un buen o mal par de historias cortas. Si él o ella utilizan un personaje que aparece en otra obra, como las varias apariciones de Jimmy Corrigan fuera del libro principal, o los personajes de Gilbert Hernández, etc. O incluso personajes que nosotros no queremos permitir en nuestra “sociedad secreta,” pues no debemos descartarlos por esta causa. Si su libro no se asemeja para nada a los cómics que nosotros conocemos no debemos polemizar tampoco sobre esto. Sólo debemos preguntarnos si dicha obra contribuye de alguna manera a la suma total del conocimiento de la humanidad.
7. El término novela gráfica no debe ser empleado para describir un formato comercial (como “trade paperback” o “tapa dura” o “Prestige”). Puede ser un manuscrito inédito, o serializado en partes. Lo importante es la intención, aún si la intención llega después de la publicación original.

Como podemos ver, este manifiesto refleja algunas de las características que, a nuestro juicio, mejor definen la novela gráfica como manifestación híbrida, mezcla de palabra e imagen, y que hemos puesto de relieve a lo largo de este apartado. Pero, sobre todo, lo más interesante es que hace hincapié en su carácter abierto, innovador, rico y en desarrollo, que es precisamente uno de los rasgos que la hace más interesante tanto como género como para nuestro trabajo.

3. Contribución del objeto de estudio a la Innovación educativa y a la colaboración entre asignaturas

En la sociedad que vivimos actualmente nos encontramos en una crisis con los nuevos lectores o los lectores jóvenes que viene derivada, entre otros factores, de la nueva sociedad de masas y de sistemas tecnológicos tan novedosos como Internet.

Realmente, aunque esta nueva sociedad ha perdido buena parte del interés por la literatura convencional y por la lectura propiamente dicha, no podemos olvidar que esta generación está leyendo con mayor asiduidad en comparación con otras épocas. La diferencia está en que se centra más en la lectura rápida, dinámica, basada en información y mensajes, relativamente, cortos y directos. Este tipo de lectura basada mayormente en la información podría llegar a atrofiar ciertas partes de la actividad cognitiva derivada de una lectura convencional, pero bien es cierto, como se apunta en el artículo “Nuevos

tiempos, ¿nuevos lectores?", de Pedro C. Cerrillo y Juan Senís, que "la información puede llegar a formar parte de los conocimientos de una persona" (2005: 19) si se asimila y administra convenientemente.

Este lector nuevo, "niño-cyborg", como lo llaman Cerrillo y Senís, o "generación Web", como la describe Nicholas Carr, que es "el consumidor fascinado por las nuevas tecnologías (...) que solo lee en ella: información, divulgación, juegos, que se comunica con otros (chatea), pero que no es lector de libros, ni lo ha sido antes" (Cerrillo y Senís, 2005: 20), es asimismo el lector al que va dirigida esta innovación y, sobre todo, la elección del objeto de estudio, la novela gráfica, por razones como las que describe Nicholas Carr:

La inversión digital (...) ha afectado incluso al modo en el que absorben información. Ya no leen necesariamente una página de izquierda a derecha y de arriba abajo. Puede que se salten algunas, buscando información pertinente (Carr, 2010: 21).

Hemos descrito, en el punto anterior, que la novela gráfica es un híbrido entre imagen y palabra, que está sujeto a multitud de formas de representación y que posee un "carácter innovador y abierto" (ahora mismo) a formatos, estilos, temas, etc., por lo cual es perfecto para el marco y tipo de lector que actualmente nos podemos encontrar en las aulas. Además, como sostiene Kimberley Reynolds, la novela gráfica cuenta con la ventaja de que se parece más al tipo de lectura usada por los jóvenes fuera del aula:

(...) such books, with their mixtures of typefaces and sources of information, are simultaneously more fun and more relevant to the kinds of reading situations they are likely to encounter outside the classroom or the conventional text (Reynolds, 1994: 65).

En el artículo que hemos nombrado con anterioridad se analizan dos reacciones (una optimista y otra pesimista) de este lector como futuro lector adulto. En él también se explica el concepto *cyborg* de Donna Haraway. Para este trabajo de innovación preferimos centrarnos en la interpretación/reacción optimista que está próximo a las opiniones de esta autora:

"La interpretación optimista está más cerca de las ideas y los deseos de Donna Haraway y acepta la posibilidad de que el lector-*cyborg* sea un lector capaz de leer y comprender la prosa de Henry James y de usar las nuevas tecnologías, leer una novela tradicional y un hipertexto. Será pues el resultado de un fusión armónica de dos extremos, y podrá disfrutar de las ventajas de los dos dominios, de lo mejor de ambos mundos". (Cerrillo y Senís, 2005: 25).

Esta visión tan optimista es la labor que se propone desde este proyecto interdisciplinar. "Enganchar" a los nuevos lectores desde nuevos tipos de literatura para "reengancharlos" a la literatura convencional en el futuro, sin menospreciar ni a la primera ni a la segunda. Buscar y darles la oportunidad de valorar ambas disciplinas y abrirles un mundo de posibilidades tanto artísticas como literarias. Desde muchos territorios se nos habla de la labor del docente de, si no adelantarse, ir a la par del alumno en la medida de lo posible. Este tipo de proyectos innovadores creemos que lo hacen y que deben de fomentarse para preparar a los alumnos para un futuro con criterio y nivel intelectual, ya que no podemos olvidar la encrucijada en que nos encontramos y que muy bien describe el propio Carr:

Durante los últimos cinco siglos, desde que la imprenta de Gutenberg hiciese de la lectura un afán popular, la mente lineal y literaria ha estado en el centro del arte, la ciencia y la sociedad. Tan dúctil como sutil, ha sido la mente imaginativa del Renacimiento, la mente

racional de la Ilustración, la mente inventora de la Revolución Industrial, incluso la mente subversiva de la modernidad. Puede que pronto sea la mente de ayer (Carr, 2010: 23).

2. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. ENCUESTA AL ALUMNADO

Actividad interdisciplinar entre el área de Lengua Castellana y Literatura y Comunicación Audiovisual.

- ¿Has realizado alguna actividad interdisciplinar, es decir, aquella que se lleva a cabo en cooperación de varias disciplinas o asignaturas?

- Si
- No, pero me gustaría.
- No, ni me interesa.

- Si la respuesta a la pregunta anterior es afirmativa, marca aquellas cualidades que crees que adquiriste.

- Un mayor conocimiento del tema tratado.
- Trabajo en equipo, cooperación.
- Trabajo autónomo.
- Visión global de los contenidos.
- Descubrir nexos de unión entre dos asignaturas que parecían no tener relación.
- Visión práctica de los contenidos.
- Otra (escribir cuál)

- ¿Estarías interesado en realizar una actividad interdisciplinar entre el área de Lengua Castellana y Literatura y Comunicación Audiovisual?

- Sí, me parece muy interesante.
- Sí, siempre que no exigiera trabajo extra.
- Me daría igual.
- No, pienso que sería una pérdida de tiempo.

- ¿Consideras que debería haber una relación más estrecha entre departamentos y asignaturas diferentes?

- Sí, no existe ningún tipo de coordinación y a menudo se repiten contenidos en varias asignaturas o dan por supuestos algunos que todavía no hemos trabajado.
 - Sí, pero solo con los departamentos que tienen una relación clara y evidente.
 - No, están bien como están. Cada materia es diferente e independiente de las demás.
 - Es indiferente.
- ¿Observas algún tipo de relación entre las asignaturas que cursas? Si es así, ¿entre cuáles?
- ¿Te resulta interesante o motivadora la asignatura de Lengua Castellana y Literatura?
- ¿Te resulta interesante o motivadora la asignatura de Cultura Audiovisual?

- ¿Piensas que actividades innovadoras pueden hacer más interesante una asignatura?
- Define brevemente lo que significa para tí microrrelato o microcuento:
- Escribe el nombre de los distintos planos cinematográficos que conozcas:
- ¿Lees algún tipo de libro, cómic o novela ilustrada? Si la respuesta es afirmativa, escribe qué sueles leer y en qué formato (papel o digital).
- Escribe otro tipo de registros que sueles leer a parte de libros, es decir, periódicos, revistas, blogs (en internet), etc...
- ¿Te interesa la lectura como hobby o lo ves como algo educativo?
- Escribe el nombre de tu libro y película favoritos:
- Si te presentaran o te motivaran enseñándote una serie de libros ilustrados con imágenes y dibujos, ¿crees que te interesaría?
- ¿Cuánto crees que influye la publicidad en nuestras vidas?
- ¿Crees que existe belleza/atractivo estético en la publicidad?
- ¿Algún anuncio te ha hecho reflexionar o emocionar?

2.2. ENCUESTA A LOS DOCENTES

Actividad interdisciplinar entre el área de Lengua Castellana y Literatura y Comunicación Audiovisual.

- ¿Has participado alguna vez en la coordinación de alguna actividad interdisciplinar?

- Si
- No, pero me gustaría.
- No, ni me interesa.

- Si la respuesta anterior es afirmativa describe brevemente, según tu experiencia, el punto fuerte y el punto débil de la actividad llevada a cabo.

¿Cómo crees que influye en los alumnos la participación en una actividad en la que se coordinaran varias asignaturas?

- No les resulta útil.
- Ayuda a afianzar contenidos.
- Fomenta el trabajo autónomo y en equipo.
- Crea una visión global de los contenidos.
- Descubre nexos de unión entre dos asignaturas que parecían no tener relación.
- Proporciona una visión práctica de los contenidos.
- Otra (escribir cuál)

- ¿Qué opinas sobre la realización de una actividad interdisciplinar entre el área de Lengua Castellana y Literatura y Comunicación Audiovisual?

- Me parece muy interesante y enriquecedora para todos.
- Causaría muchos problemas.
- Pienso que sería una pérdida de tiempo.

Otra (escribir cuál)

- ¿Consideras que debería haber una relación más estrecha entre departamentos y asignaturas diferentes?

Sí, no existe ningún tipo de coordinación y a menudo se repiten contenidos en varias asignaturas o dan por supuestos algunos que todavía no hemos trabajado.

Sí, pero solo con los departamentos que tienen una relación clara y evidente.

No, están bien como están. Cada materia es diferente e independiente de las demás.

Es indiferente.

- ¿Piensas que ciertas actividades innovadoras pueden hacer más interesante una asignatura?

2.3. DISEÑO DE ACTIVIDADES: UNIDAD DIDÁCTICA

LA NOVELA GRÁFICA: un proyecto de innovación educativa interdisciplinar

La Unidad didáctica que se presenta consiste en un proyecto de innovación que tiene como principal fin trabajar de manera interdisciplinar entre dos asignaturas: Lengua Castellana y Literatura (LCL) y Cultura Audiovisual (CA). La novela gráfica nos ayudará a conseguir los objetivos que este proyecto presenta.

1. CONTEXTUALIZACIÓN

a. CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO

El proyecto está destinado para el alumnado de la Escuela de Arte de Teruel. Ésta se sitúa dentro del casco antiguo de la ciudad. Tiene una plantilla de 22 profesores, aproximadamente, y unos 90 alumnos matriculados. En ella, se imparten estudios de Bachillerato Artístico, de Música y Danza, Grado Medio de Autoedición, Grado Superior de Diseño de Interiores y Grado/Estudios Superiores de Productos. Existe una diversidad de alumnado por la variedad de estudios que se imparten. Este no es menor de 16 años y otra de las características a tener en cuenta es que provienen de diferentes puntos de la provincia, ya que es la única Escuela de Arte, y junto con Alcañiz, los únicos centros que imparten el Bachillerato Artístico. Por tanto, el alumnado viene tanto de la zona rural como urbana de la provincia de Teruel.

De manera más específica, podemos comentar que este proyecto innovador está dirigido al grupo de 1º de Bachillerato Artístico, que está compuesto por unos 15 alumnos/as que provienen en su mayoría de la ciudad de Teruel o poblaciones cercanas. Por último, el grupo se divide en 7 alumnos en la asignatura de Cultura Audiovisual y en 20 alumnos en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, puesto que en esta asignatura, al ser común, se unen con alumnos del Bachillerato de Música, Danza y Artes Escénicas.

b. CONTEXTUALIZACIÓN CURRICULAR

I. OBJETIVOS GENERALES

Lengua Castellana y Literatura (LCL)

7. Analizar los diferentes usos sociales de las lenguas y evitar los estereotipos lingüísticos que suponen juicios de valor y prejuicios.

8. Leer, analizar y valorar críticamente obras y fragmentos representativos de la literatura en lengua castellana, como expresión de diferentes contextos históricos y sociales y como forma de enriquecimiento personal

10. Elaborar trabajos de investigación, tanto individual como en equipo, utilizando adecuadamente las tecnologías de la información y comunicación.

11. Utilizar la lectura literaria como fuente de enriquecimiento personal y de placer, apreciando lo que el texto literario tiene de representación e interpretación del mundo

Cultura Audiovisual (CA)

3. Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación que de ella nos ofrecen los medios audiovisuales.

4. Conocer y comprender los aspectos técnicos, formales y expresivos de los medios de comunicación para aprender a analizar y a crear documentos audiovisuales sencillos.

7. Conocer las características específicas de los medios audiovisuales, reconocer sus diferentes géneros y mostrar sus posibilidades tecnológicas, informativas y comunicativas.

9. Comprender la interactividad que ofrecen las nuevas tecnologías y asumir críticamente las ventajas e inconvenientes que se derivan de las crecientes posibilidades de interactuar en los ámbitos de la información y la comunicación.

10. Tomar conciencia de la capacidad de los espectadores, en su función de consumidores, para exigir productos audiovisuales de calidad, así como de la necesidad de equilibrio entre libertad de expresión y derechos individuales.

II. CONTENIDOS GENERALES

Se pasa a detallar los puntos de contenidos que son importantes para esta unidad didáctica:

Lengua Castellana y Literatura (LCL)

1. La variedad de los discursos y el tratamiento de la información

—Clasificación y caracterización de los diferentes géneros de textos, orales y escritos, pertenecientes a ámbitos diversos, de acuerdo con los factores de la situación comunicativa, identificando su registro y su adecuación al contexto de comunicación.

—Análisis del tema, de la estructura organizativa y del registro de textos de carácter narrativo, descriptivo, expositivo y argumentativo, procedentes de distintos ámbitos, usando procedimientos diversos como esquemas, mapas conceptuales o resúmenes.

—Composición de textos escritos, tanto impresos como digitales, relacionados con la actualidad social y cultural, a partir de modelos, atendiendo a los factores de la situación, utilizando adecuadamente los esquemas textuales

y siguiendo las normas que rigen la comunicación escrita, como los procedimientos de citación e inclusión de la bibliografía consultada.

2. El discurso literario

—Comprensión del discurso literario como fenómeno comunicativo y estético, como cauce de creación y transmisión cultural y como expresión de la realidad histórica y social.

—Sistematización de los conocimientos sobre la lengua literaria.

—Lectura y comentarios de obras completas y de fragmentos representativos de las distintas épocas, géneros, movimientos y autores significativos, de forma que se reconozcan las formas literarias características, la constancia o recurrencia de ciertos temas y la evolución en su tratamiento.

—Composición de textos literarios o de intención literaria a partir de los modelos leídos y comentados.

—Utilización de las fuentes bibliográficas adecuadas y uso autónomo de la biblioteca del centro, de las del entorno y de bibliotecas virtuales.

Cultura Audiovisual (CA)

1. Imagen y significado

—Funciones de la imagen. La imagen como representación de diversos aspectos de la realidad.

—Trascendencia de la valoración expresiva y semántica de las imágenes y de la observación crítica de los mensajes.

2. La imagen fija y sus lenguajes

—Los códigos que conforman los diferentes lenguajes.

—Cartel, historieta gráfica, fotografía, diaporama.

—El guión de la historieta.

5. Producción multimedia.

—Proceso de producción de documentos multimedia. Realización, edición, posproducción.

—Creación de imágenes por ordenador.

8. Métodos de análisis de imágenes y mensajes multimedia.

—Lectura denotativa y connotativa de imágenes. Análisis formal y semántico de imágenes fijas y en movimiento.

—Valores materiales, formales, estéticos, retóricos y de significado.

—La incidencia de los mensajes según el medio emisor.

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

1. Comprender el proceso de comunicación y caracterizar los diferentes géneros de textos orales y escritos, pertenecientes a diversos ámbitos de uso, en relación con los factores de la situación comunicativa, poniendo de relieve los rasgos más significativos del género al que pertenecen, identificando su registro y valorando su adecuación al contexto.
2. Identificar el tema y la estructura de distintos tipos de textos orales y escritos, pertenecientes a diversos ámbitos de uso, y resumirlos de modo que se recojan las ideas que los articulan.
4. Componer textos escritos en diversos soportes sobre un tema relacionado con la actualidad social y cultural utilizando procedimientos de documentación y tratamiento de la información.
5. Interpretar el contenido de obras literarias y fragmentos significativos de distintas épocas literarias, desde la Edad Media al siglo XIX, utilizando los conocimientos sobre formas literarias (géneros, figuras y tropos más usuales, versificación), períodos, movimientos y autores.
6. Realizar, al menos, un trabajo crítico sobre la lectura de obras significativas de su época, interpretándolas en relación con su contexto histórico y literario, obteniendo la información bibliográfica necesaria y efectuando una valoración personal.
7. Conocer y usar una terminología lingüística adecuada en la reflexión sobre el uso.

CULTURA AUDIOVISUAL

2. Establecer las diferencias entre imagen y realidad y las diversas formas de representación.
3. Analizar los elementos espaciales y temporales, características básicas, significado y sentido en la lectura de imágenes fijas y en movimiento.
5. Relacionar los conceptos de plano, escena y secuencia con sus dimensiones comunicativas y narrativas, así como con sus funciones espacio temporales
6. Explicar el proceso de creación de un guión a partir de la adaptación de una obra literaria, o de una idea o acontecimiento, enumerando las fases y los documentos generados.
8. Identificar las posibilidades de las tecnologías de la información y la comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como internet.

2. ACTIVIDADES Y TEMPORALIZACIÓN

Este proyecto se realizará a principios de curso y se prolongará a lo largo de tres meses, puesto que la explicación de los diferentes contenidos, tanto de LCL como de CA, son muy amplios y la actividad que se plantea supone un largo periodo de tiempo. Aunque un poco más adelante se especifica, adelantamos ahora que de la primera fase, que es de teoría, se harán cargo ambas asignaturas, pero que en las sesiones/fases posteriores el mayor peso recaerá en la asignatura de CA, aunque se seguirá una tutorización por parte de la asignatura de LCL.

Hay que tener en cuenta que las dos disciplinas que se hacen cargo de este proyecto están estructuradas con diferentes horarios. LCL se imparte tres veces a la semana con sesiones de 50 minutos cada una y, por otro lado, CA se imparte dos veces a la semana con dos sesiones de 50 minutos continuas. Esto explica que la carga mayor de trabajo se lleve a cabo en la asignatura de CA, puesto que son más horas a repartir con otros contenidos que se vayan dando en la materia, y que la asignatura de LCL lleve un peso teórico acorde con los contenidos que se presentan en la legislación, por lo que se puede sobrellevar cómodamente con las horas que dicha asignatura tiene asignadas.

Actividad principal

Se realizará una novela gráfica o parte de ella utilizando un fragmento de una obra literaria, una idea o un acontecimiento, que el alumno elija. Este deberá adaptar recursos y técnicas que se explican en la asignatura de CA, así como los contenidos teóricos que se llevan a cabo en la asignatura de LCL (recursos narrativos como el orden, el punto de vista, etc.).

Estructura de la temporalización

Fase teórica 1ª y 2ª sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación teórica <ul style="list-style-type: none"> - LCL: texto narrativo, recursos, temas, novela gráfica. - CA: la novela gráfica, historia, aplicación de los recursos artísticos y literarios a ella.
Fase práctica 3ª sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica con textos: trabajo con obras literarias (la elección de éstas se establecerá, previamente, entre los coordinadores del proyecto) <ul style="list-style-type: none"> - Realización de comentarios de textos narrativos en clase de LCL, para conocer bien los elementos y recursos de los mismos. • Análisis de novelas gráficas en la asignatura de CA, aplicando los contenidos aprendidos tanto en LCL como en CA,
Fase toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> • Elección y utilización de algunos de los textos trabajados en la asignatura de LCL para la adaptación en de éstos a novela gráfica.

4^a a 6^a sesión	<ul style="list-style-type: none"> Adaptación del texto a guión/novela gráfica, buscando la visión de acoplamiento texto-imagen, la intención, técnicas y procesos, en la asignatura de CA.
Fase revisión, planificación y puesta en marcha 6^a a la 13^a sesión	<ul style="list-style-type: none"> Revisión de la adaptación en la asignatura de LCL. Tutorización de la adaptación del texto e imagen aplicado a LCL. Realización de la planificación del trabajo y fechas de entrega. CA: Realización de la planificación del trabajo y fechas de entrega. Bocetos de la novela gráfica o el fragmento de ella Puesta en común de bocetos para la explicación a toda la clase, tanto por parte del alumno como por parte del profesor de la asignatura de CA. Toma de decisiones finales y trabajo definitivo
Fase últimos retoques 14^a y 15^a sesión	<ul style="list-style-type: none"> Revisión final de textos por parte de la asignatura de LCL. Entrega de las partes del trabajo, tutorización y aprendizaje a base de ejemplos y puesta en común. Revisión final de la novela gráfica por parte de la asignatura de CA. Entrega de las partes del trabajo, tutorización y aprendizaje a base de ejemplos y puesta en común.
Fase de presentación 16^a sesión	<ul style="list-style-type: none"> Entrega final del trabajo a través de una exposición pública con los coordinadores del proyecto.

Cada día se realizará una tutorización en clase y se pondrán ejemplos tanto de obras literarias, de novelas gráficas (CORPUS, Anexo 1), como los propios trabajos de los alumnos/as que sirva como corrección y aprendizaje común, además de que ellos mismos también valorarán el trabajo de sus compañeros/as y puedan ayudarse los unos a los otros.

3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Fomento de la interdisciplinariedad entre asignaturas

En este proyecto se pretende trabajar de forma interdisciplinar desde dos asignaturas aparentemente diferentes, pero en las cuales se presentan contenidos comunes con distintos puntos de vista y que ofrecen la posibilidad de llevar un proyecto o actividad común.

2. Unificación de conceptos y visión global

Se busca que el alumno posea la capacidad de agrupar conceptos y de tener una visión global de trabajo. Es decir, que sea consciente de los beneficios que es aunar conceptos comunes y llevarlos a la práctica, pues le proporcionará mayor capacidad intelectual y de desarrollo a la hora de realizar actividades o presentarse a la vida real.

3. Desarrollar objetivos y contenidos comunes de Lengua Castellana y Literatura y Comunicación Audiovisual a través de la novela gráfica

Es importante especificar qué contenidos se van a desarrollar de manera conjunta. Este proyecto de innovación se va a realizar desarrollando los conceptos y contenidos del texto narrativo y, en concreto, de una de sus manifestaciones más importantes e innovadoras en la actualidad: la novela gráfica. Es decir, a través de ella, se explicará la importancia que está adquiriendo en el mundo literario actual, las diferencias con el cómic y se desarrollarán tanto los conceptos narrativos como las características artísticas que en ellas se pueden observar.

A continuación, y partiendo de estos objetivos, incluimos una tabla donde se concretan los objetivos para cada asignatura y puntos en común entre ambas (estos puntos serán importantes a tener en cuenta para poder dar los contenidos en la misma fase de tiempo):

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	CULTURA AUDIOVISUAL
1. Conocer y distinguir los distintos géneros de textos orales y escritos.	1. Definir las diferencias entre imagen y realidad y las distintas formas de representación
2. Distinguir y resolver el tema y la estructura de diversos tipos de textos orales y escritos, además de conocer los recursos literarios de la narrativa.	2. Analizar los conceptos de plano, escena con intención comunicativa y narrativa, además de las funciones espacio – temporales.
3. Analizar las diversas formas del trabajo con texto e imagen.	3. Analizar las diversas formas del trabajo con imagen y texto.
4. Resumir las ideas que articulan los diferentes tipos de textos.	4. Ejemplificar los elementos espaciales y temporales, las características básicas y el sentido de la lectura de imágenes fijas.
5. Usar y componer textos escritos con distintos soportes y temas.	5. Describir y descubrir el proceso de creación de un guión a partir de la adaptación de una obra literaria, una idea o acontecimiento.
6. Valorar y apreciar el contenido de diversas obras literarias y fragmentos significativos de la Novela Gráfica.	6. Planificar el trabajo y sus fases.
7. Analizar y valorar una lectura de Novela Gráfica (Corpus Anexo I) con un uso adecuado de terminología.	7. Operar conociendo las posibilidades técnicas y tecnológicas que poseen.

4. Tutorización de las actividades

Además, otro de los objetivos que se presentan es el trabajo tutorizado. Una vez explicado la parte teórica de la unidad didáctica, la actividad a realizar será un trabajo individual tutorizado día tras día por el profesor. Es importante que sea así porque adquieran una actitud responsable hacia el trabajo y una relación cercana con el profesor, el cual le puede aportar una ayuda extraordinaria en el trabajo autónomo.

4. CONTENIDOS DIDÁCTICOS

Lengua Castellana y Literatura

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> Identificación de los distintos géneros de textos orales y escritos. Situación de textos escritos con distintos soportes y temas. Definición del texto narrativo: y sus características. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de los recursos literarios de la narrativa. Sintetización de las ideas que articulan los diferentes tipos de textos. Creación de textos narrativos con distintos soportes y temas. Explicación y análisis de una lectura de Novela Gráfica (Corpus Anexo I) y de un texto narrativo con un uso adecuado de terminología. 	<ul style="list-style-type: none"> Valoración de las diversas formas del trabajo con texto e imagen. Valoración y aceptación del contenido de diversas obras literarias y fragmentos significativos de la Novela Gráfica. Valoración de la novela gráfica como una manifestación literaria híbrida de calidad.

Cultura Audiovisual

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> Definición de la novela gráfica Conocimiento de la novela gráfica desde sus aspectos formales hasta los procedimentales. Identificación de recursos artísticos y literarios que se aplican a la novela gráfica. 	<ul style="list-style-type: none"> Relación entre imagen y texto, sus distintas formas de representación en la novela gráfica. Creación de una novela gráfica. Conociendo los pasos que se deben llevar a cabo. Creación de una novela gráfica utilizando recursos literarios y artísticos que alcancen un significado e intención comunicativa. 	<ul style="list-style-type: none"> Valoración de los distintos temas que se representan en las novelas gráficas Responsabilidad en la planificación del trabajo y la entrega adecuada de éste Capacidad de tomar decisiones y argumentarlo. Valoración del trabajo realizado por los demás compañeros/as. Colaboración y aportación de ideas hacia el trabajo de los compañeros/as.

5. EVALUACIÓN

a. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A continuación se establecen una serie de puntos que describen cuáles serán los criterios de evaluación concretos para la actividad planteada. Algunos de ellos son comunes para ambas asignaturas, mientras que otros son para la asignatura pertinente.

Comunes

- Presentación en las fechas acordadas.
- Interés de la asignatura, actitud receptiva y participativa.
- Respeto hacia el trabajo de los compañeros.
- Buena redacción, ortografía y limpieza en el trabajo.

Lengua Castellana y Literatura

- Saber sintetizar ideas para la realización de un texto escrito.
- Realizar un análisis de una lectura / texto narrativo sabiendo identificar sus elementos y recursos principales.
- Llegar a valorar el contenido y la forma de las obras literarias y la novela gráfica.
- Estar capacitado para distinguir y realizar distintos géneros de texto.

Cultura Audiovisual

- Saber utilizar planos y escenas con una intención comunicativa.
- Realizar la adaptación de un texto a guión para la ejecución de una novela gráfica.
- Usar de manera coherente y con intención comunicativa el texto y la imagen.
- Saber elegir técnicas y tecnologías adecuadas para la realización de la novela gráfica.
- Llegar a valorar crítica y adecuadamente el trabajo de los demás.

b. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los criterios de calificación, al ser tan específicos, se coordinarán una vez que el proyecto se ponga en marcha, ya que entre los coordinadores del proyecto tendrán que realizar una serie de reuniones periódicas previas y simultáneas a su realización para coordinar puntos tan específicos como éste. Pero, en cualquier caso, y como orientación, a continuación damos unas bases de criterios de calificación que pueden servir de guión previo.

La calificación será numérica de 1 a 10 puntos. Cada apartado será valorado de 1 a 10, y la nota final será el resultado de la suma de los tres apartados divididos entre 3.

Criterios de Calificación

• COMUNES

- *Teoría (de ambas asignaturas) aplicada a la creación de la actividad final.* 2 puntos.
- *Capacidad de decisión y argumentación:* 2 puntos.
- *Redacción, ortografía y presentación:* 2 puntos.
- *Valoración de la Novela Gráfica:* 1 punto.
- *Interés, actitud y participación:* 1 punto.
- *Respeto hacia el trabajo de los demás:* 1 punto.
- *Entrega en las fechas acordadas:* 1 punto.

• LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

- *Análisis de un texto narrativo:* 3 puntos.
- *Creación de un texto narrativo:* 3 puntos.
- *Valoración de las obras literarias:* 2 puntos.
- *Utilización de los recursos literarios:* 2 puntos.

• CULTURA AUDIOVISUAL

- *Creación de una novela gráfica:* 3 puntos.
- *Utilización coherente del texto y la imagen para conseguir transmitir el significado deseado a través de recursos literarios:* 3 puntos.
- *Adaptación de un texto:* 1'5 puntos.
- *Uso de recursos literarios y artísticos:* 1'5 puntos.
- *Colaboración en el trabajo de los demás:* 1 punto.

6. RECURSOS

Para llevar a cabo la actividad, se usarán las aulas de respectivas asignaturas como zonas para impartir de manera adecuada las clases, en cada una de las cuales será necesario un ordenador, cañón proyector y acceso a internet, como material básico para trabajar y explicar la parte teórica de la actividad. Por otro lado, en el aula de Cultura Audiovisual, serán necesarios una serie de ordenadores que les permitan trabajar con programas de ilustración y fotografía si desean realizar la actividad de manera digital. Además, esta aula precisará de algunas mesas amplias de trabajo para aquellos que deseen trabajar y dibujar a mano. Finalmente, otros recursos a tener en cuenta son todo el material didáctico y la bibliografía sobre novela gráfica y literatura universal que sea pertinente y necesario.

3. ANÁLISIS DE DATOS

3.1. RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS ENTRE EL ALUMNADO

Se realizaron siete encuestas a alumnos de la optativa Comunicación Audiovisual.

En la primera parte de la encuesta, se pretendía conocer la opinión de los alumnos sobre las actividades interdisciplinares y sobre su experiencia en la realización de las mismas. Así, todos los alumnos encuestados reconocieron haber realizado actividades de ese tipo, su valoración de las mismas variaba bastante. En lo que respecta a las cualidades que creyeron adquirir con ellas, la mayoría (5) destacó el trabajo en equipo y la cooperación, seguida por un mayor conocimiento del tema tratado. (4) y una visión global y más práctica de los contenidos (4), pero solo uno destacó haber descubierto nexos de unión entre dos asignaturas que parecían no tener relación, de lo cual se deduce que quizás las actividades no tuvieron el efecto buscado o bien se realizaron entre asignaturas muy relacionadas entre sí y cuya relación ya era evidente. Tal vez así se explique que a la siguiente pregunta - ¿Estarías interesado en realizar una actividad interdisciplinar entre el área de Lengua Castellana y Literatura y Comunicación Audiovisual? – cuatro respondieran afirmativamente y que les parecería muy interesante y tres que les daría igual. De ello se deduce asimismo que quizás no se sepaa explicar bien los beneficios de esas relaciones, lo cual se confirma con los resultados de la última cuestión de esta primera parte (¿Consideras que debería haber una relación más estrecha entre departamentos y asignaturas diferentes?). En este caso, solo dos contestaron afirmativamente a la opción “Sí, no existe ningún tipo de coordinación y a menudo se repiten contenidos en varias asignaturas o dan por supuestos algunos que todavía no hemos trabajado”, mientras que tres eligieron “Sí, pero solo con los departamentos que tienen una relación clara y evidente” y uno afirmó que cada materia es diferente y deberían quedarse como están. En definitiva, los alumnos no acaban de ver muy clara la relación entre algunas materias y los beneficios que les reportan.

En la segunda parte, se trataba ya de ir centrando el asunto en la relación entre las dos asignaturas objeto del presente trabajo. Para ello, en primer lugar se preguntaba acerca de la relación que observaban entre las asignaturas que cursaban. Solo uno de ellos ligó Cultura Audiovisual y Lengua Castellana y Literatura, y solo una relación fue mencionada más de una vez (Filosofía y Ciencias para el Mundo Contemporáneo). A continuación, y ante la pregunta de si encontraban motivadoras las dos asignaturas objeto de este trabajo, los resultados fueron muy concluyentes: las siete personas respondieron afirmativamente en el caso de Comunicación Audiovisual, pero en el caso de Lengua la opinión se dividió (dos síes; dos noes; un “a medias”). Eso sí, a la última pregunta - ¿Te resulta interesante o motivadora la asignatura de Cultura Audiovisual? – todos respondieron afirmativamente.

Las tres últimas partes estaban consagradas a comprobar los conocimientos de los alumnos sobre los temas sobre las que se va a realizar la actividad interdisciplinar.

Con la **tercera parte**, se pretendía ver cuál era el conocimiento de los alumnos acerca del **microrrelato y las técnicas cinematográficas**.

En el caso del microrrelato, todos supieron definirlo correctamente: Historia sencilla, clara y concisa con mucho encanto, por supuesto; Una pequeña historia; Un relato y un cuento breve; Un cuento muy breve; Una pequeña historia narrada; Un texto corto, de no muchas páginas que, a pesar de su brevedad, tiene miga y contenidos suficientes para desarrollar una historia; Relato más breve que un cuento.

En cuanto a la pregunta sobre los distintos planos cinematográficos que conozcas, todos supieron citar alguno, con los siguientes resultados: picado (7); contrapicado (2); gusano (1); primer plano (3); detalle (1); retrato (2); plano entero/general (3); americano (2); frontal (2) y horizontal (1).

Con la **cuarta parte**, se incidía tanto en el conocimiento de **la novela gráfica** como en los **niveles de lectura** de los alumnos.

En este sentido, la mayoría de ellos (seis sobre uno) reconoció leer libros, cómics o novelas gráficas y, sobre todo en papel (cuatro); sin embargo, para otros formatos como la prensa o las revistas usan mayoritariamente el formato electrónico. *Ante la siguiente pregunta – ¿Te interesa la lectura como hobby o lo ves como algo educativo? – seis respondieron que les interesaba como Hobby y otros seis la consideraban algo educativo educativo 6.* La siguiente, por su parte, buscaba saber el nombre de su libro y su película favoritos y, en este caso, las respuestas fueron bastante variadas, aunque siempre dentro de una tónica general de obras contemporáneas. Destacan, en el primer caso, excepciones como la poesía de Alejandra Pizarnik y *Cien años de soledad*, junto a obras conocidas como *Trainspotting*, *Crepúsculo* o las obras de Ruiz Zafón. En el segundo, la relación es bastante ecléctica (*Amélie*, *Love Actually*, *Shutter Island*, *La vida es bella*, *El diario de Noa*, *Matrix*, *Little Nicky*, *Origen*, *El club de la lucha*, *El fantasma de la ópera*, *piratas del Caribe*, *El tigre sobre la nieve*, *La vida es bella*).

Con la **quinta parte**, se indagaba sobre la visión de los alumnos acerca de la **publicidad**.

Cuatro alumnos opinaron que la publicidad influye demasiado en nuestras vidas, frente a tres que opinaron que mucho, de lo cual se deduce que son conscientes de su papel en nuestros días. Seis sobre siete encontraron belleza/atractivo estético en la publicidad y cuatro confesaron que algún anuncio les ha hecho reflexionar o emocionar.

Así, pues, como conclusión general, se puede decir que los alumnos, aunque valoran positivamente la posibilidad de llevar a cabo una actividad interdisciplinar y han realizado ya alguna, tienen dificultad para encontrar relaciones entre asignaturas que no pertenecen áreas muy similares, lo cual hace pertinente e interesante plantear una actividad que relacione Lengua Castellana y Literatura y Comunicación Audiovisual. Asimismo, de las encuestas se deduce que poseen un conocimiento de base suficiente sobre los temas que vertebrarán la unidad didáctica interdisciplinar propuesta en este trabajo.

3.2. RESULTADOS DE LAS ENCUESTRAS ENTRE LOS DOCENTES

Asimismo, y para completar el trabajo de investigación educativa, se realizaron encuestas a siete profesores de la Escuela de Arte, para ver cuál es su experiencia y opinión acerca las actividades interdisciplinares. Las preguntas fueron muy similares las planteadas al alumnado, aunque con un enfoque distinto, por supuesto.

La primera pregunta - ¿Has participado alguna vez en la coordinación de alguna actividad interdisciplinar? – arrojó un resultado dividido: cuatro profesores contestaron que sí y tres que no. A los primeros se les pidió además que valoraran al punto fuerte y el débil de la actividad llevada a cabo. Como puntos fuertes se destacaron la convivencia con compañeros y compañeras y con el alumnado, el trabajo en grupo y el relacionar dos materias que en un principio eran opuestas. Como débiles, que, en ocasiones se puede dar algún tipo de desorganización o contratiempo, aunque puedan siempre solventarse con una buena planificación, y la dificultad de los docentes de cada materia para transmitir la relación entre las actividades que exponían.

La segunda pregunta – ¿Cómo crees que influye en los alumnos la participación en una actividad en la que se coordinaran varias asignaturas? – ofrecía varias opciones de respuesta, pero por la que se decantó la mayoría (seis sobre siete) fue que este tipo de actividades fomenta el trabajo autónomo y en equipo, seguida por la posibilidad de descubrir nexos entre distintas asignaturas.

La tercera ya hacía referencia a la opinión sobre la realización de una actividad interdisciplinar entre el área de Lengua Castellana y Literatura y Comunicación Audiovisual. En este caso, los siete profesores consideraron que sería muy interesante y enriquecedor para todos y, como comentario al margen, cuatro de ellos destacaron el carácter central de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura en la formación del alumnado y su influencia en todas las áreas.

4. CONCLUSIONES, CONSECUENCIAS E IMPLICACIONES

Como hemos indicado ya varias veces durante todo el trabajo, este proyecto todavía no se ha podido llevar a la práctica, pero, al ser ideado y pensado para un centro y grupo concretos, se podría poner en marcha en cualquier momento, siempre y cuando se terminaran de definir algunos puntos concretos que sólo son posibles de realizar una vez concretado el proceso y reunidos los profesores pertinentes. Y, aunque el hecho de estar pensado para un grupo concreto puede llevar a creer que es exclusivo del mismo, la verdad es que se trata de un proyecto flexible, fácilmente aplicable a otro grupo y otro centro que contenga las asignaturas que se han descrito.

Además, sería aconsejable que proyectos de este tipo se llevan a cabo en diversos centros porque son beneficiosos para los estudiantes. Bien es cierto que es un trabajo difícil de desarrollar por parte de los docentes, pero, una vez puesto en marcha, sobrellevarlo puede llegar a ser fácil y eso también repercute en la actitud hacia los/as alumnos/as. Ser partícipe de un proyecto así, trabajar de manera amena y cómoda ayuda al alumnado a motivarse y realizar el trabajo con mayor ilusión. Les otorga un acercamiento al docente para poder “exprimir” los conocimientos que éste posee y les enseña a sus alumnos más conceptos, ejemplos y recursos con los que puedan trabajar. Aparte de todo lo que hemos dicho anteriormente, les ayuda a tener una visión global e integral de la realidad, y a saber cómo se trabaja de manera conjunta, respetando a los compañeros/as, colaborando e incentivando la creatividad de cada uno de ellos. También creemos que no se puede olvidar la reciprocidad que conlleva este proyecto, puesto que al ser un trabajo tutorizado y explicado día tras día en grupo, le da un aprendizaje constante entre los alumnos y el profesor.

Otro de los puntos importantes que tienen este tipo de proyectos es el trabajo con las denominadas TIC's, pues estas ayudan a estar instantáneamente informado y exemplificar claramente aquellos conceptos que sean algo más abstractos de explicar. Además, las nuevas generaciones están más que acostumbrados a trabajar con estos recursos y aplicarlos a una actividad les animaría a ver que no sólo los medios informáticos sirven para el ocio, sino que también son una herramienta poderosa para conseguir resultados muy buenos y divulgarlos por las redes de una manera responsable.

Por último, cabe destacar que el acercamiento que desde este proyecto, concretamente, se hace a la lectura es de suma importancia, pues a través de un género tan abierto y tan actual como la novela gráfica se puede llegar a reenganchar a la lectura a muchos jóvenes y transmitirles la pasión por la literatura y el arte.

5. BIBLIOGRAFÍA

Texto narrativo:

- Anderson Imbert, E. (1992): *Teoría y técnica del cuento*, Barcelona: Ariel.
- Bal, M. (1985): *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)*, Madrid: Cátedra.
- Baquero Goyanes, M. (1988): *Qué es la novela, qué es el cuento*, Murcia: Universidad de Murcia.
- Barthes, R. (1982): “Introducción al análisis estructural del relato”, en AA.VV.: *Análisis estructural del relato*, Barcelona: Buenos Aires, págs. 9-44.
- Forster, E.M. (1990): *Aspectos de la novela*, Madrid: Debate.
- García Berrio, A. y Huerta Calvo, J. (1992): *Los géneros literarios: sistema e historia*, Madrid: Cátedra.
- Genette, G. (1989): *Figuras III*, Barcelona: Lumen.
- Todorov, T. (1982): “Las categorías del relato literario”, en AA.VV.: *Análisis estructural del relato*, Barcelona: Buenos Aires, págs. 155-192.

Novela gráfica, cómic y relación palabra-imagen:

- Barthes, R. (2009): *Lo obvio y lo obtuso*, Barcelona: Paidós.
- Campbell, E (2007): “El manifiesto de la novela gráfica”, en <http://www.68revoluciones.com/?p=450> (consultado el 22 de Mayo 2012).
- Carr, N.,(2010): *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?*, Madrid: Taurus.
- Cerrillo, P.C. y Senís, J. (2005): “Nuevos tiempos, ¿nuevos lectores?”, *Ocnos*, 1, 19-33.
- García, S. (2010): *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones.
- Ramírez, J.A. (1992): *Medios de masas e historia del arte*, Madrid: Cátedra.
- Reynolds, K. (1994): *Children's Literature in the 1980's and the 1990's*, Rlymouth, Northcote House.

6. ANEXO I

CORPUS DE NOVELA GRÁFICA

- Kafka, F. y Roca, P. (ilustr.) (2011): *La Metamorfosis*, Vizcaya: Astiberri
- Lorente, L. (2011): *Sangre de mi sangre*, Vizcaya: Astiberri
- Moebius, (2011): *Arzak: El vigilante*, Barcelona: Norma Editorial, S.A.
- Olmos, D. (2011): *Goya*, Barcelona: Edicitorial B, S.A.
- Ortiz Albero, M.A. (2011): *Un día me esperaba a mí mismo*, Zaragoza: Jekill & Jill.
- Roca, P. (2012): *Arrugas*, Bilbao: Astiberri.
- Saez, J. (2010): *Arroz Pasado*, Barcelona: Mondadori
- Satrapi, M. (2010): *Persépolis*, Barcelona: Norma Editorial.
- Seth, (2009): *La vida es buena si te rindes*, Madrid: SINS ENTIDO.
- Spiegelgam, A. (2007): *Maus, relato de un superviviente*, Barcelona: Mondadori.
- Valenzuela, S. (2011): *Plaza Elíptica: las aventuras del capitán Torrezno*, Alicante: Edicions de Ponent.
- Ware, C. (2009): *The Acme Novelty Library*, Barcelona: Mondadori.