

CUADERNILLO DE ACTIVIDADES



LA NOVELA GRÁFICA

Avatares de una definición compleja

Antes de iniciar el trabajo con la novela gráfica propiamente dicha, le sugerimos algunos aspectos para reflexionar sobre la definición de este género y su delimitación. Si bien el término de “novela gráfica” comienza a utilizarse en el siglo xx, aún hoy en día no hay una definición consensuada respecto de su alcance teórico. Hay algunos autores que creen que este término se instala con una intención comercial de las editoriales que inventan una nueva etiqueta con fines puramente mercantilistas (Barrero, 2000; Mañas, 2000). En este sentido, no lo consideran un subgénero en sí mismo, distinto del cómic y de la historieta.

De todos modos, a pesar de esta falta de definición, trataremos de plantear sus características principales:

1

Representa una **historia cerrada**, con principio, fin y densidad narrativa similares a los de la novela tradicional. Esta característica diferencia a este subgénero de los cómics o historietas que logran su unidad en varias entregas periódicas. En tanto tiene una acción narrativa permite el análisis de las dimensiones típicas: **causalidad** y **temporalidad: analepsis o prolepsis**. Además posee una trama propia, un tempo y todas las características propias de los géneros literarios (Genette, 1988). Ahora bien, un análisis pormenorizado muestra una diferencia en el ritmo que adquiere la novela gráfica, el uso del tiempo, la manipulación de la cinética, la construcción y evolución de personajes y en su aprehensión por parte del lector. Como indica Barrero (2000), el término “novela gráfica” es tan válido como “cine congelado”. Este “sinónimo” terminológico nos permite vislumbrar un vínculo estrecho entre imagen y discurso textual que se hayan íntimamente imbricados y constituyen una unidad simbólica en este tipo de producción.

Retomando sus características formales, la novela gráfica presenta:

2

Formato de libro.

3

Un único autor o, excepcionalmente, un grupo.

4

Búsqueda de una literatura “cultura” a partir de su temática. En este sentido, la novela gráfica se considera un movimiento vanguardista que pretendió alcanzar, desde los formatos pictóricos y la revolución gráfica que representaron los años setenta, cierta “respectabilidad cultural”. (Ramírez, 2009)

5

Una temática y una estética destinada a un público adulto.

Un poco de historia

Aunque el momento en el que surge este subgénero no está completamente claro, la mayoría de los autores coinciden en situar como hito fundacional, la obra *Contrato con Dios* de Will Eisner (1917-2005) en el año 1978. Es un libro conformado por cuatro historias ambientadas en Nueva York que se desarrollan, temporalmente, en el período posterior al crac de 1929. Con una destreza gráfica y una narrativa asombrosa, su autor sitúa en la atmósfera oscura y lúgubre del Bronx, a un grupo de personajes, muchos de ellos inmigrantes, que luchan por la supervivencia, y el ascenso social. Algunos críticos han advertido en esta obra un sesgo autobiográfico siendo el propio Eisner un inmigrante judío.

Otro antecedente importante de la novela gráfica es *El eternauta*, obra del argentino Héctor German Osterheld (1917-1977) y el dibujante Francisco Solano López. Esta obra fue publicada en la revista “Hora Cero” entre los años 1957 a 1959, hecho que, genéricamente, la distingue de la consideración unitaria de la novela gráfica. Sin embargo los elementos y la semiótica del subgénero se encuentran perfectamente delineados en una historia innovadora que sucede en escenarios ficcionalizados pero claramente identificables de la ciudad de Buenos Aires.

La novela gráfica se ha desarrollado y ha tenido importantes representantes en varios países. Hacia los años ochenta, puede considerarse que se da el primer “boom” de la novela gráfica, momento en el cual el término comienza a cobrar fuerza e independencia comercial para diferenciar este “nuevo producto” de los comics dirigidos al público juvenil. Este boom está marcado por obras como *Maus* de Art Spiegelman (1980); *Batman: The Dark Knight Returns* de Frank Miller (1986) y *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons (1984).

Hacia fines de los noventa y comienzo del nuevo siglo, se registra un segundo boom, ahora caracterizado por las obras de nuevos autores norteamericanos como Chris Ware, Daniel Clowes, Seth o Craig Thompson. Incluso, yendo más allá del protagonismo estadounidense en el género, se perfilan como hitos obras francesas como *La Ascensión del Gran Mal* de David Beauchard (1996) y *Persépolis* de Marjane Satrapi (2000); obras franco-canadienses como *Pyongyang* de Guy Delisle (2004) y suiza como *Píldoras Azules* de Frederik Peeters (2001).

¿Qué diferencia la novela gráfica del cómic?

Una primera diferencia radica en la historia. La novela gráfica tiene una exhaustividad mayor en la historia que debe a su formato de publicación porque permite presentar una historia completa. En cambio, el cómic, al ser de entrega periódica, pierde esta profundidad o densidad. Esto, obviamente, lleva a una distinción en cuanto al formato y a la longitud: un cómic puede desarrollar la historia en

unas 20 a 30 páginas y su lectura es rápida; en cambio las novelas gráficas suelen ser mucho más largas.

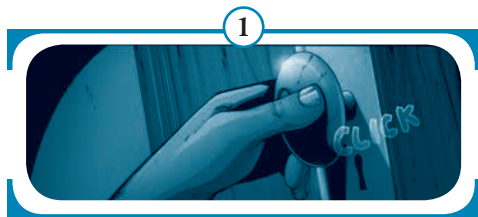
Otra de las diferencias está en el público al que va destinado. Originalmente, la novela gráfica se orientó hacia un receptor adulto; mientras que los cómics lo hicieron hacia un público infantil. Aunque, como sucede en la literatura, estas intersecciones nunca se mantienen puras ya que han surgido subgéneros como la manga (cómico de origen japonés) claramente orientado a un público adulto.

Por último, es importante prestar atención a la implicación que existe entre el texto y el dibujo en este género. Ambos elementos deben considerarse en la simbiosis que fueron creados. Cómic, historieta, álbum gráfico, novela visual o novela gráfica, en fin, estamos ante formato rico que nos habilita nuevos modos de representación.

Algunas ideas para comenzar a trabajar...

1. Lo primero que se sugiere es trabajar con los alumnos el concepto de imbricación entre texto e imagen. Para esto el docente puede elegir una viñeta que sea de su agrado. Se sugiere que sea alguna viñeta bastante cargada de código icónico. Si la misma tiene texto, se puede quitar el texto y trabajar con los alumnos primero en la observación de la imagen, en las expresiones e intencionalidad, en lo que transmite a quien la ve. Luego se puede proponer que creen un texto para esa viñeta, puede ser un diálogo, una especificación contextual, etc. (Previamente –y dependiendo de la edad de los niños– sería útil trabaja algunos códigos de las viñetas, por ejemplo: globo convencional: diálogo; globo de diálogo punteado: susurro; con formato de nube: pensamiento; con formato estrellado: grito; rectángulo en vértices superior o inferior: aclaraciones contextuales, narrador externo, etc.)

A continuación se sugieren algunas imágenes para trabajar:



2. Luego se les puede pedir a los alumnos que esa viñeta la transformen en un párrafo totalmente narrativo y trabajar los recursos necesarios para suplir la información que aporta la imagen. Esta actividad también puede adaptarse para ser trabajada de manera oral, pidiéndole a los alumnos que cuenten lo que ven en las viñetas y reflexionando junto a ellos sobre el poder de la imagen y cómo se reemplaza eso en sus narrativas.

3. Si los alumnos son de los grados superiores se puede comenzar la introducción al género trabajando en clase algún fragmento de dos obras fundacionales: *Persépolis* y/o *El Eternauta*. Se sugiere pedirles a los alumnos que busquen información sobre estas obras y luego trabajar líneas particulares de cada novela gráfica. Una vez introducidos al argumento de las obras, se sugiere ir anticipando los elementos gráficos y ver el modo en que articulan con el texto. En el caso de *El eternauta* la sugerencia es trabajar con la primera parte del capítulo 1, el tema de la metarreferencia (el autor y el personaje). Es muy interesante la representación de la corporeización del Eternauta, cómo se va reflejando en cada viñeta. Cómo se representa el cansancio del personaje pero al mismo tiempo se lo presenta como un sujeto fuerte. Ver cómo se contrasta con el escritor de historietas. Analizar la recursividad y la metarrepresentación del relato del narrador dentro de la narración.

En el caso de *Persépolis* se sugiere trabajar con la secuencia del pañuelo y poner énfasis en la unidad semiótica dibujo-texto. En este caso, es importante observar la uniformidad de los dibujos y su simplicidad pero el fuerte sentido de falta de libertad y de masificación que confiere. A pesar de la estaticidad de la imagen, es muy rico el significado que representa dado que en la segunda viñeta, por ejemplo, Marji sostiene que ella “no se ve porque es la primera de la izquierda” lo cual anticipa un rasgo fundamental del personaje, que será una niña “diferente” a las del resto de su grupo. Sin embargo, la continuidad semántica que adquieren la primera y la segunda viñeta relativizan esta presunción. Esta es quizás una línea posible de análisis para que los alumnos se introduzcan en el modo de análisis crítico que requiere este subgénero.

Hay múltiples posibilidades de análisis, solo sugerimos algunas pero el docente podrá ir analizando cada viñeta y su relación y contraste con otras.

En caso de que los niños sean pequeños, se sugiere simplificar y adaptar esta actividad. El docente puede presentar él mismo una viñeta de *El Eternauta* y trabajar un solo aspecto. Por ejemplo: la aparición del viajero y cómo esto se va representando en la viñeta. Se sugiere primero comentar la viñeta con los alumnos más pequeños y luego introducirlos en el código pictórico.

4. Si los niños fueran muy chicos puede elegirse alguna obra más ajustada a su edad (por ejemplo: *Mafalda* o algún comic de superhéroes) ya que, como la intención en este punto es que los alumnos aprendan a interpretar la unidad entre dibujo y texto, no afecta a la comprensión del género novela gráfica. El mismo tipo de actividad planteado en el punto tres puede desarrollarse con estos ejemplos.

5. Proponer a los alumnos que elijan una novela en particular (se puede aprovechar como recurso alguna novela leída durante el año). La consigna será que los alumnos diseñen una serie acotada de viñetas que sirvan como síntesis de la novela. Esta síntesis debe considerar: el título, los personajes principales y el tema de la novela. Puede incluir diálogos y todos los recursos, propios de la novela gráfica, que han sido trabajados en las actividades anteriores.

6. Para entender el alcance del concepto “novela gráfica” se sugiere comenzar por trabajar con los alumnos los dos conceptos por separado a fin de que puedan comprender la complejidad del término y el género. A tales efectos se sugiere tomar un pasaje de la obra que se va a trabajar: *Alicia en el país de las maravillas*. Se sugiere trabajar con el siguiente párrafo que, al mismo tiempo, permite introducir a los alumnos en el contenido de la obra que leerán:

Sucedió una vez, durante una hermosa tarde de verano, que una niña rubia llamada Alicia, paseaba por el campo junto a su hermana mayor, llamada Ana. Hacía calor y la mayor dijo:

–¡Uf...! No me apetece caminar más. Me sentaré a leer bajo la sombra de este árbol.

Ana empezó a leer en voz alta y Alicia, aburrida, optó por sentarse a su vez bajo la sombra fresca del árbol próximo al de su hermana. Empezaba a amodorrarse, cuando vio pasar a un Conejo Blanco estrafalariamente vestido que decía:

–¡Ah, caramba! ¡Llegaré tarde! ¡Siempre llego tarde! Tendré que darme más prisa...

Alicia pensó que aquel conejo era algo tonto. ¿Qué tenía que hacer un animal como él para preocuparse por la puntualidad?

La actividad entonces consistirá en que los alumnos contrasten este pasaje narrativo con su representación en la novela gráfica (Pág. 6 y 7). Es importante comparar los recursos narrativos y su contrapartida en la gráfica, cómo se alcanza la dinámica de la narrativa con la combinación de texto e imagen en la novela gráfica.

ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA

Alicia en el país de las maravillas es una obra universal de la literatura infantil, antes de comenzar con la lectura se sugiere introducir a los alumnos en las características del cuento o de la literatura fantástica y en las particularidades de la obra de Lewis Carroll.

A continuación se ofrecen consignas agrupadas por núcleos de comprensión (Abusamra, Cartoceti, Ferreres, Raiter, De Beni y Cornoldi, 2014), sin embargo, el docente puede intercalarlas de acuerdo a su mejor criterio

Comprensión del esquema básico del texto

1. ¿Qué estaba haciendo Alicia cuando vio al conejo y decidió seguirlo?
2. Observa los dibujos que representan a los diferentes personajes. Por ejemplo, compara el modo en que es representada la Reina de Corazones y Alicia ¿Qué puedes concluir a partir de los mismos? Toma otro ejemplo y analízalo. (Esta consigna apunta a analizar el modo caricaturesco y grotesco que adquieren algunos personajes. Este recurso, a su vez, permite delimitar un mundo ilógico/irreal y un mundo lógico a través de los personajes no caricaturizados).
3. ¿Qué representa el lirón en la obra? ¿Te parece que es un buen testigo para el juicio? ¿Por qué?
4. Algunos críticos sostienen que la obra de Lewis Carroll contiene una crítica a la sociedad inglesa de la época, sus normas y al mundo adulto. ¿En qué partes de la novela puedes ver reflejada esta afirmación? ¿En qué personajes? ¿Quién representaría a la infancia y quiénes a la adultez? Describe a cada grupo.
5. Lee los hitos presentados a continuación y redacta una oración comenzando con “antes” o “después”, según corresponda. Haz los arreglos que creas necesarios para que la oración quede bien formada. Presta especial atención a los tiempos verbales:

1

(Ejemplo)

Aparición del conejo #Lectura con su hermana mayor

Antes de que apareciera el conejo, Alicia leía un libro con su hermana mayor.

2

#Beber la poción #Achicarse

3

#Entrar a la casa del conejo #Recibir el consejo de la oruga

4

#Conocer al gato de Cheshire #Encontrar un hongo mágico.

5

#Presenciar el juicio #Conocer a la falsa tortuga.

6. En la página 13 Alicia utiliza la expresión “me voy a ahogar en mis propias lágrimas”. En este caso el uso de esa frase es literal, pero ¿cuál es el significado cuando el uso es metafórico?
7. En la página 54 se menciona a un pez cuyo nombre es “Tilente”. Explica el juego de sentido que se genera al juntar ambas palabras. Piensa uno o dos ejemplos más.
8. ¿Cuánto tiempo crees que dura la visita de Alicia al País de las Maravillas? Elige una opción y justifica tu respuesta.

A

Un día

B

Media hora

C

Unas horas

D

Una noche

Procesos inferenciales, jerarquización de la información e intuición del texto

1. (Se sugiere hacer esta actividad antes de comenzar a trabajar con la obra). Lee el título y mira los dibujos de la tapa. Anticipa en una oración el tema sobre el que podrá tratar el texto.
2. ¿Cómo sería el mensaje que Alicia subiría a su cuenta de Twitter contando la experiencia?
3. Luego de leer toda la obra, ¿cómo explicarías lo que le ocurrió a Alicia? ¿En qué sentido esta explicación aporta al género fantástico? Fundamenta a partir de alguna viñeta de la novela gráfica.

4. La crítica literaria ha dicho que *Alicia en el País de las Maravillas* es un cuento clásico lleno de razonamientos lógicos y de situaciones paródicas e irracionales que desafían esa lógica. En la página 62, Alicia le dice a la Reina de corazones: “Deje de decir tonterías. No se puede tener una sentencia antes de un veredicto”. Explica esta afirmación de Alicia, ¿por qué sería ilógico hacer lo que pide la reina?

5. Lee la siguiente afirmación y fundamenta con viñetas extraídas de la novela gráfica:

Lewis utilizó el recurso de la infancia para refugiarse de la realidad y las normas establecidas por la sociedad. Creó un mundo imaginario en el que lo lógico es la fantasía y lo absurdo lo habitual.

6. Si tuvieras que elegir un subtítulo para esta obra ¿cuál de los siguientes elegirías? Justifica tu respuesta. Al hacerlo, ten en cuenta cuál refleja mejor la totalidad de la obra:

A

Una niña muy soñadora

B

Desafiando lo racional

C

El conejo relojero

D

La cruel reina de corazones

ACTIVIDADES DE REESCRITURA

1. *Noticia periodística*

Imagina que la Reina de Corazones es denunciada por disturbios y maltrato a sus empleados y que debe intervenir la policía. Prepara una noticia periodística que relate los sucesos.

2. *Crítica cinematográfica*

Fueron muchas las adaptaciones cinematográficas de este clásico. Elige una de ellas (la más conocida y mejor lograda es la de Disney del año 1951) y compara algunos pasajes de la misma con la novela gráfica. Ten en cuenta el modo de representar la historia, las diferencias y similitudes, cómo se rempazan los recursos en un género y en otro, etc.

3. Obra de teatro

Escribe una escena de una posible obra teatral cuya temática sea el encuentro de Alicia con La bella durmiente (puedes elegir otro personaje si te gusta más). Ten en cuenta que se trata del género teatral y no olvides las acotaciones que deban hacerse para la escenografía y los actores.

4. Cuento breve

Toma la escena del ingreso de Alicia por la puerta pequeña. Reescríbela bajo las características de un cuento realista breve.

5. Ensayo/ Texto comparativo

Mira la película *Charlie y la fábrica de chocolate*. Formula un escrito donde compares el argumento de ambas obras. Presenta los aspectos similares y diferentes que tienen.

6. Monólogo interior

El monólogo interior es una técnica por la cual se narran, en primera persona, los pensamientos de un determinado personaje. Te desafiamos a que escribas un monólogo interior centrándote en el personaje del Rey. Ten en cuenta lo que pueda pensar del carácter de su esposa, cómo ve a sus súbditos, sus gustos, etc.

7. Pensando otro final

Retoma el final de la novela gráfica que acabas de leer. Ahora, piensa un nuevo final y escríbelo. Puedes continuar respetando el género que plantea la novela o puedes decidir cambiar el género y escribir según sus reglas.

8. Retrato

El conejo blanco es un personaje muy importante dentro de la obra. Realiza una descripción de sus características físicas y su personalidad. ¿Qué empleo te parece que tendría el conejo si fuera un ser humano?

9. Relato Histórico

En las páginas 37 a 39, Alicia participa de una ceremonia del té. Nuevamente, la crítica literaria interpreta este pasaje como una crítica paródica hacia la sociedad inglesa donde la ceremonia de té tiene un papel importante. Investiga sobre el tema y escribe un breve texto histórico sobre dicha costumbre.

Música / Inglés

Muchas canciones estuvieron inspiradas en la historia de *Alicia en el país de las maravillas*. Por ejemplo: “I am the walrus” y “Lucy in the sky with diamonds” de The Beatles; “White rabbit” de Jefferson Airplane; “Don’t come around here no more” de Tom Petty and The heartbreakers.

1. Escucha las canciones, incluso puedes buscar otras más, y trabaja sus letras y cómo se asocian a la novela gráfica leída.

Biología / Educación para la salud

Independientemente de las intenciones de los autores, las obras muchas veces las trascienden. La obra de Carroll, principalmente en los años 60, fue asociada con el consumo de alucinógenos. Incluso, la crítica de la época, atribuía al mismo Carroll una vida con muchas experiencias traumáticas y consumo de opio, utilizado para combatir fuertes dolores de cabeza.

1. ¿Puedes encontrar algo relacionado con esto en la obra que leíste?
2. Organiza un debate en tu curso sobre el abuso de drogas y sustancias adictivas. Investiga sobre sus efectos nocivos para la salud y para la conducta y la vida en sociedad.

Educación en valores

Aunque *Alicia en el País de las Maravillas* es un clásico de la literatura infantil, su lectura es tan rica que a los largo de sus 150 años de vida ha atrapado tanto a niños como adultos. Sin embargo es claro que no es un cuento infantil tradicional.

Se dice que a Carroll no le gustaban los libros con moraleja final destinados a niños, algo que era muy habitual en la Inglaterra victoriana. En estos tipos de cuentos se solía advertir a los pequeños lectores (a veces explícitamente) que debían obedecer a sus padres, respetar a sus hermanos y portarse siempre “bien”. Por eso Alicia no tiene moraleja y, en muchos pasajes nos deja una sensación de anarquía: no es que no sea un libro moral, lo es pero no da lecciones morales desde un lugar de superioridad (Tones, 2015).

Como ya habrás visto, en muchos casos, el cuento presenta una mirada rica en valores pero a partir de la explotación de la exageración, la parodia y la inversión de los valores tradicionales.

1. Repasa la novela y trata de descubrir cuáles son aquellos valores que se intentan transmitir.

Matemáticas / Lógica

Lewis Carroll, el autor de la novela que trabajamos, no era únicamente escritor. Por el contrario se dedicaba a las matemáticas. En la versión original del libro, hay numerosas alusiones al mundo de los números. Por ejemplo:

- En el capítulo 1, “Por la madriguera del conejo”, ciertos comentarios de Alicia mientras sufre una caída interminable por la madriguera recuerdan al **concepto de límite**.

1. Trabaja el concepto de límite, ¿cómo se asocia con el de infinito?

- En el capítulo 2, “El charco de lágrimas”, Alicia dice:

Veamos, cuatro por cinco son doce, cuatro por
seis son trece y cuatro por siete... ¡Ay, Dios mío!
¡Así no llegaré nunca a veinte!

2. Como podrás ver, estas multiplicaciones no son correctas en el sistema de numeración decimal. ¿Cuáles serían los resultados correctos? ¿Existe algún sistema de numeración en el cual estos resultados sí fueran correctos?

También se plantean a lo largo de la obra una serie de problemas, adivinanzas o acertijos que no siempre encuentran su respuesta en la obra. El más famoso de ellos se plantea en la siguiente pregunta, sin respuesta en el texto: “¿En qué se parecen un cuervo y un pupitre?” (Villar, 1989). Esta pregunta se la hace el sombrerero a Alicia y ha sido fuente de mucho debate entre los apasionados de esta obra.

3. Piensa junto con tus compañeros cuál podría ser la respuesta.

PROYECTO ESPECIAL INTERDISCIPLINARIO

Un mundo fantástico paso a paso

Este proyecto está pensado para realizarse en un semestre de clase, de manera independiente a su dictado ordinario y coordinado entre los docentes de las siguientes materias: Lengua; Historia; Geografía; Computación; Arte.

1. Elige algún lugar que sea muy importante en tu país. Puedes elegir cualquiera que esté relacionado con la Historia de tu país.
2. Ubica los personajes (pueden ser históricos o no, o ambos). Elige uno o una de los personajes como protagonista.
3. Describe el lugar elegido como si fuera un espacio fantástico.
4. Piensa una problemática que pueda desarrollarse en ese mundo ficcional.
5. Construye el guión de la obra: ten en cuenta si la dividirás en capítulos.
6. Dibuja las viñetas y construye los diferentes cuadros argumentales (puedes hacerlo utilizando algún programa de computación o “a mano alzada”).

ACERCA DE LA AUTORA

Romina Cartoceti es licenciada, profesora y doctora en Letras por la Universidad de Buenos Aires. Su trabajo doctoral se centró en el estudio de la comprensión lectora en niños en edad escolar. Actualmente se desempeña como becaria postdoctoral de CONICET desarrollando un programa de mejoramiento de la comprensión lectora en niños de entornos sociales desfavorecidos. Es coautora del *Test Leer para Comprender II* (Ed. Paidós). En el área de docencia se desempeña como Jefe de Trabajos Prácticos de la materia “Psicolingüística II” y como docente colaboradora en el seminario “Una perspectiva cognitiva en el estudio de la lectura y la comprensión de textos” en la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA, ambos a cargo de la Dra. Abusamra. También es docente estable de la materia “Neuropsicolingüística” de la Maestría en Neuropsicología Aplicada del Hospital Italiano y docente colaboradora de la materia “Neuropsicología y Neurociencias de la Lectura y la Comprensión Lectora” de la Maestría en Neuropsicología y aprendizaje de FLACSO.

BIBLIOGRAFÍA

Abusamra, V.; Cartoceti, R.; Ferreres, A.; Raiter, A.; De Beni, R.; Cesare, C. (2014). *Test Leer para comprender. Evaluación de la comprensión de textos 1er, 2do y 3er curso de la escuela secundaria*. Buenos Aires. Paidós.

Álamo Felices, F. (2011). *Los subgéneros novelescos (Teoría y modalidades narrativas)*. Editorial Universidad de Almería. Almería.

Barrero, M. (2000). “La novela gráfica: perversion genérica de una etiqueta editorial”. En Luis García (coord.) *Del cómic a la novela gráfica*. Recuperado de <http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/index.html> el 5/10/2015

Genette, G. (1988). “Géneros, tipos, modos”. En *Teoría de los géneros literarios* (pp. 183-234). Madrid. Arco Libros.

Mañas, J.A. (2000). “Un apunte personal a propósito de la novela gráfica”. En Luis García (coord.) *Del cómic a la novela gráfica*. Recuperado de <http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/index.html> el 5/10/2015

Ramírez, Juan Antonio (2010). “Prefacio. La novela gráfica y el arte adulto”. En Santiago García (2010), *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones, pp. 11-13.

Tones, J. (2015). “Guía práctica para sumergirse en Alicia en el país de las maravillas”. Recuperado el 1/2/2016 de http://verne.elpais.com/verne/2015/08/24/articulo/1440417628_800425.html

Villar, A. (1989). “Resolviendo problemas de Matemática y Lógica con Lewis Carroll”. *Números. Revista de didáctica de las Matemáticas*, 34, 39-45.

Páginas web consultadas

<http://gaussianos.com/alicia-y-el-pais-de-las-matematicas-una-maravillosa-relacion/>