

Novelas gráficas: una reconstrucción de la memoria¹.

Fecha de recepción: 4 de Noviembre de 2011

Fecha de aceptación: 4 de Diciembre de 2011

Autor:

Catalina B. Montenegro González, Candidata a Doctora en Arte y Educación, Universidad de Barcelona

Palabras Claves: Cómic, educación, infancia, minoría, subjetividades

Keywords: Comics, education, children, minority, subjectivities

Resumen: Los cómic autobiográficos realizados por mujeres en los últimos años constituyen el punto de partida de esta investigación. Marjane Satrapi, Zeina Abirached y Parsua Bashi son tres de las exponentes contemporáneas más relevantes de este género. A partir de estos referentes y el rescate de estas historias de vida realizadas como novelas gráficas que se construyen desde las periferias de la sociedad, son las que desde una mirada educativa permiten la reconstrucción de las subjetividades de la infancia como recuperación de la memoria. La generación de una autoetnografía, una identidad construida desde las minorías: una re-visión de los márgenes sociales y la propia historia. El objetivo es plantear una problemática de autoconocimiento, mediante una metodología didáctica escolar que se desarrollará a través de la indagación de las propias vivencias, tanto en contextos europeos como latinoamericanos y a nivel global, abriéndose a una expresión gráfica libre, que utilice los procesos de construcción del arte contemporáneo, fusionando imágenes y textos personales que propicien la aceptación de las historias de vida, asumiendo sus propias experiencias.

¹ Este trabajo fue presentado en la I Jornada de Historias de Vida en Educación, 10 y 11 de junio de 2010, Universidad de Barcelona.

Abstract: The autobiographical comics made by women in recent years is the starting point of this research. Marjane Satrapi, Zeina Parsua Abirached and Bashi are three of the most important contemporary exponents of this genre. Aside from these references and the use of graphic novels as a means to rescue life stories that are built from the periphery of society, are those that from an educational look allow reconstruction of subjectivities of childhood as memory retrieval. The generation of autoethnography, a constructed identity from minorities: a re-vision of the social margins and the story itself. The goal is to raise the issue of self-knowledge through school teaching methodology that will be developed through the investigation of experiences in European contexts, Latin American contexts, and globally. This will allow for opening to a free graphic expression using the construction processes of contemporary art, fusing personal images and texts that encourage the acceptance of life histories, assuming their own experiences.

Introducción

Ya desde mediados de los años sesenta el cómic, también llamado historieta o tebeo ha ido sufriendo una transformación paulatina a través del tiempo, deja de ser un elemento atractivo sólo para niños y pasa a ser interesante también para los adolescentes y adultos. Comienzan a tocar temas de interés social y se perfilan como documentos críticos al momento de hablar de sociedad. Su transformación es natural, coincide con las revoluciones y conflictos más importantes del orbe, y el cómic no queda ajeno a ello. Pero es en los años ochenta donde se marca el verdadero despegue de la novela gráfica con la obra “Maus” de Art Spiegelman, relato de la supervivencia de su padre en un campo de concentración nazi. Aquí los nazis son gatos y los judíos ratones. La fuerza de la narrativa en esta obra marca un antes y un después del cómic, desde acá las entregas relacionadas con historias de vida, notas autobiográficas o pasajes cercanos a la realidad recibirán el nombre de novela gráfica, aunque hay quienes señalan que no es más que una cuestión de forma, y que, en esencia son lo mismo.

Con “Maus” se da el vamos a contar nuestras experiencias con dibujos que en ocasiones incluso se acercan a la verdadera fisonomía de los protagonistas. Así en el año 2000 Marjane Satrapi una joven iraní de 31 años publica la primera entrega de su obra “Persépolis”, novela gráfica que muestra su periplo de Irán a Europa en busca de una educación laica y relativa tranquilidad para vivir. Es esta obra el libro indispensable al momento de hablar de novela gráfica y es en este año donde el género es aceptado, respetado y valorado, dando impulso para que otras creadoras cuenten también sus propias historias de

vida. Y no serán pocas las que se atrevan a abrir sus cabezas para realizar novelas gráficas autobiográficas. Zeina Abirached con “El juego de las golondrinas” (2008) y Parsua Bashi con “Nylon Road” (2008) completan la tripleta de mujeres artistas no occidentales e inmigrantes que nos dan luces de lo que es la vida en países en conflicto, espejo de nuestras propias historias.

Cabe hacerse la pregunta: ¿con estos valiosos documentos, no se debería hacer algo? La respuesta es evidente. Tomar a estas mujeres, sus historias de vida y sus obras como testimonio de sus propias memorias, y de nuestras propias historias. Esto hace eco en la idea de propiciar espacios de creación donde se pueda trabajar sobre estos mismos temas, inmigración, no europeo, discriminación, conflicto entre otras, y es la escuela el lugar por excelencia para poder generar estos espacios de encuentro con quienes puedan ayudar a exteriorizar de forma gráfica y artística el pasado de cada uno, nuestras propias vivencias.

Llevar a cabo encuentros de creación de novelas gráficas como reconstrucción de la memoria en la escuela da la oportunidad de mostrarle al otro lo que nosotros hemos vivido o padecido, sobre todo si somos inmigrantes en Europa, es tener la oportunidad de crear a partir de nosotros mismos. Para ello es indispensable trabajar con las metodologías adecuadas que nos faciliten la cercanía con los participantes. Llevar a cabo una investigación acción con una línea feminista y emancipadora en cuanto crítico, orientado a la práctica y por sobre todo participativo.

Todo esto enmarcado en una investigación de tesis de máster, pero pensando en una investigación mayor que busca recoger las experiencias vividas en pro de facilitar a otros el desarrollo de experiencias similares en contextos de educación tanto formal como informal.

Todo esto trabajado desde mi propia vereda: Mujer, latina, educadora, investigadora e inmigrante.

Novela Gráfica: ¿evolución o diferencia con el comic?

Cuando hablamos de Cómics o novela gráfica muchas veces nos parece estar hablando de lo mismo, y para algunos es así, pero también hay quienes marcan distancias señalando que la novela gráfica es una natural evolución de los cómics, tomando en cuenta que estos últimos han tenido un camino histórico de cambios que incluye el tebeo infantil, las tiras humorísticas de los periódicos, comic de seres con súper-poderes entre otros. Tomando el término

evolución como un aumento de variedad en la oferta y giros en el trabajo literario, no necesariamente como la perfectibilidad de las primeras obras gráficas, que a estas alturas se erigen como “clásicas”. Pero es necesario mencionar que el cómic nace como un elemento de evasión tal como lo serán también la televisión o el cine. Actualmente estas etiquetas se han ido desvaneciendo y fusionando con otras características cercanas a la enseñanza o la cultura.

Se partía del supuesto de “ser un medio dirigido casi exclusivamente hacia un público infantil o infantilizado, actuando como un rígido corsé que limitaba su desarrollo” (Gálvez, 2008, p. 71). Con el tiempo el cómic ha ido ganando terreno y evidentemente fue, como fenómeno natural, eliminando el prejuicio de inutilidad que le envolvía y fue cada vez más provechosa su característica de medio masivo y de fácil acceso. La afirmación de José Luis Cantero señala este aspecto:

El cómic, como lenguaje que se multiplica mecánicamente, tiene una posibilidad de alcance masivo, y como tal, llega a grandes sectores de público (...) ha podido conservar, guardar y es asequible a la observación por parte de sectores generacionales distintos (...), pero que participan de una cultura cíclica masiva que constantemente está reencontrando la forma (Cantero, 1993, p. 23).

Todo esto fue logrando que el cómic se haya ido reinventando a través de la historia en relación a los acontecimientos sociales y a la maduración de los lectores. La novedad se presenta cuando este formato, considerado infantil o de temáticas adolescentes traspasa la frontera de intereses a nivel generacional y logra captar el interés de los más adultos. Es así como nace la necesidad de contar lo que nos está pasando, no sólo a nivel personal o introspectivo sino que poniendo eso también en relación con el entorno social. En los setentas los cómic comienzan a dar algunos pasos en relación a este tipo de relato, tal como señala Eisner: “No fue hasta que llegaron los cómics underground, en los setentas, cuando la gente empezó a hacer lo que yo considero literatura, por haber tratado sobre temática social real por primera vez” (Eisner, 2005, p. 43).

Pero el giro definitivo se da con el primer trabajo considerado como novela gráfica: “Maus” obra de Art Spiegelman que nace a partir de la necesidad de contar la experiencia de su padre en un campo de concentración nazi. Aquí los judíos son ratones y los alemanes gatos. El autor lo hace como una forma de luchar contra el olvido del dolor de la segunda guerra mundial y como una forma también de reencontrarse consigo mismo, a través de la dolorosa

experiencia de su progenitor. Las primeras publicaciones de este trabajo fueron realizadas en el año 1972 en la revista Funny animals y en otras publicaciones underground.

El tiempo fue pasando y fue cada vez más común la utilización de la novela gráfica para dar testimonios de vida, y no es casual que las más importantes obras sean de autores enfrentados a situaciones límite, o personas que permanecían, no por voluntad, en los márgenes de la sociedad. Por esto se considera que “Maus” es el punto de partida y una de las obras íconos de este tipo de trabajo, pero sin duda, el verdadero despegue vendría con “Persépolis” de Marjane Satrapi, una joven iraní que se ve enfrentada a la revolución islámica y a la represión extrema, en contraposición a los valores familiares de tendencia más liberal.

A estas alturas, el comic fantástico había cautivado a millones de adolescentes, pero es la novela gráfica la que se presenta como un verdadero imán para los adultos. Personas que en otros tiempos nunca hubieran tomado un cómic ahora lo están haciendo gracias, básicamente al giro narrativo que tuvieron estas obras, mucho más próximos a relatos reales o cercanos a ella.

Desde aquí se pueden mencionar algunos puntos clave de la novela gráfica. Lo principal es que tratan temas muy cercanos al drama, historias de vida y generalmente en una sola edición o entrega se puede resolver toda una trama, es por ello también que su formato es mucho más cercano a un libro de literatura, tomando distancia del formato de revista de publicación mensual. Es fundamental el desarrollo literario de este tipo de obras, donde el énfasis está en las reflexiones en relación a lo relatado.

El dibujo de la novela gráfica tiene algunos rasgos muy identificables que ayudan a su caracterización. Son ilustraciones generalmente en blanco y negro para centrar la atención en el relato pero siempre manteniendo diálogo entre ambos. Decimos que el dibujo es generalmente en blanco y negro porque también hay autoras que trabajan la utilización de colores planos y muy tenues como ocurre en la obra de Parsua Bashi “Nylon Road”.

Las novelas gráficas autobiográficas muchas veces logra la identificación del lector pues se pueden encontrar con situaciones a las que nosotros mismos nos hemos visto enfrentados, porque, si bien, la mayoría de las veces son temas muy personales, incluso íntimos, son también temas universales, como la migración, la diferencia o los conflictos religiosos, centrándose generalmente en situaciones relacionadas con estos temas para generar códigos reconocibles que ayuden a la identificación de quién lee.

En otro punto y aunque en la actualidad se siguen usando viñetas, ya la forma de trabajar el texto con la imagen es de forma libre, sobre todo si es autobiográfico, donde algunos se acercan más a un diario de vida o cuadernos de esquemas más que a un formato cómic tradicional.

Por otro lado y como se señaló antes, muchas de estas obras tocan temas autobiográficos o mejor dicho auto-etnográficos, dando luces de lo que pudieron ser pasajes de la historia pero desde una perspectiva más cercana, en primera persona, teniendo de esta forma la posibilidad de conocer los discursos oficiales de un hecho pero también las versiones menos escuchadas, las que se traspasan de boca en boca y que en ocasiones ni siquiera llegamos a conocer. De eso se tratan las novelas autobiográficas, nos ofrecen un viaje por sus propias historias, algunas prohibidas por sus sociedades, una bocanada de aire para sus autoras.

Para algunos pueden incluso ser una especie de exorcismo, de limpieza, contar lo que llevaban en secreto y que ahora relatan al mundo occidental como se vivía en sus países por ejemplo, esos que aman pero que a la vez dejan para vivir tranquilas, sin represiones y decidiendo por ellas mismas.

Novela gráfica de mujeres: 3 historias de inmigrantes

Luego de conocer cuáles son, a grandes rasgos las características de la novela gráfica, tomamos tres autoras fundamentales al momento de hablar de novela gráfica, coincidentemente mujeres, no occidentales e inmigrantes. Marjane Satrapi, Parsua Bashi y Zeina Abirached.

Se podría hacer la pregunta de por qué estas mujeres y no otras, y no se busca crear un ranking de novelas gráficas ni mucho menos. Uno de los puntos por los que se decidió tomar a estas tres autoras fue los puntos de convergencia que tenían entre sí, historias de vida muy parecidas, en países en conflicto y que de una forma u otra han llegado a Europa y han contado sus historias. Sin duda una historia recurrente pero nunca contada de esta forma.

La primera fue Marjane Satrapi, una joven iraní nacida el año 1969 en Rasht (Irán). Se forma en un colegio francés hasta que la envían a estudiar a Viena, desde aquí no acaba su periplo entre Europa e Irán. Con su obra “Persépolis” marca el inicio del gran destape de la novela gráfica femenina que tuvo cuatro partes entre el año 2000 y 2003 pero que luego sería editado en una sola gran entrega, convirtiéndose en el gran referente del género, donde narra toda su

vida bajo el régimen islamista bajo el alero de una familia de pensamiento progresista.

Con esto se da a conocer su propia historia y sin duda la de la situación de la mujer en su país, tema no menor considerando que las mujeres eran castigadas por no llevar velo o censuradas a la hora de dar su opinión, relegadas siempre a un segundo plano continuamente por detrás del hombre y en inferioridad de condiciones a todo nivel.

Por su parte Parsua Bashi vive una situación similar. Nace en Teherán en 1966 viviendo cosas muy parecidas a las de Satrapi², evidentemente no historias idénticas pero con el gran telón de fondo de la revolución islámica de 1979 y el vivir en la misma ciudad. A esta vida en Irán, Bashi suma experiencias en Suiza, una separación matrimonial y una hija que no ve crecer.

Podría pensarse que de alguna forma ambas obras son lo mismo, y no es extraño escucharlo desde la crítica pero sin duda los puntos de similitud no implican una copia.

Los estilos de expresión gráfica son absolutamente diferentes, tocando temas particulares de sus vidas pero universales a la vez. Bashi logra desarrollar de manera muy atractiva el juego entre si y sus “otros yo” (ella misma en distintos periodos de su vida en Teherán) con las que va conversando a través de la historia. Parsua escapa a la utilización del blanco y negro pues utiliza también el color, aunque muy tenue, logrando un dibujo expresivo y atractivo que coordina perfectamente con los diálogos. Todo su trabajo es contado desde Europa y lo que ocurre en su país de origen lo narra a modo de racconto hasta el inicio de la revolución islámica y la guerra entre Irán e Irak, llegando a contar situaciones extremas como la obligatoriedad del uso del velo, no hacerse acompañar por hombres que no fueran un pariente o el esposo o la censura en los libros de arte.

No busca una narrativa preciosista, sólo busca contar su historia, una autoetnografía recurrente para las mujeres iraníes pero que muy probablemente pocas han contado de esta forma.

En algún sentido Bashi y Satrapi son muy próximas en su forma de construir el relato en cuanto ambas trabajan el desarrollo de sus vidas para hacer sus obras, mientras que Zeina Abirached en “El juego de las golondrinas” recuerda un hecho puntual de su vida en Beirut para desarrollar la historia. Todo

² En la página 114 de su obra “Nylon Road”, la autora hace una cita a “Persépolis”, donde ella se dibuja a sí misma leyendo la obra de Satrapi.

transcurre en la ciudad pero principalmente en un lugar específico de una casa, donde todos se juntan para acompañarse y hacer más llevadera la amenaza de los bombardeos por las noches. Cuenta con varios personajes lo que le da dinamismo al relato, mostrando los distintos puntos de vista de una misma situación. La espera por los padres de Zeina junto a su hermano y una serie de vecinos, dan lugar a conversaciones interminables, tan interminables como la espera de los pequeños hijos del matrimonio Abirached. Todo esto llevado al papel en blanco y negro con una gran riqueza en cuanto al diseño, pues cada personaje es un mundo de detalles.

A pesar de la enorme sombra de la obra de Marjane Satrapi y que muchos podrían ver como algo negativo en cuanto desde ahí muchos consideran meras “copias” las obras posteriores, en este caso podemos encontrar algunas características atractivas muy destacables entre las tres autoras y creo que la más importante son los grados de conexión que podemos llegar a sentir con cada una de las entregas.

Con estas tres mujeres no podemos más que sucumbir a sus obras sin poder evitar sentirnos absolutamente identificados con sus trabajos, no en cuanto obra artística, sino que como narrativas auto-etnográficas, logrando una empatía total con sus novelas gráficas, una aprobación de la diferencia de la que también podemos ser parte, con algunos matices pero con temas universales, donde la obra, muchas veces pasan a ser de todos quienes la ven y todos pasan a tener el derecho de decidir y opinar sobre ella.

Eso ha pasado, con estas 3 autoras, logramos apropiarnos de la obra y darle una re-lectura con nuestras propias historias de vida, transformando esos relatos en una fuente de evocación de mi propia etnografía.

Nací en el año 1983, después de 10 de años del golpe militar de Augusto Pinochet. Se podría decir que sólo viví 7 años de dictadura, pero sin duda fueron años cruciales pues a pesar de mi edad, viví el conflicto desde cerca en una familia que prefería mantenerse en silencio cuando comenzaban las discusiones políticas, carácter que incluso hasta hoy marca a Chile. La dictadura militar dividió al país en dos, ahora de forma moderada pero con profundas grietas en el carácter de la gente, hasta el día de hoy mi abuela nos prohíbe hablar fuerte, llamar la atención en lugares públicos o estar en desacuerdo con la opinión de una persona que no conocemos mucho. Una sociedad llena de prohibiciones y miedos. En este punto la libertad de expresión deja de ser un concepto viable para las sociedades sometidas. En Chile más de 3.000 personas murieron por estar en contra del régimen militar.

Estas situaciones las conectamos directamente con la de vivir en un país islámico extremo con las privaciones y medidas que conlleva para obligar a la población a hacer lo que ellos consideran como lo correcto.

Por otra parte los viajes migratorios a Europa de estas tres artistas conectan nuevamente con nuestra historia de vida, quizás no en un punto tan extremo como el de salir de sus países por estar en medio de un conflicto interno, pero sí como la posibilidad de conectarse con el mundo, viviendo la discriminación, quizás no como una mujer que viaja desde Irán o El Líbano.

Nos parece prioritario que las personas, al leer una novela gráfica sientan cierta identificación o empatía con la obra, pues si lo pensamos a nivel educacional puede llegar a ser una buena estrategia para generar un trabajo introspectivo importante, pues es habitual escuchar a los profesores que se dan cuenta de que hay cosas que se escapan de las manos por falta de conocimiento en metodologías y estrategias atingentes.

En el caso de las mujeres y el cómic podemos pensar inmediatamente en la identificación de las minorías, por tanto, en ciudades como Barcelona es apropiado al momento de integrar y trabajar por ejemplo con niños inmigrantes que se verán reflejados en las obras de estas artistas, tal y como lo señala la cultura visual al plantear que “la reflexión y las prácticas en torno a las maneras de ver y visualizar las representaciones culturales, y en particular, las maneras subjetivas e intrasubjetivas de mirar el mundo y a uno mismo” (Hernández, 2007, p. 21) pensando que para aprender no sólo estaremos pendientes de nuestro desarrollo cognitivo, sino también de nuestro desarrollo emocional, pensando en un ser integral, y como profesores trabajar con los niños y adolescentes pensándolos como tal, teniendo conciencia de sus cargas emotivas y de lo que significa estar en un país diferente con una constante sensación de ser la otredad, de ser los colonizados viviendo en la casa del colonizador.

Pensemos que para estas tres mujeres la sensación a su llegada a Europa no ha sido distinta, han vivido con intensidad, sobre todo al momento de hablar de religión, donde por hecho de ser mujeres ya están trasgrediendo las normas del islamismo extremo por contar sus historias.

Como nos señala Simone de Beauvoir las mujeres podemos hacer lo que queramos con nuestras vidas, de ninguna manera debemos sentirnos determinadas por el cuerpo y menos por la biología. Como mujeres somos seres de pensamiento y libertad. Y eso fue precisamente lo que han hecho Satrapi, Abirached y Bashi, liberarse y dar vida a sus novelas gráficas como mujeres libres, en países diferentes a los que las vieron crecer, pero sin

olvidarse de ello, es por eso que están en constante movimiento entre, Irán, el Líbano y Europa. Construyen hacia el futuro sin dejar de lado su pasado y muchas veces el doloroso presente. Y son estos valores los que en la escuela toman relevancia, siempre que consideremos las propias experiencias como centrales al momento de aprender, “dejando de ser la acción de un yo epistémico (el sujeto del conocimiento racional) para pasar a ser una aventura del yo empírico (el sujeto portador de experiencia)” (Hernández, 2007, p. 37).

Conclusiones

Siempre es positivo generar nuevas formas de acercamientos a los jóvenes, ya sea en las escuelas o centros de formación general, y no sólo para generar aprendizajes cognitivos sino también para generar autoconocimiento, sobre todo en situaciones complejas de inmigración o pertenencia a minorías sociales. El cómic de 3 mujeres que permanecen en los márgenes de la sociedad, propicia esta cercanía e impulsa a trabajar de la misma manera. Narrar nuestras propias auto-etnografías y generar una fuga de lo que muchas veces cargamos durante nuestras vidas y que no sabemos cómo exteriorizar. La novela gráfica es una forma de hacerlo.

El hecho de que sea de mujeres con infancias difíciles logra una inmediata identificación, propiciando un trabajo fluido, natural, ameno e indudablemente atractivo, lo que facilita el trabajo tanto para los profesores como para los propios estudiantes, y decimos esto último desde el doble rol de profesores-estudiantes.

Pensando en un desarrollo introspectivo y de reencuentro con ese un yo interno quizás anulado por las experiencias recientes, vale decir que el trabajo gráfico a desarrollar es de absoluta libertad, cada cual desarrolla su obra en cuanto sienta o intuya como debe ser, teniendo referentes claros en las tres autoras trabajadas, y debe ser así pensando en que este trabajo puede llegar a ser incluso sanador, por tanto la autorregulación es la forma más adecuada de trabajar, y nos referimos a esto no como una forma de libertad absoluta sino como una forma en que el profesor guía el trabajo y cada estudiante se desarrolla en base a esas primeras instrucciones en su obra personal.

El trabajar con mujeres artistas, pertenecientes a las minorías ya con el hecho de haber nacido mujeres, nos hace pensar en la importancia de mirar al otro, en aceptar la alteridad como parte también de nuestras propias vidas y aunque pensamos en la otredad siendo parte también de ella creemos que el hecho de que ahora se tomen en cuenta esas otras voces, nos ayuda también a

aceptarlas. Es un constante fluir de experiencias y aceptaciones mutuas, quizás en muchos casos no llegando a la identificación pero si logrando el respeto en todos los sentidos posibles.

Realizar un trabajo de desarrollo auto-etnográfico mediante una novela gráfica puede llegar a ser una gran estrategia no sólo en las áreas artísticas sino que también en talleres de desarrollo personal y jornadas de integración, todo teniendo conciencia del rol de los profesores y monitores: son guías y no la voz absoluta de lo que se realiza, por tanto es importante dejar los espacios para la introspección y reflexión en relación al contar sus historias de vida.

De ninguna manera esta propuesta se plantea como la panacea al trabajo con las minorías, sino que es una propuesta más bien exploratoria donde el gran objetivo es la auto-aceptación de las historias de vida para volcarlas en una obra artística. El hecho de trabajar con grupos, implica también tener el valor de mostrarle al otro mi intimidad, de lograr un diálogo y una empatía con el que tengo al lado.

Insistimos en que en ningún caso esta propuesta se presenta como una verdad sino más bien como una posibilidad y sin duda un punto de partida para ampliar los trabajos, indagaciones e investigaciones en torno a la novela gráfica de los que permanecemos en los márgenes.

BIBLIOGRAFIA

- Abirached, Z. (2008) *El juego de las Golondrinas*, Ed. Sinsentido, Madrid.
- Bashi, P. (2009) *Nylon Road*, Norma, Barcelona.
- Cantero, J. L. (1993) *El cómic: Plástica y estética de un arte figurativo y cotidiano*, Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- De Beauvoir, S. (2005) *El segundo Sexo*, Cátedra, Madrid.
- Eisner, W. y Miller, F. (2005) *Eisner/Miller*, Norma, Barcelona.
- Gálvez, P. (2008) *De los Superhéroes al manga: El lenguaje en los cómics*, Centre d'estudis i recerques social i metropolitanas-Universitat de Barcelona, Barcelona.
- Hernández, F. (2007) *Espigador@s de la cultura visual*, Octaedro, Barcelona.
- Satrapi, M. (2007) *Persépolis*, Norma, Barcelona.
- Spiegelman, A. (2009) *Maus*, Reservoir Books, Barcelona.