



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
COLEGIO DE BIBLIOTECOLOGÍA**

**Criterios de selección en el desarrollo de colecciones de la  
Biblioteca de preparatoria del Colegio Americano campus  
CDMX: propuesta para cómics**

**Tesina**

**Que para obtener el título de Licenciado en Bibliotecología y  
Estudios de la Información**

**Presenta:**

**Francisco Javier Campos Arriola**

**Asesor:**

**Dr. Jesús Francisco García Pérez**



**Ciudad Universitaria, Cd. Mx.**

**abril 2021**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



**Criterios de selección en el desarrollo de colecciones de la Biblioteca de preparatoria del Colegio Americano campus CDMX: propuesta para cómics**

**Francisco Javier Campos Arriola**

## **Agradecimientos**

A la Universidad Nacional Autónoma de México.

A la Facultad de Filosofía y Letras y al Colegio de Bibliotecología.

Al Doctor Jesús Francisco García Pérez por su apoyo, paciencia y tutela.

A mi mamá, a quien más amo en esta vida y quien me brindó todo: amor, educación, confianza y comprensión.

A mi hermana Sarita, una maravillosa persona, el mejor ejemplo que la vida me pudo dar y quien a diario me ofrece su cariño y apoyo incondicional.

A mi padre, por su apoyo, comprensión e infinidad de enseñanzas.

A Mariana, por ser tan maravillosa y esforzarse en hacerme feliz, por su infinito amor y confianza, por estar a mi lado en tan bellas aventuras.

A Ricardo, quien me recordó que la amistad puede ser valiosa como pocas cosas, además de haberme motivado a crecer y formar parte de increíbles experiencias.

A Luchita, Mati y Lola, quienes me acompañaron cada día con amor y ladridos.

A Mocte, por su amistad, enseñanzas y por haberme permitido trabajar a su lado.

Al Colegio Americano, por brindarme la oportunidad de laborar con gente tan increíble y talentosa, por su confianza y sus enseñanzas.

A mis sinodales, que sin su apoyo y guía, así como sin sus comentarios y observaciones, este trabajo no hubiera sido posible.

## Tabla de contenido

Introducción .....	7
Capítulo 1. La biblioteca escolar, el desarrollo de colecciones y el cómic .....	11
1.1 – La biblioteca escolar .....	11
1.1.1 - Misión de la Biblioteca Escolar .....	14
1.1.2 - Funciones de la Biblioteca Escolar .....	15
1.1.3. - Servicios .....	17
1.1.4 - Desarrollo de colecciones .....	19
1.1.4.1 – Selección y criterios de selección .....	21
1.2 – El cómic .....	26
1.2.1 - Narrativa gráfica .....	27
1.2.2 - Antecedentes .....	28
1.2.3 - La tira cómica.....	31
1.2.4 - El cómic book.....	34
1.2.5 - La novela gráfica.....	41
1.2.6 - Elementos del cómic y clasificación.....	48
Capítulo 2. La Biblioteca de Preparatoria del Colegio Americano .....	54
2.1 - El Colegio Americano .....	54
2.1.1 - División de Preparatoria .....	57
2.1.1.1 - Comunidad .....	58
2.1.1.2 - Planes de estudio .....	59
2.1.1.2.1 - Plan de Bachillerato Internacional .....	59
2.2 - Biblioteca de preparatoria (Upper School Learning Center).....	65
2.2.1 - Desarrollo de colecciones .....	67
2.2.1.1 - Selección .....	68
2.3 - Colección de cómics de la Biblioteca de Preparatoria.....	69

Capítulo 3. Propuesta de Criterios de Selección en la adquisición de cómics....	75
3.1 - Metodología .....	75
3.2 - Descripción del problema .....	76
3.3- Objetivos .....	76
3.4 - Análisis de criterios .....	77
3.5 - Criterios para seleccionar cómics .....	83
Conclusiones .....	92
Recomendaciones .....	95
Obras consultadas .....	97

## **Introducción**

Los criterios de selección son una de las piezas primordiales a la hora de realizar desarrollo de colecciones, sin ellos, dicho proceso, pero especialmente la selección de material, puede convertirse en una actividad sin dirección u objetivos claros, puede dificultar la toma de decisiones y resultar en un exceso de tiempo invertido que los bibliotecarios escolares no suelen tener. Definir criterios de selección adecuados para las bibliotecas escolares es, sin duda, una herramienta que rinde frutos a través de las colecciones, pero en el camino a ello, otorga homogeneidad y claridad a las directrices para desarrollarlas, ayuda a identificar el objetivo de dicha actividad y facilita la labor del bibliotecario encargado de la selección.

El peso que tiene actualmente el cómic como iniciador/formador de lectores, lo convierte en un recurso sumamente frecuentado por profesores y bibliotecarios alrededor del mundo, los objetivos suelen ser incentivar a los alumnos que están comenzando a leer, mostrar nuevas historias a los experimentados o explotar el potencial que implica llevar proyectos o tareas escolares hacia la creación de cómic. Por lo anterior, es necesario que la biblioteca escolar comience o continúe desarrollando estrategias y planes efectivos en la adquisición de este tipo de narrativa.

En el caso de la biblioteca de Preparatoria del Colegio Americano de la Ciudad de México, los bibliotecarios han podido observar cómo el interés de su comunidad en cómics

y novelas gráficas ha ido en aumento con el paso de los años, al punto que dicha colección es actualmente una de las más importante debido al alto número de préstamos.

Tomando los criterios de selección de cómic y novela gráfica en biblioteca escolar, el presente trabajo pretende describir de qué manera se está seleccionando este tipo de narrativa, cómo y bajo qué indicadores se decide seleccionar determinado título sobre otro, identificar la diferencia entre los distintos formatos y géneros del cómic, etc., para así ofrecer una propuesta de criterios que establezca las bases para el proceso de selección de cómic y novela gráfica en la Biblioteca de Preparatoria del Colegio Americano.

La metodología a emplearse en la presente investigación es de tipo exploratorio/descriptivo y el resultado busca proponer una serie de criterios que establezcan las bases para el proceso de selección de cómic y novela gráfica en la Biblioteca de Preparatoria del Colegio Americano.

De modo que las incógnitas que se esperan resolver a lo largo de la presente investigación son las siguientes:

- ¿Qué criterios de selección utiliza la biblioteca escolar?
- ¿Los programas curriculares, como el Programa Diploma del Bachillerato Internacional, pueden ayudar a las bibliotecas escolares a seleccionar narrativa gráfica?

- ¿Cómo están formando las bibliotecas sus colecciones de cómics y novelas gráficas?
- ¿Qué criterios toman en cuenta las bibliotecas escolares al seleccionar cómics y novelas gráficas?

Por lo tanto, los objetivos que persigue este trabajo son los siguientes:

- Identificar las necesidades de información en cómic con base al Programa Diploma del Colegio Americano.
- Estudiar al cómic como medio de comunicación así como sus diferentes formatos e identificar su relevancia en una comunidad como la del Colegio Americano.
- Describir y analizar los criterios de selección en bibliotecas escolares de autoridades en desarrollo de colecciones.
- Definir criterios de selección para cómics y novelas gráficas que respondan tanto a las necesidades del currículo del PD como a los intereses de la comunidad.

En el capítulo 1 se habla de la biblioteca escolar, su misión, funciones, servicios, la importancia de los criterios de selección dentro del proceso de desarrollo de colecciones, hasta llegar al cómic, a la narrativa gráfica, los antecedentes de este popular medio, pasando por la tira cómica, el cómic book, la novela gráfica y los elementos que la conforman, así como su clasificación.

El capítulo 2 inicia con la historia del Colegio Americano de la Ciudad de México, la

perspectiva de su división de preparatoria, su comunidad, una semblanza de los planes de estudio, su biblioteca, el desarrollo de colecciones, específicamente la selección, y la colección de cómics.

Finalmente, el capítulo 3 expone, describe y analiza las propuestas de 5 autores especializados en materia de criterios de selección tanto de material de ficción, de no ficción y narrativa gráfica, para así ofrecer propuestas que cubran todas las posibilidades. Para cerrar la tesina, se encuentran las conclusiones, recomendaciones obtenidas y la sección de obras consultadas, la cual cubre los tres capítulos presentados.

## Capítulo I. La biblioteca escolar, el desarrollo de colecciones y el cómic

### 1.1 - La Biblioteca Escolar

La biblioteca escolar es aquella institución que busca facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje de un centro educativo a través del entendimiento y satisfacción de las necesidades informativas y culturales de su comunidad<sup>1</sup>. Ésta debe proveer, organizar y difundir los recursos que ayuden al centro educativo a lograr sus objetivos curriculares y el desarrollo personal de los individuos que integran su academia.

A lo largo de su historia, el concepto de Biblioteca escolar se ha adaptado a corrientes de pensamiento que han procurado llevar a la educación en general y a las bibliotecas escolares en particular hacia un modelo de vanguardia. Por ejemplo, la International Federation of Library Associations (IFLA) define a la Biblioteca Escolar de la siguiente forma:

“Una biblioteca escolar es el espacio de aprendizaje físico y digital de una escuela donde la lectura, la investigación, el pensamiento, la imaginación y la creatividad son fundamentales para el viaje de información a conocimiento de los estudiantes y a su crecimiento personal, social y cultural”<sup>2</sup>.

El concepto de biblioteca escolar propuesto por la IFLA remata con la importancia del

---

<sup>1</sup> CASTÁN, Guillermo. “Conceptos, objetivos y funciones de la Biblioteca Escolar”. En: Guías para bibliotecas escolares. [Coruña], Universidade de Coruña: 2009. p 37

<sup>2</sup> IFLA. *IFLA School Library Guidelines*. 2a ed. Países Bajos, IFLA: 2015. p. 16

crecimiento personal, social y cultural de los estudiantes y la relevancia de dicho planteamiento se puede vincular con la mención previa al medio digital de distribución de información, el cual actualmente resulta de vital importancia para las bibliotecas escolares del mundo que buscan dicho crecimiento en sus estudiantes.

La biblioteca escolar está integrada por colecciones de recursos educativos variados, la curaduría de dichas colecciones se realiza principalmente en función del plan de estudios, y, naturalmente, debe tomar en cuenta algunos factores relevantes a las demandas de su comunidad, como los formatos de los recursos bibliográficos o la naturaleza misma del medio en el cual está contenida la información, todo esto con la intención de preparar adecuadamente a sus usuarios en materia de información.

También podemos apreciar a la Biblioteca Escolar como un espacio dinámico y de encuentro, que no sólo reúne colecciones de recursos con la finalidad de apoyar el currículo, sino que se encarga de reunir a la gran variedad de individuos, cada uno con diferentes tipos de necesidades, para ofrecerles el espacio, herramientas y recursos adecuados dependiendo de la situación; es por esto que actualmente la Biblioteca Escolar toma una dimensión distinta a la tradicional, en ese espacio donde los usuarios estaban acostumbrados a trabajar o estudiar de manera individual, ahora, adicionalmente a éstos, se pueden encontrar grupos de personas colaborando, construyendo y enriqueciendo su aprendizaje<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> CREMADES, Raúl. *La Biblioteca escolar a fondo: del armario al ciberespacio*. Gijón, Ediciones Trea, 2015. p. 23

De acuerdo con el manifiesto IFLA/UNESCO sobre bibliotecas escolares, éstas deben ofrecer el conocimiento e ideas que resulten fundamentales para desenvolverse con éxito en la sociedad actual basada en la información y el conocimiento. Una de sus funciones principales es proporcionar a sus alumnos las herramientas que ayuden a desarrollar la imaginación y que permitan desarrollar competencias para el aprendizaje a lo largo de su vida<sup>4</sup>.

Dicho manifiesto le otorga una dirección fresca al concepto de biblioteca escolar al abordar dos elementos clave sobre el funcionamiento de nuestra sociedad, y nuevamente, nos ayuda a apreciar el alcance de esta institución, ya que en la actualidad la biblioteca escolar cobra cierta relevancia en la búsqueda que emprende por formar estudiantes que puedan continuar con su educación aún estando fuera de los muros de la escuela, es decir, alumnos capaces e interesados en continuar aprendiendo durante toda su vida.

Múltiples autores, instituciones y dependencias gubernamentales, consideran que el propósito de la biblioteca escolar debe dirigirse hacia la formación de estudiantes autosuficientes tanto en materia de investigación como en su propio enriquecimiento cultural, y aunque se trata de una labor loable, la biblioteca escolar en sí misma tiene diferentes concepciones dependiendo de su localización geográfica, el nivel a cubrir y, por supuesto, las necesidades de sus usuarios.

---

<sup>4</sup> **IFLA/UNESCO.** *School Library Manifesto 1999*. [Fecha de consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <https://www.ifla.org/publications/iflaunesco-school-library-manifesto-1999>

### 1.1.1 - Misión de la Biblioteca Escolar

La misión de la biblioteca es una definición de su propia naturaleza, del propósito y del papel que ésta tiene dentro de la institución educativa<sup>5</sup>, es decir, la misión debe estar conectada a las necesidades de la institución y a las expectativas que se tengan sobre ésta.

El manifiesto IFLA/UNESCO dice que la misión de la Biblioteca Escolar debe enfocarse en la formación de usuarios autosuficientes en el manejo de todo tipo de información, incluyendo la gran variedad de soportes y formatos en los que está contenida, así como en el desarrollo de pensamiento crítico por parte de los estudiantes<sup>6</sup>. Dicha misión puede ser alcanzada a través de servicios orientados al aprendizaje, a la integración de tecnología adecuada para el desarrollo de habilidades informativas, a la promoción de la lectura y a la colaboración de bibliotecarios con maestros.

De forma general, la misión de una biblioteca escolar debe guiar la planeación, dirigir los recursos a la dirección deseada, y por supuesto, comunicar la intención de servir a la comunidad a través del entendimiento de sus necesidades<sup>7</sup>; esto incluye las habilidades, los recursos y la profesionalización necesarias para satisfacerlas.

Aunque la misión de la Biblioteca Escolar usualmente está vinculada a la del centro

---

<sup>5</sup> IFLA. IFLA School Library Guidelines. *op. cit.*, p. 19

<sup>6</sup> IFLA/UNESCO. *School Library Manifesto 1999*. [Fecha de consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <https://www.ifla.org/publications/iflaunesco-school-library-manifesto-1999>

<sup>7</sup> IFLA. IFLA School Library Guidelines. *op. cit.*, p. 19

educativo, la misión propuesta en el manifiesto IFLA/UNESCO busca ser la guía universal para respaldar tanto a aquellas bibliotecas escolares que tienen definidos sus objetivos, así como a aquellas en búsqueda de propósito; porque como se mencionó, la misión puede otorgar y puede ser la guía en la planeación y ejecución de actividades, sin embargo, forzosamente requiere comunicar asertivamente las motivaciones y el enfoque de servicio.

### **1.1.2 - Funciones de la Biblioteca Escolar**

Las funciones que una biblioteca escolar puede desempeñar son variadas, y a continuación se mencionan aquellas que de acuerdo con Castán<sup>8</sup> se le han asignado tradicionalmente a ésta, que a su vez, cubren de manera significativa lo descrito anteriormente:

- **Educativa.** La Biblioteca Escolar tiene una función educativa a partir de su cualidad de espacio abierto a toda la comunidad, en ella se albergan recursos ligados al programa de estudios, seleccionados por su alta calidad y relevancia académica, lo cual contribuye a la labor docente y de investigación; esta función también puede observarse en el trabajo conjunto entre profesores y bibliotecarios.
- **Formadora.** La Biblioteca Escolar forma a su comunidad al promover, entre otras cosas, el uso adecuado de la información tanto en el plano personal

---

<sup>8</sup> CASTÁN, Guillermo. Conceptos, objetivos y funciones de la Biblioteca Escolar. *op. cit.*, p 41

como en el académico, ya sea dentro o fuera de la Biblioteca.

- Documental. Su función documental se logra a través de las estrategias que buscan promover y/o facilitar la lectura y la escritura en todos los individuos de su comunidad.
- Compensadora. Al ofrecer servicios y recursos a toda la comunidad escolar, otorga igualdad de oportunidades en el acceso a la cultura, lo cual puede facilitar el desarrollo personal, social y profesional de los individuos que la integran.
- Socializadora. La Biblioteca escolar es el espacio que reúne a la vasta diversidad de individuos que conforman al centro educativo, es decir, tiene el alcance para ser el espacio ideal para construir conocimiento de manera colectiva e individual.
- Entorno multimedia. En menor o mayor medida, la biblioteca escolar es el puente de acceso más inmediato a la sociedad de la información<sup>9</sup> que tienen los estudiantes; naturalmente, se requiere el equipamiento tecnológico adecuado, el nivel de instrucción preciso, poseer una variedad sustanciosa de soportes y medios para contener la información y el acceso remoto a

---

<sup>9</sup> **Sociedad de la información.** Comunidades que utilizan como medio para el desarrollo personal y profesional de sus miembros, de una forma extensiva y óptima, todas las ventajas ofrecidas por las tecnologías de la información y las comunicaciones. Padilla, 2008.

servicios de la biblioteca.

Las funciones descritas por Castán permiten comprender que los cimientos de la Biblioteca Escolar se mantienen intactos, su esencia de facilitadora se puede llevar hasta las máximas consecuencias, es decir, sin importar hacia donde se mueva la educación, la biblioteca escolar ha buscado aportar y continuará haciéndolo desde sus funciones: educativa, formadora, documental, compensadora, socializadora y como entorno multimedia.

### **1.1.3 - Servicios**

De forma general, los servicios de la Biblioteca Escolar deben estar enfocados a los siguientes rubros:

- Desarrollo profesional del cuerpo docente de la institución, ya sea a través del material bibliográfico, hemerográfico y tecnológico, así como de aquel relevante a la investigación y/o que hable sobre el proceso de la misma.
- Un programa de lectura atractivo que englobe tanto lo académico como lo recreativo; el desarrollo del aprendizaje a través de la investigación y alfabetización informacional.

- Y por último, aunque no menos importante, a la colaboración con otras bibliotecas, ya sea del ámbito público o privado<sup>10</sup>.

Ahora bien, los servicios ofrecidos más comúnmente por bibliotecas escolares<sup>11</sup> y que se desglosan a partir de lo mencionado anteriormente, son los siguientes:

- Consulta
- Salas de estudio/lectura
- Préstamo en sala y domicilio
- Desarrollo de Habilidades Informativas
- Asesoría en labores de investigación
- Lectura en voz alta
- Servicios de Información sobre la organización del acervo
- Actividades de apoyo al proyecto escolar
- Proyectos de investigación de los docentes
- Presentaciones de libros
- Facilitadora de tecnología

Los servicios bibliotecarios atienden necesidades, pero para entender de manera significativa las necesidades de información y por ende los servicios ofrecidos, la biblioteca escolar necesita involucrar a toda su comunidad; esto puede facilitarse si la parte docente y

---

<sup>10</sup> **IFLA.** IFLA School Library Guidelines. *op. cit.*, p. 19

<sup>11</sup> **SEP.** *Las bibliotecas escolares en México: un diagnóstico desde la comunidad escolar.* México, Programa IDEA, 2010. p. 53

la bibliotecaria están homologados en sus funciones, es decir, que el bibliotecario escolar sea un miembro activo dentro del aula, así como el profesor un asiduo visitante de la biblioteca, ya sea como usuario o como mediador.

Así mismo, la continua preparación por parte del profesional bibliotecario escolar supone una de las mejores medidas a tomar para armar una biblioteca que responda a las necesidades y anticipe los retos que suelen presentarse en una escuela. Porque aunque los servicios no han cambiado en esencia, es indispensable actualizarse constantemente para ofrecer servicios de calidad que atiendan las necesidades de la comunidad.

La construcción y desarrollo de colecciones en un biblioteca da pie y trascendencia a algunos de los servicios antes mencionados, y dicho sea de paso, éstos vienen a ser pilares de la misma al ser de los más concurridos por los usuarios desde tiempos remotos; como se pudo apreciar anteriormente, para garantizar su trascendencia es necesario construir colecciones que respondan a las necesidades de la comunidad teniendo en cuenta las diferentes ópticas a cubrir.

#### **1.1.4 Desarrollo de colecciones**

El desarrollo de colecciones es un proceso en el cual la biblioteca toma la responsabilidad de construir colecciones de calidad usando el juicio crítico, sin embargo dicho proceso tiene de fondo la necesidad de administrar adecuadamente la cantidad,

equilibrio y la calidad temática de los materiales que ingresan a las colecciones de la biblioteca<sup>12</sup>.

El objetivo general de dicho proceso debe ser que la biblioteca provea las colecciones pertinentes que solventen las necesidades de información de los usuarios dentro de los límites de sus recursos económicos y de personal<sup>13</sup>. De forma particular, la selección tiene como objetivo apoyar los planes de estudio, la lectura recreativa y la actividad docente.

Para profundizar en cómo debe llevarse el proceso del desarrollo de colecciones, Evans, citado por Padorno, señala que hay 6 elementos que mantienen una estrecha relación dinámica e interactiva entre ellos<sup>14</sup>:

1. Análisis de la comunidad
2. Políticas de desarrollo de las colecciones
3. Selección de material
4. Adquisición de material
5. Exclusión de material
6. Evaluación

---

<sup>12</sup> **NEGRETE, María.** “La selección, la adquisición y el desarrollo de colecciones”. En: Martínez Arellano, Eliberto Felipe y Calva González, Juan José. Tópicos de investigación en bibliotecología y sobre la información V-II (pp. 493-520). México, UNAM: Centro Universitario de Investigación Bibliotecológica, 2007. p. 507.

<sup>13</sup> **JOHNSON, Peggy.** *Fundamentals of collection development and management.* 4a ed. Chicago: American Library Association, 2018. p. 1

<sup>14</sup> **PADORNO, Silvana.** *Desarrollo de colecciones y bibliotecas escolares.* Buenos Aires: Alfagrama ediciones, 2009. p. 17.

Para efectos de la presente investigación, nos centraremos en la selección y sus criterios.

#### **1.1.4.1 Selección y criterios de selección**

La selección es un paso forzoso que se da en el desarrollo de colecciones previo a la adquisición de material y, como algunas de las tareas de dicho proceso, ésta requiere de una serie de normativas, entre ellas las políticas de desarrollo de colecciones, que guiarán el criterio del bibliotecario hacia el mejor camino posible: adquirir material que responda a las necesidades de la comunidad de la biblioteca.

De acuerdo con Negrete, “la selección se define como la función a través de la cual se evalúa la calidad, importancia o utilidad del contenido de los diferentes recursos, así mismo se discrimina y, en consecuencia, se filtran los que respondan de manera adecuada a las necesidades y demandas de información de la comunidad a la cual debe atender la biblioteca”<sup>15</sup>, y en el particular caso de la biblioteca escolar, dicho proceso siempre debe tomar en cuenta los programas de estudio para lograr apoyar y enriquecer la vida académica de su comunidad.

Al tratarse de una actividad donde la subjetividad juega un papel muy importante, se procura que la selección se lleve a cabo mediante las políticas de desarrollo de colecciones y bajo ciertos criterios de selección que ayuden a encaminar este proceso. Y partiendo de lo

---

<sup>15</sup> **NEGRETE, María.** La selección, la adquisición y el desarrollo de colecciones. *op. cit.*, p. 495.

que menciona Figueroa sobre que una buena colección no está determinada por la cantidad de obras con las que cuenta una biblioteca, sino por su variedad, calidad y los diversos puntos de vista que ofrecen sobre un determinado tema<sup>16</sup>, resulta que es sumamente importante que los bibliotecarios utilicen los criterios de selección para evaluar aquellas obras que puedan ser añadidas a la colección en función de su calidad literaria, contenido, el nivel de lectura, entre otras características.

De acuerdo con la IFLA, la Biblioteca Escolar no sólo debe seleccionar material que satisfaga las necesidades del programa de estudios, sino que además debe incluir materiales que apoyen la recreación, como novelas gráficas, cómics, películas, música, videojuegos, pósters y carteles; la colaboración de los estudiantes al seleccionar dicho material es requerida puesto que la intención es representar los intereses y afinidades de éstos<sup>17</sup>.

Los criterios de selección son la herramienta que los bibliotecarios utilizan para evaluar las cualidades intrínsecas de aquellas obras que podrían formar parte de la colección, en el caso de obras de ficción, Yáñez expresa que se debe atender la calidad literaria y el contenido, también argumenta que se puede desconfiar de aquellas obras que atienden a una fórmula y que así como no debemos aceptar ciegamente todo aquello proveniente de alguna casa editorial, sí se deben preferir las ediciones con la mejor encuadernación, formato y que incluyan imágenes para atraer a los lectores<sup>18</sup>.

---

<sup>16</sup> FIGUEROA, Hugo. *Las bibliotecas escolares en acción: desarrollo de colecciones, organización bibliográfica, servicios y espacios*. México, D.F.: Santillana, 2002. p. 54

<sup>17</sup> IFLA. *IFLA School Library Guidelines*. *op. cit.*, p. 35

<sup>18</sup> YAGUEZ, Elena. *Guía práctica para el desarrollo y dinamización de la Biblioteca Escolar en secundaria*. [Madrid]: Centro de Investigación y Documentación Educativa, 2006. p. 48

A continuación se comparan criterios de Yáñez<sup>19</sup>, Johnson<sup>20</sup> así como de Cuzzo y Amejeiras, éstos últimos citados por Zetina<sup>21</sup>, todos ellos diseñados para seleccionar obras de ficción en bibliotecas escolares:

**Cuadro 1. Criterios de selección en obras de ficción<sup>22</sup>**

<u>Criterios \ Autores</u>	Johnson	Cuzzo	<u>Yáñez</u>	<u>Amejeiras</u>
Edad y/o nivel de lectura	X	X	X	X
Intereses y gustos de la comunidad		X	X	X
Calidad literaria	X	X	X	X
Calidad en la presentación	X	X		X
Calidad de la encuadernación		X	X	X
Formato	X	X	X	X
Traducciones y adaptaciones		X		
Personajes interesantes y transmisión de valores positivos				X

<sup>19</sup> *Ídem.*

<sup>20</sup> **JOHNSON, Peggy.** *Fundamentals of collection development and management. op. cit.*, pp. 112-113

<sup>21</sup> **ZETINA, Monica.** *Biblioteca escolar y desarrollo de colecciones.* Buenos Aires: Alfagrama Ediciones, 2016. p. 115

<sup>22</sup> Fuente: el autor, 2020.

Como se puede apreciar, tanto el nivel de lectura, la calidad literaria y el formato son criterios mencionados por todos los autores revisados, sin embargo cada uno mantiene consideraciones distintas respecto a otros criterios, por ejemplo, si la obra viene de una traducción, los intereses de la comunidad y la calidad en la presentación.

En cuestión de narrativa gráfica, Lyga propone las siguientes consideraciones en los criterios de selección: una buena historia, arte llamativo, nivel de lectura adecuado y títulos atractivos para los intereses de la comunidad<sup>23</sup>.

Por otro lado, Lluch presenta una evaluación más detallada en función de los diferentes elementos que conforman a la narrativa gráfica:

**Cuadro 2. Criterios de selección para cómic por Lluch<sup>24</sup>**

Aspecto	Aportación
Imagen y texto	Que la conjunción de ambos provoque un diálogo con los lectores.
Viñetas	Su diseño, forma y cantidad establecen el ritmo de la narración y evidencian el paso del tiempo.
Contorno de viñetas o su ausencia	Aporta a la descripción del tiempo, representa

<sup>23</sup> **LYGA, Anthony.** *Graphic novels in your media center: a definitive guide.* EUA: Libraries Unlimited, 2004. p. 24

<sup>24</sup> **LLUCH, Gemma.** *Cómo seleccionar libros para niños y jóvenes: los comités de valoración en las bibliotecas escolares y públicas.* Gijón: Trea, 2010. p. 116

	adecuadamente sonidos, emociones, pensamientos y además contribuye a la atmósfera de lo que se está contando
Los globos de diálogo	Ayudan a mostrar el tiempo del relato, asumiendo las mismas funciones del contorno de las viñetas.
La utilización de un narrador	La narración fuera del relato.
La imagen	Que ésta comunique los movimientos y expresiones de los personajes.
El texto	se combina con los dibujos conformando las viñetas.
La tipografía	Contribuye a los efectos deseados en cada página.

Tanto Lyga como Lluch toman atributos de la narrativa gráfica, pero mientras las consideraciones de Lyga pueden aplicarse a narrativa gráfica de ficción, nos encontramos que los criterios de Lluch pueden moldearse tanto a obras de ficción como de no ficción.

Y aunque la mayor parte de las obras de narrativa gráfica están en el terreno de la ficción, al tratarse de un medio predominantemente visual, se requiere que los criterios de selección se determinen en función de esta narrativa, por lo tanto las aportaciones de Lluch cubren significativamente mejor los aspectos que caracterizan a la ya mencionada.

## 1.2 El cómic<sup>25</sup>

El cómic se compone de una relación muy estrecha entre imagen y palabra, es decir, éste conjunta todas las particularidades del dibujo y de la literatura, mientras requiere de las habilidades verbales y visuales del lector; es por esto, que la lectura del cómic supone una doble vertiente: la percepción estética y la recreación intelectual.<sup>26</sup>

Tanto en soportes impresos como electrónicos, el cómic es un medio de una larga tradición que usa la secuencia de imágenes, la iconografía y el texto para contar historias que provoquen a sus lectores, es decir, consiste de la combinación de estos elementos para reproducir su narrativa, aunque el factor visual sea el predominante. En palabras de Scott McCloud, “el cómic es una serie de ilustraciones yuxtapuestas que al seguir un orden determinado transmiten una idea con el objetivo de generar una reacción estética en el lector”.<sup>27</sup>

Como muchas de las creaciones literarias y/o narrativas que son parte del medio editorial actual, el cómic tuvo una serie de transformaciones que lo han llevado hacia como lo conocemos hoy día, siendo la imprenta uno de los pasos decisivos para su permanencia.

---

<sup>25</sup> A lo largo de este trabajo se referirá al cómic tanto por el producto obtenido en la aplicación de la narrativa gráfica como al medio de comunicación impreso y electrónico. De cómic se desprenden los formatos tira cómica, comic book y novela gráfica.

<sup>26</sup> **EISNER, Will.** *El cómic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo.* EUA: Norma Editorial, 2007. p 10.

<sup>27</sup> **MC CLOUD, Scott.** *Entender el cómic: el arte invisible.* 4a edición. España: Astiberri, 2014. p. 9.

### 1.2.1 Narrativa gráfica

El cómic requiere de una técnica narrativa para cumplir su objetivo, por esta razón será necesario explicar qué es la narrativa gráfica y cómo se relaciona con éste; por narrativa gráfica se entiende aquella descripción de eventos que a través de la imagen comunican una idea;<sup>28</sup> su origen nos lleva a los primeros intentos del hombre al contar una historia a través de imágenes, por ejemplo: las pinturas rupestres y egipcias, los códices mesoamericanos precolombinos,<sup>29</sup> y posteriormente la caricatura.

La narrativa gráfica se compone de dos elementos: una trama con una secuencia cronológica y una historia con personajes que se encuentran en un lugar determinado; la narrativa gráfica no es tan distinta a otras narrativas debido a su propia naturaleza de contar historias, Eisner lo pone en las siguientes palabras:

“Toda historia cuenta con una estructura. Una historia tiene un principio, un fin y un hilo de acontecimientos que se apoyan sobre un armazón que lo mantiene todo unido. Aunque el medio sea el texto, la película o el cómic, el esqueleto siempre es el mismo. El estilo y la manera de contar pueden verse influenciadas por el medio, pero no la historia en sí”.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> **EISNER, Will.** *La narración gráfica*. EUA: Norma Editorial, 2003. p. 9.

<sup>29</sup> **MCCLOUD, Scott.** *Entender el cómic: el arte invisible. op. cit.*, pp. 12-15.

<sup>30</sup> **EISNER, Will.** *La narración gráfica. op. cit.*, p 9.

El cómic surge de la narrativa gráfica, pero curiosamente a partir del éxito del primero es que la segunda comienza a cobrar importancia, para muestra de ello revisaremos los pasos decisivos de la narrativa gráfica y el cómic en sus diversos soportes y formatos.

### **1.2.2 Antecedentes**

Durante el oscurantismo medieval, los inicios de la caricatura política fueron pieza clave en el desarrollo de la narrativa gráfica, personajes como Lucas Cranach, Alberto Durero y Peter Bruegel<sup>31</sup> se valieron de la xilografía y de grabados en madera que pudieron reproducir para, principalmente, reprobando las prácticas del Vaticano. Aunque este tipo de caricatura comienza a producirse mucho tiempo antes de la creación de la imprenta, la caricatura política en particular y la caricatura en general sólo pudieron llegar a ser lo que son gracias a la imprenta.

La invención de la imprenta por Johannes Gutenberg en 1440, supuso muchos cambios en la producción y elaboración de textos que naturalmente permeó en la producción de grabados e imágenes, y que gracias a esfuerzos en casi todos los frentes europeos, la idea de un producto más cercano al cómic que conocemos se fue materializando con el paso del tiempo.

En Ginebra, durante el siglo XIX, se da el primer gran momento del cómic de la mano del profesor Rodolphe Töpffer, a quien mayoritariamente se le atribuye el origen del mismo;

---

<sup>31</sup> **RIUS.** *El arte irrespetuoso: historia incompleta de la caricatura política.* México: Debolsillo, 2010. p. 204.

éste tomó como ejemplo las creaciones de su mentor William Hogarth y aunque nunca se sintió orgulloso de su trabajo, éste lo convertiría en un pionero de la narrativa gráfica, al respecto García dice lo siguiente:

“ [...] A lo largo de toda su vida, Töpffer mantuvo aspiraciones literarias y académicas, y llegó a ser una personalidad intelectual de cierto renombre en Ginebra, gracias a sus novelas, sus poemas y su formación como docente. Sin embargo, hoy le recordamos como figura capital precisamente por aquello que hizo como divertimento privado, sin mayores aspiraciones que las de entretenerse él y sus alumnos, y que siempre tuvo reticencias a hacer público por temor a que perjudicara su carrera profesional y literaria”.<sup>32</sup>



Si bien los inicios del cómic europeo no fueron del todo favorables, se trató de la primera vez que alguien buscó darle secuencia y sentido a la relación de texto con imagen en

<sup>32</sup> GARCÍA, Santiago. *La novela gráfica*. 2a. ed. Bilbao: Astiberri, 2010. p. 48.

donde la última predominara, dando pie a una nueva forma de contar historias; McCloud lo expone de la siguiente forma:

“El padre del cómic moderno en muchos aspectos es Rodolphe Töpffer, en cuyas historias satíricas, [...] se sirvió de la caricatura y de viñetas con bordes, y concibió la primera combinación interdependiente de palabras e imágenes aparecida en Europa.”<sup>33</sup>

Se acercaba el cierre del siglo XIX y algunas publicaciones inglesas comenzaron a llegar a los Estados Unidos, claro que para entonces aún no se le conocía como ‘cómic’ a este tipo de narrativa, para esto, la narrativa gráfica tuvo que salir de Suiza hacia la periferia, donde el entusiasmo de los franceses Honoré Daumier (1808-1879), con su litografía política y de costumbres, así como de Gustave Doré (1832-1883), con su amplio catálogo de obras clásicas ilustradas, ayudaron a propiciar una valoración más amigable hacia la caricatura de forma particular y hacia la imagen de forma general.

En Estados Unidos y durante la misma recta final de siglo, *Max and Moritz* del historietista alemán Wilhelm Bush, tuvo gran éxito y se convirtió en influencia directa tanto en el estilo como en las situaciones representadas en el nuevo cómic americano, y a diferencia de la caricatura, la cual había logrado tomar su lugar del lado de los pobres, los indefensos y de los oprimidos por el poder,<sup>34</sup> el cómic lograría colocarse en un nivel

---

<sup>33</sup> **MC CLOUD**. Entender el cómic. *op. cit.*, p. 17.

<sup>34</sup> **RIUS**. El arte irrespetuoso: historia incompleta de la caricatura política. *op. cit.*, p. 28.

más homogéneo gracias al impacto generado por los nuevos imperios del periodismo y el incremento de la alfabetización estadounidense.

### 1.2.3 La tira cómica

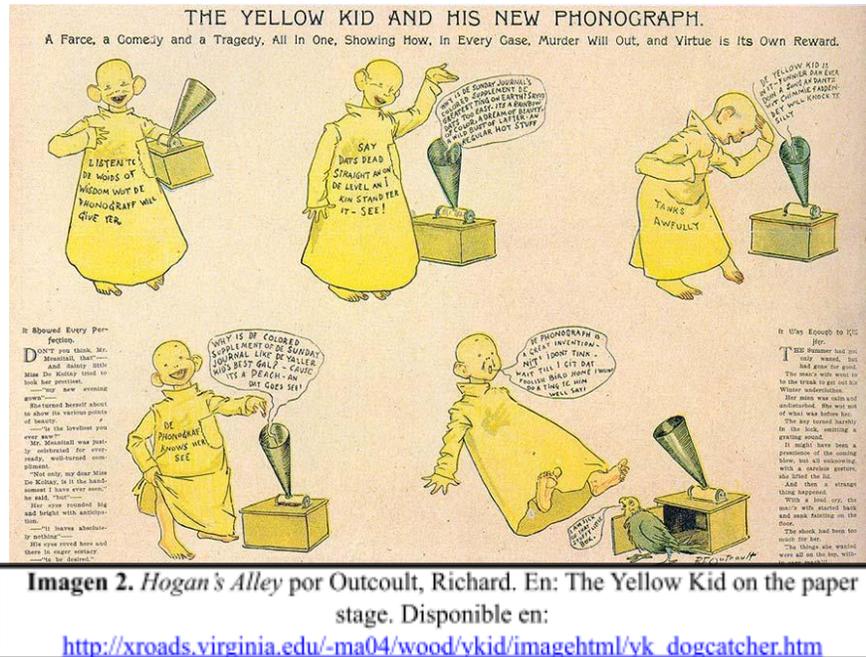
Corría el año de 1894 en los Estados Unidos cuando William Randolph Hearst y Joseph Pulitzer transformaron para siempre la forma en la que se editaban y publicaban los periódicos,<sup>35</sup> y sin sospecharlo, bajo su mando se encontraba un dibujante que revolucionó el concepto del cómic para siempre: Richard Felton Outcault.

Outcault fue el creador de *Hogan's Alley* (El callejón de Hogan), cómic que se publicaba los domingos en el *New York World* de Joseph Pulitzer, la cual ocasionó un escándalo de dimensiones históricas en el mundo del periodismo y que al poco tiempo migró al *New York Journal* de William Randolph Hearst.

Además de haber sido la primera tira cómica publicada a color en un diario, los logros de Outcault con *Hogan's Alley* fueron la introducción de globos de diálogo y la creación del primer personaje memorable del cómic: el *Yellow kid* (el chico amarillo); dichos elementos sentaron las bases de un medio narrativo que perdura aún cien años después.

---

<sup>35</sup> VILCHES, Gerardo. *Breve historia del cómic*. Madrid: Nowtilus, 2014. p.158-159



A Henry Conway “Bud” Fisher, ilustrador de la sección de deportes del *San Francisco Chronicle*,<sup>36</sup> se le atribuye el estilo que empleó para la disposición de viñetas en su tira cómica *A. Mutt*, dicho estilo consistió de una tira de paneles ordenados horizontalmente pensados para leerse de izquierda a derecha a lo ancho de la página.

Este cambio de estilo supuso la creación del formato que conocemos como tira cómica y a su vez la aparición de una de las series más longevas en el medio, conocida posteriormente como *Mutt and Jeff*, dicha tira cómica comenzó a publicarse el 15 de noviembre de 1907 y dejaría las prensas hasta 1982.<sup>37</sup>

<sup>36</sup> VAN LENTE, Fred. *The Comic Book History of Comics*. Estados Unidos: Idea & Design Works Llc, 2012. p. 11.

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 12.

Así como Outcault y Fisher legaron el globo de diálogo y la tira cómica respectivamente, Winsor McCay, quien hasta ese entonces había sido un pintor de poca monta, legó una visión distinta en cuanto al tamaño de viñetas y el acomodo de las mismas, todo con el propósito de darle un mayor énfasis visual a su narrativa.<sup>38</sup> Con su estilo tan particular nace en 1905 uno de los cómics más entrañables de todos los tiempos: *Little Nemo in Slumberland* (El pequeño Nemo en pijama).

Dichos elementos, como el globo de diálogo, le otorgaron al cómic el control del tiempo a través de sus personajes, elemento que toda narrativa ha moldeado a su propia conveniencia; por su parte, la viñeta le ofreció la capacidad de pausar, dar ritmo y ofrecer secuencia, algo así como lo que la estandarización de los signos de puntuación le dió a la literatura;<sup>39</sup> y por último, el acomodo de las viñetas le concedió al cómic la libertad que tanto necesitaba un medio prominentemente gráfico, así como lo logrado por aquellos pioneros autores de ficción.

Transcurría la segunda década del siglo XX y el nuevo estándar del cómic, la tira cómica, trajo consigo una nueva manera de continuar historias; independientemente de que cada tira era auto conclusiva, los acontecimientos y personajes de cada una estaba vinculada a la anterior y a la siguiente, lo que dio un relato fragmentado, pero sostenido;<sup>40</sup> y justo esta característica traería consigo géneros que permanecieron y dieron pie a otros: la serie

---

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 13.

<sup>39</sup> *Ibid.*, p 12.

<sup>40</sup> GARCÍA, Santiago. La novela gráfica. *op. cit.*, p. 72.

familiar dio paso al cómic de aventuras, que a su vez dio pie al arribo de la ciencia ficción al cómic.

El tamaño de la audiencia del cómic tuvo un potencial tan grande que los editores ambicionaban incrementar la cantidad de lectores en el menor tiempo posible, y es que durante más de tres décadas los niños norteamericanos fueron cautivos del cómic, para lo cual la industria editorial comenzó a idear una serie de planes para ofrecerle a su público justo lo que demandaba.

#### **1.2.4 El cómic book**

En los primeros años de la década de los 30, algunos diarios comenzaron a publicar y vender antologías de tiras cómicas que habían tenido mucho éxito, pero en el particular caso de *Funnies on Parade*, publicada bajo el sello de la ahora empresa multinacional Procter & Gamble, decidieron distribuirla por correo a modo de obsequio a algunos de sus clientes en su nuevo y práctico tamaño.<sup>41</sup>

Al año siguiente de *Funnies on Parade* y utilizando el nuevo formato, se publica *Famous Funnies*, primer cómic book en ponerse a la venta en puestos de revistas, y aunque se les llamó ‘libro de cómics’ desde sus inicios, más que libros eran cuadernillos de 17 x 26

---

<sup>41</sup> *Ídem.*

centímetros que recibían su forma al plegar las hojas y engraparlas.<sup>42</sup> Para entender el impacto de este experimento, Vilches dice lo siguiente:

“ [...] fue el primer formato creado específicamente para publicar historieta, y resulta sorprendente que apenas ha evolucionado en sus casi ochenta años de existencia: los comic books publicados en la actualidad son, salvo por la calidad de papel y de impresión, básicamente iguales a los que se distribuyeron como regalo para los clientes de Procter & Gamble.”<sup>43</sup>

Tomó casi hasta el cierre de la década de los años 30, pero la implementación de un formato auténtico y la insaciable competencia por dominar el medio, que sumado al bajo costo de producción, nuevos géneros incorporándose y una audiencia ávida de cómics, dió como resultado la formalización de una industria dedicada a la narrativa gráfica.

En 1938, la editorial DC Comics, llamada entonces *National Comics*, comenzó a publicar una serie de ciencia ficción titulada *Action Comics* y, para sorpresa de todos, el personaje con el cual se presentó dicha serie fue un tal Superman.

Joe Shuster y Jerry Siegel fueron las mentes creativas detrás del ícono en el que terminó transformándose Superman, y aquel éxito fue replicado por Bill Finger y Bob Kane gracias a su trabajo con Batman, personaje que apareció por primera vez en el No. 27 de una serie que, a diferencia de *Action Comics*, tuvo un tono de misterio, crimen y horror; ésta

---

<sup>42</sup> VILCHES, Gerardo. Breve historia del cómic. *op. cit.*, p. 318.

<sup>43</sup> *Ídem.*

serie se llamó Detective Comics<sup>44</sup> y debido al éxito obtenido la editorial sería conocida bajo dicho nombre años después y hasta el día de hoy.



Imagen 3. *Action Comics No.1* por Shuster, Joe. En: *Action Comics 1*. Disponible en: [HYPERLINK "https://en.wikipedia.org/wiki/Action\\_Comics\\_1"](https://en.wikipedia.org/wiki/Action_Comics_1)  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Action\\_Comics\\_1](https://en.wikipedia.org/wiki/Action_Comics_1)

Durante la primera mitad de la década de los cuarenta, Manhattan albergó prácticamente todas las editoriales que fueron parte de la célebre Edad de Oro de los cómics norteamericanos, ya que el éxito obtenido por *National* con los superhéroes, así como había venido ocurriendo, fue imitado satisfactoriamente por editoriales como *Fawcett Publishing* y *Timely*, esta última cambiaría su nombre a *Marvel Comics* tiempo después.<sup>45</sup>

<sup>44</sup> *Ídem.*

<sup>45</sup> VAN LENTE, Fred. *The Comic Book History of Comics. op. cit.*, p. 40

La situación más desafortunada para el cómic en aquellos años consistió en la explotación y en la insuficiente apreciación al trabajo de guionistas y dibujantes por parte de quienes pagaban su sueldo; tal es el caso de Jacob Kurtzberg (1917-1994), quien soportó una serie de injustas situaciones laborales y la persecución de quien era su jefe hasta que cambió de nombre a Jack Kirby.<sup>46</sup>

Jack Kirby es reconocido como uno de los dibujantes más prolíficos de su generación y posteriores, fue quien ilustró el primer número del Capitán América y posteriormente le daría vida a Los 4 fantásticos, sin embargo, aquello por lo que más es elogiado es por el estilo que introdujo y que revolucionó a las cómics de superhéroes: la página splash y la mezcla de naturalidad con fantasía.

Con algunas heroínas no muy exitosas como antecedente, Wonder Woman comienza a publicarse en 1942 bajo la dirección del profesor con doctorado en psicología William Moulton Marston (1893-1947).<sup>47</sup> Wonder Woman se convirtió en el primer cómic exitoso teniendo a una mujer como protagonista y consistió de un estilo bastante particular debido principalmente a la visión de su creador respecto a la liberación sexual e ideas, bastante progresistas para la época, sobre relaciones humanas y el empoderamiento femenino, aunque curiosamente quienes más compraron los cómics de Wonder Woman fueron hombres.<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> *Ibid.*, p. 38.

<sup>47</sup> *Ibid.*, p. 70.

<sup>48</sup> **MORRISON**, Grant. *Supergods: héroes y mitos del cómic. op. cit.*, p. 62

El éxito comercial de los superhéroes pasó más rápido de lo imaginado, para cuando terminó la segunda guerra mundial la fama de casi todos ellos se había esfumado, los lectores ahora se mostraban más interesados en lecturas de un corte cotidiano y fue entonces que la edad de oro del comic book norteamericano concluyó; los que heredaron un mercado a la baja fueron el género de vaqueros y romance, donde encajó perfectamente la serie de *Archie* de *MLG Magazines*, sin embargo la literatura de 'puesto de revista' volvería a posicionarse tras la declive del comic book. Al respecto, Morrison dice lo siguiente:

“Durante la segunda guerra mundial, el concepto de superhéroe se expandió como la pólvora, pero luego murió con la misma velocidad, envuelto en el mismo halo de misterio con el que comenzó. El interés masivo del público decayó bruscamente después de 1945, y las publicaciones de superhéroes desaparecieron para ser sustituidas por la literatura de género, que triplicó las ventas globales de la industria del cómic entre 1945 y 1954”.<sup>49</sup>

En los años 50s y 60s, de una acalorada disputa entre el editor Max Gaines y el doctor en psiquiatría Frederic Wertham, la cual concluyó con la victoria de éste último, resultó en la creación de un organismo que se encargó de regular el contenido de los cómics: el *Comics Code Authority* (Autoridad del Código de Cómics).<sup>50</sup>

Mientras tanto, dos grandes autores del género fantástico de superhéroes que comenzaron a dibujar y escribir respectivamente en esta época fueron Steve Ditko y Stan

---

<sup>49</sup> *Ibid.*, p. 74.

<sup>50</sup> VAN LENTE, Fred. *The Comic Book History of Comics. op. cit.*, pp. 80 – 91.

Lee, ambos involucrados en la creación de algunas de las series más emblemáticas de todos los tiempos: Los 4 fantásticos, Spiderman y los X-Men. La combinación de este par de mentes revolucionarias en conjunto con un experimentado Jack Kirby, resultó en que se le bautizará a estos años como La Edad de Plata, a su vez que se introdujo el movimiento Pop Art en el cómic y por primera vez tras algunos años, Marvel y DC Comics tuvieron buenos números.<sup>51</sup>

Otro escritor dotado de un estilo bastante particular y que floreció durante este periodo fue el humorista neoyorquino Harvey Kurtzman (1924-1993), quien con el CCA encima tuvo la idea de cambiar el formato del proyecto en el que venía trabajando, pasando de cómic book a revista, pero manteniendo el mismo toque humorístico y evitando la regulación del CCA; aunque dicho proyecto ha cambiado de manos en algunas ocasiones, la revista *MAD* no ha dejado de publicarse desde octubre de 1952 y debido al impacto que ha tenido desde entonces, se trata de la revista más influyente en la historia del comic book.<sup>52</sup>

Publicada por *Entertainment Comics*, protagonistas del escándalo con Wertham y responsables de manera directa por la creación del *Comics Code Authority*, la revista *MAD* y Harvey Kurtzman son a la vez responsables de elevar la calidad del contenido vertido en cómics, así como de aspirar a un público maduro; *MAD* “abrió los ojos a generaciones de norteamericanos, muchos de los cuales, como Paul Auster, crecería con el consuelo de encontrar en sus páginas espíritus afines que se burlaban de los iconos de la cultura

---

<sup>51</sup> *Ibid.*, pp. 108-109.

<sup>52</sup> WITEK, Joseph. *Comic books as History*. Estados Unidos: Mississippi University Press, 1989. p. 25

americana”<sup>53</sup>; dicho de otro modo, es a través de su sátira e irreverencia que Harvey Kurtzman le habló al público adulto del cómic.

La década del 50 fue complicada para el cómic, las bajas ventas provocadas principalmente por la regulación de contenido fue determinante desde el principio, aunque debido a la creciente demanda de televisores por los norteamericanos, la atención de los órganos reguladores de contenido se enfocó en el nuevo “enemigo”,<sup>54</sup> y para los primeros años de los sesenta se dio paso al cómic underground, mejor conocido como cómix, el cual se posicionaría como uno de los pocos representantes del comic book para jóvenes y adultos.

El cómix se encargó de representar a la generación hippy y su movimiento contracultural a través de una serie de experimentos que no tenían como prioridad generar ganancias cuantiosas, sino mostrar aquello que revistas como MAD le había enseñado a esta nueva ola de escritores y dibujantes, éstos a su vez fueron un parteaguas en el medio al comenzar a reconocerse “como autores más que como engranajes de una industria” .<sup>55</sup>

Al cómix le siguió el cómic alternativo, el cual además de captar al público adulto del primero, aprendió el modelo de distribución y apostó por las librerías especializadas publicándose a través del formato cómic book y también como revista. El cómic alternativo

---

<sup>53</sup> GARCÍA, Santiago. La novela gráfica. *op. cit.*, p. 186

<sup>54</sup> *Ibid.*, p. 141.

<sup>55</sup> VILCHES, Gerardo. Breve historia del cómic. *op. cit.*, p. 110.

se distinguió desde un principio por retratar lo cotidiano, historias que a simple vista parecían simples, pero que ocultaban personajes y tramas más sofisticadas.

Ambas facetas del cómic mencionadas anteriormente, pero principalmente el cómic alternativo de finales de los setenta, demostraron que el formato del cómic book y de revista eran insuficientes para el contenido que vertían autores como los hermanos Hernández, Art Spiegelman, Peter Bagge y Daniel Clowes,<sup>56</sup> para algunos, dichos formatos resultaban inadecuados por la naturaleza periódica del propio comic book y revista, sin embargo, en 1979 tanto DC y Marvel Cómics ya habían comenzado a lanzar series limitadas de sus mejores superhéroes que con el tiempo pasaron a publicarse en un sólo tomo.

El cómic estaba por encontrar el formato ideal para publicar narraciones más ambiciosas que podían contener un desenlace real sin la intención de tener una viñeta con la leyenda “Continuará...” en la última página.

### **1.2.5 La novela gráfica**

En 1978, Will Eisner (1917-2005) decidió publicar *A Contract with God* bajo el truco publicitario de novela gráfica, dicho cómic consiste de un relato principal que le da nombre al mismo y tres relatos más cortos, pero todos reunidos en un sólo tomo de 178 páginas;<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> GARCÍA, Santiago. La novela gráfica. *op. cit.*, p. 183.

<sup>57</sup> JIMÉNEZ, Jesús. *El contexto de la historieta: conformación, industria y relación con otros medios*. Ámbitos [en línea] 2006: [Fecha de consulta: 2 de julio de 2019] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16801510>. p. 202.

desde un principio la intención de Eisner fue publicar *A Contract with God* con un editor de libros para intentar convencer no sólo al público adulto del cómic, sino también a aquellos que no fueran lectores de ellos. Para éstos últimos fue que procuró convencerlos con la leyenda “graphic novel”.<sup>58</sup>

Una de las particularidades de *A Contract with God* es el género que utilizó Eisner, ya que la historia que da título a la novela gráfica narra el coraje experimentado por un padre que pierde a su única hija y atraviesa su duelo rompiendo lo que él cree fue un contrato que hizo con Dios durante su niñez; aunque no toda la obra es un relato autobiográfico, por palabras del propio Eisner sabemos que la base de dicho cómic fue tomada de su propia experiencia.<sup>59</sup>

Aún cuando en aquellos años el éxito de Eisner con *A Contract with God* fue bastante minúsculo en términos mercadológicos, logró que las editoriales de cómics comenzaran a imitar el extenso formato y que la periodicidad dejará de ser parte elemental al momento de publicar.<sup>60</sup> Además ayudó a consagrar a Will Eisner como uno de los creadores de cómics más prolíficos de todos los tiempos y cabe mencionar que desde 1988 el premio más importante que otorga la industria editorial del cómic lleva su nombre: el premio Eisner<sup>61</sup>.

---

<sup>58</sup> GARCÍA, Santiago. La novela gráfica. *op. cit.*, p. 189.

<sup>59</sup> EISNER, Will. Prefacio. En: *A Contract with God*. EUA: Norton, 2017. p. 3.

<sup>60</sup> JIMÉNEZ Varea, Jesús, El contexto de la historieta: conformación, industria y relación con otros medios. *op.cit.*, p. 202.

<sup>61</sup> GARCÍA, Santiago. La novela gráfica. *op. cit.*, p. 186.

El género autobiográfico venía utilizándose sutilmente en el cómic underground y alternativo desde casi 15 años atrás, pero, y como se podrá apreciar más adelante, es a partir de este punto que el formato de la novela gráfica trascendió a un género como en su momento el cómic book lo hizo con los superhéroes y el género fantástico.

Otro de los grandes ejemplos es *Maus: a survivor's tale* (*Maus: historia de un sobreviviente*) de Art Spiegelman, novela gráfica que reunía y expandía algunos cómics que éste había publicado previamente en la revista *Raw*,<sup>62</sup> pero que en 1986 salió a la venta bajo el sello de *Pantheon Books* - uno de los sellos editoriales literarios más importantes en cuestión de novela gráfica - y éste al igual que *A Contract with God* se valió de un relato sostenido con toques autobiográficos, sin embargo la obra de Spiegelman se dividió y publicó en dos volúmenes. Art Spiegelman concluyó *Maus* en 1991.<sup>63</sup>

En *Maus*, Spiegelman relata el resultado de las conversaciones que tendría con su padre sobre las experiencias vividas en los campos de concentración nazi durante la Segunda Guerra Mundial. El estilo y la forma de contar *Maus* - a través de una alegoría donde los ratones de la historia son los judíos, los gatos los alemanes y los cerdos los polacos - sumado a la calidad de la narración, le consiguió el premio Pulitzer en 1992 en una categoría especial debido a que el jurado la consideró difícil de clasificar.<sup>64</sup>

---

<sup>62</sup> VAN LENTE, Fred. *The Comic Book History of Comics. op. cit.*, p. 173.

<sup>63</sup> KOIS, Dan. *The making of 'Maus'*. *The New York Times* [en línea] 2011: [Fecha de consulta: 18 de octubre de 2019] Disponible en: <https://www.nytimes.com/2011/12/04/books/review/the-making-of-maus.html>

<sup>64</sup> VAN LENTE, Fred. *The Comic Book History of Comics. op. cit.*, p. 173.

En el mismo 1986, Frank Miller y Klaus Janson por un lado, así como Alan Moore y Dave Gibbons por el otro, crearon para DC Comics dos de las mejores series limitadas de superhéroes de todos los tiempos: *Batman: The Dark Knight Returns* (Batman: El regreso del caballero oscuro) y *Watchmen* respectivamente.<sup>65</sup>

Así como venía ocurriendo con el resto de las series limitadas, al terminar, algunas de ellas pasaban a publicarse en un sólo tomo bajo la leyenda de “novela gráfica”, y adicionalmente, en los casos de *Batman: The Dark Knight Returns* y *Watchmen*, ambos cómics fueron un salto cuántico en términos de estilo y de elementos visuales que aportaron contenido a la narrativa; este movimiento editorial y de estilo inspiró gran parte de lo realizado por escritores y dibujantes del género de fantasía durante la década de los 90, que para beneplácito de las editoriales y de los mismos lectores, este modelo se encuentra vigente en el medio editorial actual.

*Maus*, *Watchmen* y *The Dark Knight Returns* compartieron algo más que el año de publicación, los tres pusieron en la mira al cómic, pero sobre todo a la novela gráfica, lograron que lectores de todo tipo se acercaran a sus páginas aún cuando todas ellas abordan su narrativa a través de la utilización de personajes bastante comunes para el cómic (animales y superhéroes); con todo y esto las tres sentaron un precedente en términos de narrativa gráfica. En palabras de García:

---

<sup>65</sup> GARCÍA, Santiago. La novela gráfica. *op. cit.*, p. 202.

[...] “Aunque todas se presentaban como algo nuevo, eran fácilmente reconocidas como tebeos<sup>66</sup>, no sólo por su forma, sino por la utilización de los más poderosos personajes tópicos del imaginario del cómic: los funny animals y los superhéroes. Éstas habían sido las figuras que habían labrado la fama infantil del cómic, y éstas eran las figuras que ahora se alzaban para reclamar una atención diferente por parte de un lector más sofisticado.”<sup>67</sup>

Hacia finales de los 80, los sellos editoriales de cómics más grandes procuraron hacer uso del nuevo formato para expandir o traer de vuelta los universos de algunos superhéroes, y como había sucedido antes, saturaron el mercado hasta que éste decidió poco a poco comenzar a mirar en otra dirección; mientras tanto, el cómic alternativo tomaba más terreno con revistas como la antes mencionada *Raw*, pero también con *Love and Rockets* y *Eightball*.

A través de su cómic alternativo, Daniel Clowes, los Bros Hernández (Gilbert y Jaime) y Art Spiegelman con *Eightball*, *Love and Rockets* y *Raw* respectivamente, mostraron que aún había mucho que explorar en relación al guión del cómic, pero también en cuanto al dibujo y, por supuesto, a la conjunción de ambos; la narrativa gráfica a través de dicho estilo y acompañado del género autobiográfico, la historia y la ficción no de género, consiguió posicionarse como una narrativa vanguardista, y el cómic alternativo combinado con la novela gráfica, pasaría a dejar la etiqueta de ‘alternativo’ durante los primeros años del siglo XXI.<sup>68</sup>

---

<sup>66</sup> Tebeo: Palabra común en España, empleada para referirse al cómic.

<sup>67</sup> *Ibid.*, p. 203.

<sup>68</sup> *Ibid.*, p. 215.

Mientras los nuevos lectores de cómics y algunos de antaño preferían esta nueva corriente, un selecto y pequeño (en comparación a lo que alguna vez fue) grupo de lectores permaneció del lado de los superhéroes y el género de ficción.<sup>69</sup>

Con su obra *Blankets* (2003), el escritor y dibujante Craig Thompson se convirtió en uno de los principales responsables de que la delgada línea que dividía a los cómics que pasaban a convertirse a novela gráfica y los cómics que nacían directamente en un formato extenso, comenzará a ser visible; con sus más de 500 páginas de extensión, *Blankets* confirmó que había un nuevo modelo financieramente viable y la novela gráfica pasaba a convertirse en el formato favorito de los lectores.<sup>70</sup>

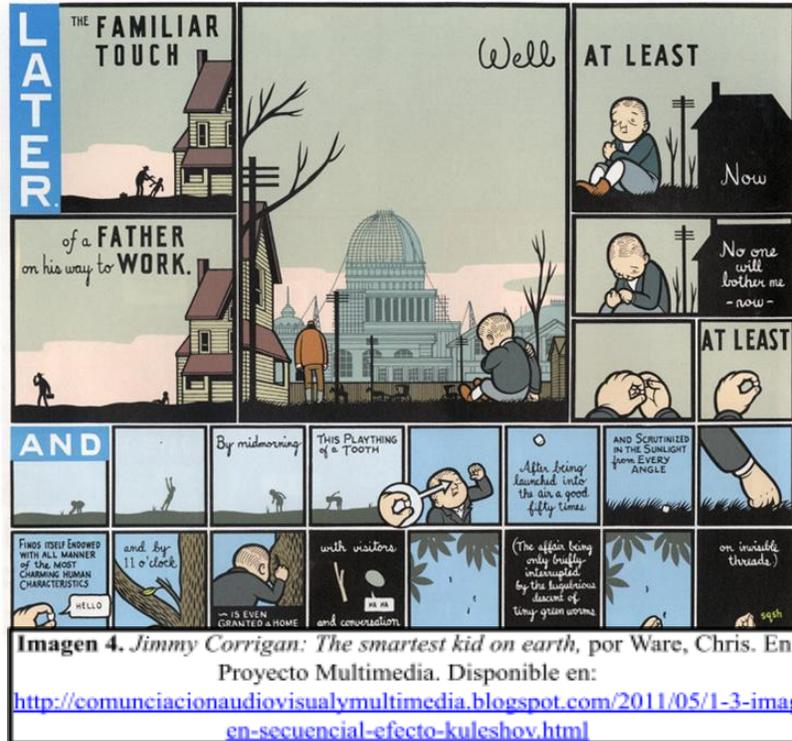
Otro pilar de la novela gráfica contemporánea es Chris Ware, escritor y dibujante que comenzó su carrera en 1992 bajo la dirección de Art Spiegelman en *Raw* y que hoy día es reconocido a nivel mundial por su trabajo con la serie *Acme Novelty Library* y la novela gráfica emanada de ésta: *Jimmy Corrigan: El niño más inteligente del mundo* (2000); Ware consiguió hacerse de un estilo propio que destaca por sus trazos perfeccionistas y un guión abstracto que detonan en historias muy emotivas, las cuales le han otorgado bastantes galardones tanto en Estados Unidos como en Europa, así como la presencia de sus obras en el Museo de Arte Contemporáneo de Chicago y el estudio de las mismas en distintas universidades de los Estados Unidos.<sup>71</sup>

---

<sup>69</sup> *Ídem.*

<sup>70</sup> *Ibid.*, p. 222.

<sup>71</sup> VILCHES, Gerardo. Breve historia del cómic. *op. cit.*, p. 241.



La lista de autores que han impulsado a la novela gráfica y al cómic en tiempos recientes es muy larga, desde David Clowes con *Ghost World* (2003) o Charles Burns con *Black Hole* (2005), hasta Joe Sacco con *Palestina* (1993) o Marjane Satrapi en *Persépolis* (2003); cabe mencionar que todos ellos se vieron directa o indirectamente influenciados por autores como Outcault, McCay, Eisner, Kirby, Ditko, Kurtzman, Stan Lee, Robert Crumb, Art Spiegelman y compañía. Al final, el medio del cómic no es tan distinto a otros en el sentido de que aquellos creadores y entusiastas se encuentran y se encontraron siempre sobre hombros de gigantes.

Así mismo, todos y cada uno de los formatos del cómic que vimos a través de este capítulo han permanecido y ninguno aparenta tener próxima su desaparición, el más claro de los ejemplos es el de la tira cómica, la cual no ha dejado de usarse como formato desde su nacimiento en la prensa hace más de 100 años; ya fuera Charles M. Schulz con su longeva serie de *Peanuts* (1950), acercándonos a la brillante y siempre perspicaz *Mafalda* (1964) y su autor Quino, atravesando la memorable *Calvin and Hobbes* (1985) de Bill Waterson, hasta llegar a tiras cómicas publicadas directamente en la web como *Penny Arcade*.

En cada etapa hemos visto como un medio se acopla a las necesidades de sus lectores, el cómic y sus distintos formatos han viajado por el mundo, y el lenguaje es el mismo, el cómic sigue una serie de tradiciones donde la combinación de imagen y texto es la clave, a veces el primero destaca más que el segundo o viceversa, pero nunca se separan; como pudimos ver, el cómic muchas veces es valorado como arte visual y a veces como literatura, y aunque suele tener suficientes elementos para ser considerado ambos, quizás se está dejando a un lado el atributo verdaderamente importante: la narrativa gráfica no puede ser sin ambos.

### **1.2.6 - Elementos del cómic y clasificación**

En cada rincón del mundo se le ha llamado distinto al cómic, lo cual no es ninguna sorpresa ya que la naturaleza de cada lenguaje lo lleva a cambiar, crecer y adaptarse; los portugueses emplearon la palabra *quadrinhos* (debido a la forma de las viñetas), los italianos

optaron por *fumetti* (por los globos de diálogo), en Japón le llaman *manga* (porque se trata de un medio prominentemente visual e informal), en España lo nombraron *tebeo* (por la revista de cómics llamada TBO, que permaneció durante casi todo el siglo XX)<sup>72</sup>, en México le llamamos historieta aunque por mucho tiempo se prefirió llamarlos pepines (por el personaje que tuvo su propio cómic a mediados del siglo XX)<sup>73</sup>; y aun cuando alrededor del mundo se le identifica bajo determinado vocablo, la más empleada y con la que suele identificarse inmediatamente a este tipo de narrativa gráfica y medio, es con la palabra ‘cómic’<sup>74</sup>

La palabra ‘cómic’ tiene su origen más remoto en el griego con “komikos” y en el latín con “comicus”, equivalente directo a la palabra “cómico”, comúnmente usada en español, sin embargo, el origen relevante a esta investigación nos lleva al inglés, donde ésta tiene su origen a finales del siglo XIX en una serie de publicaciones satíricas de origen británico; debido principalmente a la naturaleza cómica que poseía el medio, encajó perfectamente<sup>75</sup>, o al menos así fue en sus inicios.

---

<sup>72</sup> **RUÍZ, Eneko.** *¿Lo llamo cómic, novela gráfica o tebeo? El eterno debate.* El País [En línea] 2017: [Fecha de consulta: 24 de octubre de 2019] Disponible en:

[https://elpais.com/cultura/2017/03/15/ka\\_boom/1489574683\\_699396.html#comentarios](https://elpais.com/cultura/2017/03/15/ka_boom/1489574683_699396.html#comentarios)

<sup>73</sup> **AURRECOECHEA, Juan.** Puros cuentos II: historia de la historieta en México 1934-1950. México: CONACULTA, 1993. p. 12

<sup>74</sup> **GARCÍA,** Op. Cit., p. 32.

<sup>75</sup> **JIMÉNEZ, Jesús.** El contexto de la historieta: conformación, industria y relación con otros medios. op.cit., p. 202.

Así mismo, el cómic posee elementos distintivos que lo convierten en aquello que lo diferencia de otras narrativas, en esencia cualquier cómic se compone de los siguientes elementos:<sup>76</sup>

- **Página:** independientemente de que se trate de una tira cómica o una novela gráfica, la página es donde encontramos las viñetas y la narrativa toma su lugar. En los comic books es tradición que la primera página se llame “splash page”, la cual consiste de una ilustración a página completa con el título, autor(es) del cómic, entre otros datos de la publicación.
- **Viñeta:** marcos que contienen momentos de la narración gráfica y que suelen estar separados entre sí. Además nos indican el paso del tiempo y le otorgan secuencia y ritmo al cómic.
- **Calle:** es el espacio entre las viñetas.
- **Imagen:** elemento gráfico que está conformado de simbolismos y estereotipos, éste necesariamente se trata de un lenguaje iconográfico.

---

<sup>76</sup> **LYGA, Allyson.** *Graphic novels in your media center: a definitive guide.* EUA: Libraries Unlimited, 2004. p. 18.

- **Guión:** consiste del texto que leemos en el cómic, que va desde el diálogo de personajes hasta onomatopeyas, pero también aquel que no vemos, como la descripción de eventos dentro de una viñeta donde no hay texto.
- **Globos o bocadillos:** elemento que contiene la representación del sonido, pensamiento y habla de los personajes; generalmente son óvalos con texto en su interior apuntando siempre hacia aquello que emite el sonido. Los bocadillos más utilizados son el de diálogo, pensamiento, exclamativo y narrativo.

### **Clasificación del cómic**

El cómic puede clasificarse de acuerdo a distintas particularidades y, aunque un mismo cómic puede poseer varios de los estilos mencionados a continuación, tanto por contenido como por extensión, el cómic está definido sólo por uno de ellos. De acuerdo con Lyga,<sup>77</sup> las siguientes son algunas de las más destacadas características a considerar al clasificar el cómic:

#### **Por estilo visual**

- **Caricaturizado:** estilo que depende en mayor medida de imágenes icónicas, pero que puede definirse más a profundidad por poseer muchos sub estilos que van desde un dibujo simple, como el caso de Art Spiegelman en *Maus*, a uno muy exagerado,

---

<sup>77</sup> **LYGA**, Allyson. Graphic novels in your media center: a definitive guide. *op. cit.*, pp. 17-20.

como el de los Bros Hernández en *Love and Rockets*.

- Realista: estilo que a través del dibujo busca representar de la manera más fiel la realidad; se trata del estilo visual más utilizado recientemente en comic books y se puede apreciar en obras como *Watchmen*, de Dave Gibbons.
- Foto-realista: el artista utiliza fotografías ya sea para ilustrar directamente el cómic, como *The Photographer* de Didier Lefevre, o para usar de referencia al ilustrar el cómic, como Dave McKean en *Black Orchid*.

### **Por contenido**

- Popular. Aunque actualmente se utiliza para los cómics de superhéroes, el término aplica para aquellas tendencias marcadas por los lectores.
- Alternativo. Clasificación de contenido que cubre lo que está fuera de lo popular, aunque no necesariamente fracasos comerciales. Algunos ejemplos serían *Persépolis* de Marjane Satrapi o *Ghost World* de Daniel Clowes.
- Independiente. Comenzó como todo aquello no publicado por DC y Marvel Comics, pero actualmente se refiere a un espectro más grande de contenido, el cual usualmente no cuenta con un editor de renombre o que puede estar publicado en la

web.

- Comix. En sus inicios era la clasificación dada para aquellos cómics de corte alternativo, sin embargo la forma adecuada de describirlos hoy día es como el cómic dirigido a un público joven o adulto que aborda temas como la política y el sexo con humor.

El cómic ha despertado el apetito lector de incontables niños y jóvenes, lo ha logrado a través de sus icónicos personajes, sus fantásticas historias y la combinación del trabajo de ilustradores y escritores; el cómic es un medio que ofrece facilitar el acercamiento a la lectura a una gran variedad de lectores de todas edades, mientras que puede ofrecer un infinito mundo de posibilidades a los más experimentados, el objetivo es el mismo para ambos casos: acercarlos a un muy variado y rico mundo de historias. Aunque no es una tarea sencilla, las bibliotecas escolares están encargadas de ofrecer material que enriquezca cultural y académicamente a su comunidad, y por supuesto, el cómic es una lectura que no debe faltar.

## Capítulo II. La Biblioteca de Preparatoria del Colegio Americano

The American School Foundation A.C., también conocido como el Colegio Americano de la Ciudad de México, se ubica en la calle Bondojito 215 en la alcaldía Álvaro Obregón, es una institución educativa que cuenta con los tres niveles de educación básica y el de preparatoria.

Cuando la escuela abrió sus puertas en agosto de 1888, se impartían únicamente clases en inglés de nivel pre escolar a 9 pequeños estudiantes<sup>78</sup>, con el paso del tiempo las necesidades de la comunidad a la que buscaban atender modificó la hechura de la escuela para convertirse en una opción sólida de aquellos estudiantes provenientes principalmente de Estados Unidos y países anglosajones; hoy día el Colegio Americano tiene como misión ser una escuela “académicamente rigurosa e internacional, la cual ofrezca a estudiantes de diversos orígenes lo mejor de la educación independiente estadounidense”.<sup>79</sup>

### 2.1 - El Colegio Americano

A lo largo de su historia, el Colegio Americano ha tenido que cambiar de sede en más de una ocasión, comenzó clases en el no. 2 de la calle Iturbide en el centro de la ciudad, donde hoy día es Bucareli; en 1894, tras seis años de servicio y un incremento gradual en su

---

<sup>78</sup> **CASTILLON, Katherine.** *Centennial: A history of the American School in Mexico City.* México: The American School Foundation, 1988. p. 12.

<sup>79</sup> **THE AMERICAN SCHOOL FOUNDATION.** *Mission, Values and Core Values.* [Fecha de consulta: 5 de junio de 2019] Disponible en: <https://www.asf.edu.mx/about/mission-vision-and-core-values>

alumnado, y ya pagando una renta en la calle Colón, se convirtió en la *Mexico Grammar School (Escuela de Gramática [Americana] de México)* para que dos años después y ya con 114 alumnos inscritos la escuela tuviera que moverse al 1415 de la avenida Morelos<sup>80</sup>.

En 1902 el colegio incorporó el nivel preparatoria y volvió a cambiar de nombre, esta vez a *Mexico City Grammar and High School*, para este momento la escuela contaba con 455 alumnos inscritos y 24 profesores, por lo que fue necesario la reubicación de la escuela en Industria #15 en la colonia San Rafael<sup>81</sup>. Es en este recinto donde en 1905 y para apoyar en temas financieros a la *Mexico City Grammar and High School*, es creada por algunos estadounidenses y mexicanos miembros de la comunidad, la *American School Association*.

La partida de muchos estadounidenses tras el estallido de la Revolución Mexicana ocasionó que en 1915 se suspendieran actividades en preparatoria tras la graduación de la generación de ese momento, sin embargo dos años después la preparatoria reabrió sus puertas a una nueva generación de alumnos.

En abril de 1921, la *American School Association* se desintegra y en julio de ese mismo año se forma la *American School Foundation*; en octubre de 1922 la escuela se muda a la colonia Roma, en la esquina de San Luis Potosí e Insurgentes.

---

<sup>80</sup> CASTILLON, Katherine. *A history of the American School in Mexico it's 90th year*. México: The American School Foundation A.C., 1978. p. 5.

<sup>81</sup> *Ídem*.

La Fundación comenzó a rendir frutos, para 1924 el colegio contaba con su propia biblioteca, enfermería y un salón de eventos; tres años más tarde comienza a publicarse el anuario Anahuac, -del nahuatl *a* (agua) y *nahuac* (rodeado o cerca de)- y el cual no ha dejado de publicarse desde entonces; de los 761 alumnos que logra inscribir el colegio en 1930 se reunieron 25 nacionalidades y aunque ya acreditado por la *Southern Association of Colleges and Schools* en ese mismo año, en 1934 el colegio consigue acreditarse por la SEP.

Después de 24 años en la esquina de Insurgentes y San Luis Potosí, finalmente el Colegio Americano se muda a su actual locación en Tacubaya; desde 1946 el Colegio se ha expandido en un terreno que originalmente fue suficientemente amplio para que el colegio permitiese que su población creciera paulatinamente.

En 1959, la UNAM acuerda revalidar los estudios de los egresados del Colegio Americano para que éstos puedan cursar algunas de las licenciaturas<sup>82</sup> ofrecidas por la máxima casa de estudios de México.

En el ciclo escolar 62-63, el Colegio contó con 1550 alumnos de 34 nacionalidades distintas y con 96 profesores, pero tan sólo 4 años más tarde se contaban 2448 alumnos entre sus filas<sup>83</sup>, debido a esta situación, el Colegio tuvo que comenzar a utilizar parte del terreno que se ubica cruzando la calle, en Bondojito; éste se utilizó para albergar pre escolar y así continúa hasta el día de hoy.

---

<sup>82</sup> **THE AMERICAN SCHOOL FOUNDATION.** *ASF 130 Years.* [Fecha de consulta: 8 de junio de 2019]  
Disponible en: <http://solutions.asf.edu.mx/125years/>

<sup>83</sup> **CASTILLON,** Katherine. A history of the American School in Mexico it's 90th year. *op. cit.*, p.68.

Entre los años 2001 y 2003 se integra el plan de estudios del Programa Diploma y el Programa de Años Intermedios del Bachillerato Internacional; unos años más tarde, en el año 2005, el Programa de Escuela Primaria se integra y el Colegio Americano comenzó de manera integral con el programa de estudios del Bachillerato Internacional.

Con el inicio del ciclo escolar 2017-2018, el Colegio Americano celebró 130 años desde el día que una profesora abrió por primera vez sus puertas a 9 pequeños alumnos, y para dicho aniversario la matrícula estudiantil consistió de 2548 estudiantes y 288 profesores provenientes de 42 países.

Como se mencionó anteriormente, la misión del Colegio Americano es "ser una escuela académicamente rigurosa, internacional, preparatoria para la universidad, que ofrece a estudiantes de diversos orígenes lo mejor de la educación independiente estadounidense, en todos los aspectos de la vida escolar, se anima a los estudiantes a amar el aprendizaje, a vivir con un propósito y a convertirse en ciudadanos responsables y contribuyentes del mundo".

### **2.1.1 - División de Preparatoria**

La división de preparatoria del Colegio Americano contó con 758 alumnos inscritos para el ciclo escolar 2018-2019, todos ellos distribuidos en un área que se conforma de un edificio de tres niveles, el cual cuenta con aproximadamente 40 salones, laboratorios de

ciencias y la biblioteca; adicionalmente el teatro Ángeles Espinosa Yglesias cuenta con salones y espacios para alumnos de preparatoria, así como el gimnasio donde se llevan a cabo clases de educación física y competencias deportivas.

#### **2.1.1.1 - Comunidad**

La comunidad de preparatoria se divide de la siguiente forma:

- Alumnos
- Profesores
- Personal administrativo
- Padres de familia

A diferencia de otras escuelas en México, la preparatoria del Colegio Americano se concluye en 4 años, por lo tanto su comunidad en dicho nivel consiste de alumnos de entre 14 y 18 años de edad; debido al sistema educativo norteamericano en el que se basa, aquellos alumnos en ingresar a preparatoria cursan el noveno grado, equivalente a tercero de secundaria, y los alumnos de doceavo son aquellos que al graduarse parten rumbo a la universidad.

La comunidad del Colegio Americano se distingue por su amplia variedad de nacionalidades entre alumnos y profesores, que en algunos casos deriva en diversas

creencias religiosas, costumbres, tradiciones e idiomas, por lo que se considera a sí mismo como un entorno que vive, respeta y promueve la inclusión, el cariño y que presume un cuerpo estudiantil diverso<sup>84</sup>.

### **2.1.1.2 - Planes de estudio**

El Colegio Americano en su nivel de preparatoria ofrece diferentes planes de estudio que buscan solventar diferentes necesidades de su alumnado, por un lado tenemos los planes de la SEP y la UNAM de nivel bachillerato y por el otro los planes del Programa Avanzado (AP) y el programa de Diploma del Bachillerato Internacional (IB), en el cual ahondaremos más adelante.

Mientras el programa de la SEP cubre aquellas asignaturas que corresponden a noveno y décimo grado, el programa de la Escuela Nacional Preparatoria de la UNAM hace lo propio con asignaturas a partir de décimo hasta doceavo, por su parte, el IB y AP tienen el propósito de encaminar a los alumnos que desean continuar sus estudios en otra parte del mundo e inclusive algunas de sus asignaturas pueden llegar a considerarse un requisito de ingreso a alguna universidad o como crédito de alguna asignatura de primer semestre en sustitución de otra que ofrezca la carrera.

#### **2.1.1.2.1 - Programa Diploma del Bachillerato Internacional**

---

<sup>84</sup> **THE AMERICAN SCHOOL FOUNDATION.** *Mission, Values and Core Values.* [Fecha de consulta: 15 de junio de 2019] Disponible en: <https://www.asf.edu.mx/about/mission-vision-and-core-values>

El Programa Diploma del Bachillerato Internacional es un programa pre universitario que tiene la finalidad de formar estudiantes que disfruten aprender durante toda su vida y que hagan de este mundo uno más agradable para todos, esto se busca conseguir a través de una serie de áreas temáticas, disciplinas y perfiles de aprendizaje que de manera integral buscan ser la base de un modelo que educa desde una perspectiva global.

La organización del Bachillerato Internacional inicia operaciones en siete escuelas de la ciudad de Ginebra en 1968, el objetivo fue diseñar un programa de estudios que a través de un enfoque internacional equipará a los jóvenes con habilidades, valores y conocimientos para construir un futuro más pacífico<sup>85</sup>.

El Bachillerato Internacional se compone de 4 etapas, donde el Programa Diploma (PD) es la tercera de éstas; el programa en su totalidad toma 12 años, comienza con alumnos de primaria y hasta hace un par de años terminaba en el Programa Diploma con alumnos de bachillerato, pero se implementó el Programa de Orientación Profesional que durante un año busca complementar la experiencia del alumnado previo a la universidad y orientar entorno a la elección vocacional. Hasta mayo de 2019, el PD se imparte en 3,352 colegios de 156 países<sup>86</sup>.

---

<sup>85</sup> **IB WORLD.** *50 years & counting.* *IB World.* (76):4-7, Octubre 2018.

<sup>86</sup> **BACHILLERATO INTERNACIONAL.** *Datos clave del programa diploma.* [Fecha de consulta: 2 de julio de 2019] Disponible en:  
<https://ibo.org/es/programmes/diploma-programme/what-is-the-dp/key-facts-about-the-dp/>

El PD se divide en 6 grupos temáticos principales que cubren estudios en la lengua materna del alumno y su literatura, individuos y sociedades, matemáticas, artes, ciencias y, por supuesto, la adquisición de otras lenguas; no obstante, el PD consta de un núcleo que busca que sus alumnos pongan en práctica los ejes fundamentales que lo estructuran: la Teoría del Conocimiento, la Monografía y Creatividad, Acción y Servicio.

A través de la clase de Teoría del Conocimiento, se propone analizar la naturaleza del conocimiento desde 4 ángulos (la razón, percepción, lenguaje y emociones) y desde 6 áreas del mismo (las artes, ciencias humanas, matemáticas, ética, historia y las ciencias naturales)<sup>87</sup>; el objetivo es que los alumnos produzcan un ensayo en el que asimilen las relaciones que tienen dichas áreas de conocimiento y su estrecha relación con su día a día. Se recomienda que el total de tiempo invertido durante los dos años de la clase, sea de 100 horas.

La Monografía es un proyecto de investigación que resulta en un ensayo de hasta 4000 palabras con un alto rigor académico, todo el proyecto lo elaboran con la asistencia de un profesor con experiencia en el área del cual trata su ensayo, ya que debe tratarse de un tema específico en el que se puedan evaluar las habilidades del alumno para comunicar concretamente un tema desarrollado de las materias del PD. En teoría, la fase de investigación y la redacción de su monografía debe tomarles alrededor de 40 horas<sup>88</sup>.

Creatividad, Acción y Servicio (CAS) involucra a los alumnos en una serie de

---

<sup>87</sup> HAYDEN, M. y Thompson, J. *Taking the IB Diploma Programme Forward*. Glasgow: John Catt Educational, 2011. p. 26

<sup>88</sup> *Ídem*.

actividades que suelen nombrarse extracurriculares, sólo que para efectos del PD, se tratan de actividades de carácter obligatorio para poder acreditar el programa; el apartado de Creatividad se enfoca en actividades vinculadas a las artes y otro tipo de experiencias que impliquen pensamiento creativo, Acción está directamente asociado a actividades físicas que contribuyan a un estilo de vida saludable, y Servicio consiste de actividades que resulten en un intercambio no remunerado y voluntario que puede beneficiar el aprendizaje del estudiante. Durante los dos años del PD los alumnos tienen que invertir 150 horas en el desarrollo de su CAS<sup>89</sup>.



**Imagen 5.** Programa del Diploma, por Bachillerato Internacional. En: Logotipos. Disponible en: <https://www.ibo.org/globalassets/digital-toolkit/logos-and-programme-models/dp-model-es.png>

<sup>89</sup> *Ídem.*

Las directrices del PD recaen en sus enfoques de enseñanza y aprendizaje, los cuales fueron diseñados en torno a una mentalidad internacional, es decir, aunque dicho programa consta de asignaturas como por ejemplo Historia Universal o Filosofía, los cursos están contruidos de tal forma que el enfoque sobre la materia sea global, es decir, desde una perspectiva más neutral.

El IB mantiene que el perfil del estudiante del PD debe poseer y/o trabajar en los siguientes atributos para considerarse parte del programa:

- Indagadores
- Informados e instruidos
- Pensadores
- Buenos comunicadores
- Íntegros
- De mentalidad abierta
- Solidarios
- Audaces
- Equilibrados
- Reflexivos

Los atributos buscan cubrir aquellas características que forjan a un miembro relevante y activo en su comunidad, mientras que lo fortalecen en miras a convertirlo en un ser íntegro

en las facetas académicas que enfrentará en su vida universitaria, sin embargo, el objetivo máximo es formar a los estudiantes para que aprendan a lo largo de toda su vida.

Al componerse de esta forma, el Programa Diploma ofrece diversas oportunidades para que los profesores puedan diversificar las lecturas y materiales que usarán durante el ciclo escolar, muchas de ellas sugeridas en los programas de cada asignatura; para efectos de la presente investigación, los grupos temáticas que principalmente resultan relevantes para la narrativa que se busca seleccionar son los de Estudios de Lengua y Literatura, Arte, Individuos y Sociedades, y Adquisición de Lenguas.

Del grupo temática de Estudios de Lengua y Literatura obtenemos una lista de asignaturas que dentro de sus programas, específicamente en la sección de lista prescrita de lectura, se pueden localizar novelas gráficas como textos que pueden estudiarse para alcanzar los objetivos curriculares de éstas:

- Lengua A: Lenguaje y literatura
- Lengua A: Literatura
- Novela Gráfica

Algunos de los autores que aparecen en dicha lista son Marjane Satrapi, Chris Ware, Bernardo Fernández y Alison Bechdel, autores con basta experiencia en el medio y que se han especializado en narrativa gráfica de ficción.

Cabe mencionar que las asignaturas que más hacen uso de esta opción son los maestros de las clases de Lengua A: Lenguaje y Literatura y, naturalmente, la de Novela Gráfica, ambas impartidas en inglés, pese a que hay grupos de español para la primera.

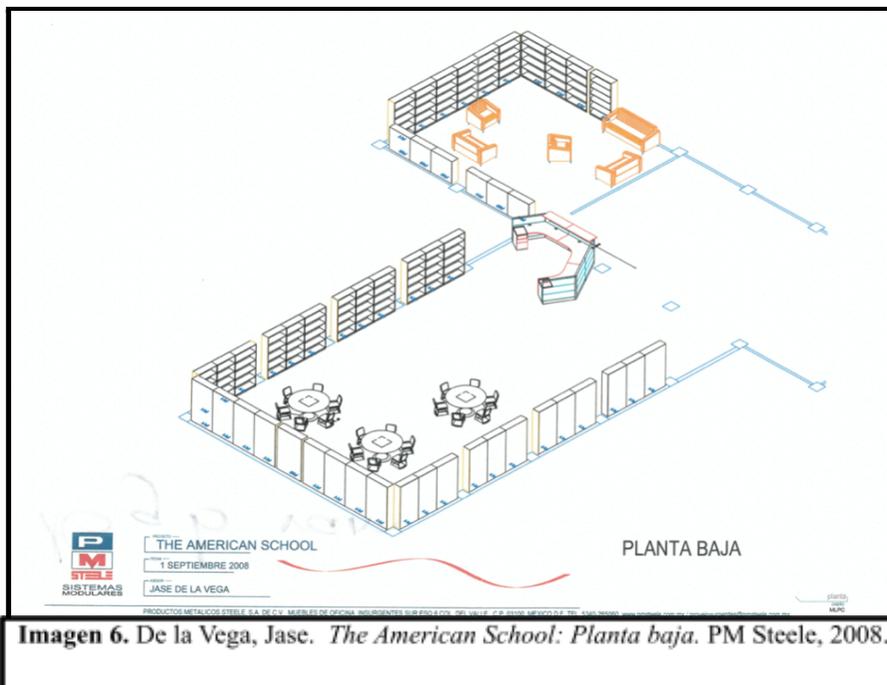
Del resto de los grupos previamente mencionadas, obtenemos que una gran mayoría de las asignaturas tiene el potencial para explorar narrativa gráfica de no ficción, pero hay una lista que destaca por tener mayores posibilidades de llevarlo a cabo por la incidencia de publicación por parte de la industria editorial:

- Teoría del Conocimiento
- Geografía
- Historia
- Filosofía
- Psicología
- Religiones del Mundo
- Historia del Arte

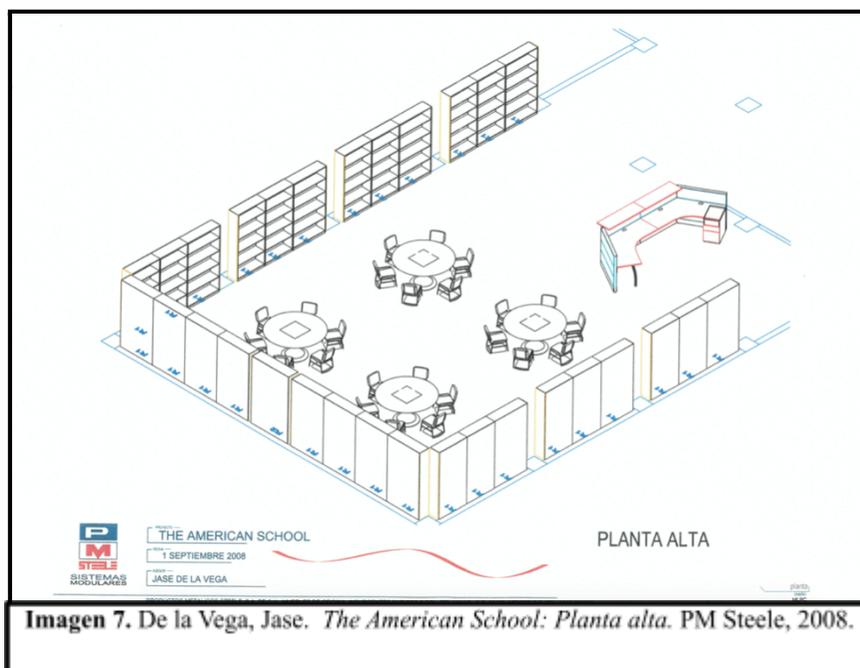
## **2.2 - Biblioteca de preparatoria (Upper School Learning Center)**

La Biblioteca de nivel preparatoria del colegio americano cuenta con dos niveles, en la planta baja se encuentra la sala general, la sala de ficción/lectura y el laboratorio de

cómputo, en la planta superior se encuentra la sala de usos múltiples (mezzanine) y la oficina de la catalogadora de las cuatro bibliotecas del colegio.



**Imagen 6.** De la Vega, Jasc. *The American School: Planta baja.* PM Steele, 2008.



**Imagen 7.** De la Vega, Jasc. *The American School: Planta alta.* PM Steele, 2008.

La Biblioteca cuenta con 17,048 títulos y con 20,094 volúmenes, repartidos en la sala de ficción (novelas gráficas, cómics y ficción), la sala general (obras de consulta, colección de no ficción y los DVD) y mezzanine (revistas).

Las colecciones de la Biblioteca están clasificadas mediante el Sistema de Clasificación decimal Dewey y a su vez se dividen en ficción, no ficción, revistas, filmes, libros electrónicos, audiolibros, bases de datos, publicaciones electrónicas y equipo de cómputo; todo el material bibliográfico publicado en idiomas distintos al inglés se puede identificar a través de los sufijos que anteceden a la clasificación del material y de una estampa con la bandera de los respectivos países. Todos los recursos con los que cuenta la Biblioteca están disponibles para toda la comunidad de Preparatoria y para la mayor parte de la comunidad del Colegio Americano.

La Biblioteca ofrece los servicios de consulta, de préstamo en sala y a domicilio, da clases de metodología de la investigación y asiste a profesores y alumnos en diversos proyectos dentro del horario de 7:30 a 16:00 horas. Fuera del horario de servicio tanto las bases de datos como el catálogo se encuentran disponibles para su consulta las 24 horas del día, los 365 días del año.

### **2.2.1 - Desarrollo de colecciones**

Los bibliotecarios de preparatoria se encuentran trabajando actualmente en las políticas

de desarrollo de colecciones, las cuales tienen como base los intereses de su comunidad, la misión de la institución y los programas de estudio (UNAM, SEP, IB y AP). Aunque en este momento el documento en el cual se apoyan es de carácter informal, puesto que sigue en construcción y sujeto a la aprobación de directores, en apoyo a la ausencia de políticas se siguen una serie de pasos que se mencionan a continuación:

- Encuestas semestrales con distintos miembros de la comunidad sobre satisfacción de necesidades de información.
- Revisión de los distintos programas de estudio y comunicación directa con profesores sobre posibles materiales que necesitarán previo al inicio del ciclo escolar.
- Selección de material con base a lo obtenido.
- Adquisición de material / donaciones de la comunidad con base a la selección.
- Descarte de material cada dos o tres años ya sea por deterioro, por no ser relevante o no cumplir con el currículo/ intereses y por la publicación de nuevas ediciones.

Aunque la biblioteca posee procedimientos claros para realizar cada uno de los pasos mencionados, para efectos de esta investigación, nos centraremos en la selección.

### **2.2.1.1 - Selección**

La selección del material de no ficción a adquirir por la Biblioteca de preparatoria consiste del análisis de los programas de estudio por asignatura y de la comunicación directa

con profesores sobre las necesidades de su clase en cada ciclo escolar.

En el caso de ficción, además de las recomendaciones que suelen recibir de parte de estudiantes y profesores, los bibliotecarios se apoyan de herramientas de la web (Novelist, Goodreads y Kirkus), catálogos electrónicos de librerías (Amazon, Gandhi, Péndulo) u otras publicaciones impresas (Booklist, The London Review of books y Lee+) que les ayudan a identificar aquellas obras que comienzan a posicionarse alrededor del mundo o de forma local, trabajos no necesariamente recientes de autores con cierto renombre o de aquellos que comienzan su carrera como escritores y que demuestran alta calidad literaria.

### **2.3 Colección de cómics en la Biblioteca de Preparatoria**

La colección de cómics de la Biblioteca de Preparatoria se encuentra en la zona central de la sala de ficción y está conformada por 628 volúmenes entre los cuales se pueden encontrar novelas gráficas, recopilaciones de comic books y manga en diferentes presentaciones.

Además de albergar la colección de ficción y de cómics, dicha sala, en sus aproximadamente 15 metros cuadrados, está pensada como una sala de lectura. Se ubica a unos cuantos metros de la entrada principal de la Biblioteca y tiene iluminación natural; en ella se encuentran 9 libreros grandes donde se almacenan las obras de ficción, dos libreros medianos donde se localiza la colección de cómics, dos sofás individuales, dos sofás dobles,

una mesa y cuatro sillas.



De acuerdo con los bibliotecarios, la colección de cómics ha cambiado de locación más de una vez, debido principalmente a su crecimiento por la demanda generada. Aunque comenzó como una pequeña colección debajo de la escalera, ahora la colección de cómics representa el 2.3% de la colección total de materiales y, durante los últimos 3 ciclos escolares, los préstamos a domicilio de dicha colección se han incrementado hasta posicionarse con aproximadamente el 10% de préstamos totales (material bibliográfico).

Cabe mencionar que los alumnos obtienen cada semestre del Depósito de Libros aquel material que requieren para sus clases, libros de texto y de ficción incluidos, así mismo y aunque es utilizada por un porcentaje pequeño, los alumnos tienen acceso a una plataforma

de libros electrónicos y audiolibros llamada Overdrive/Sora.



**Imagen 9.** *Librero de la colección de cómics de la Biblioteca de Preparatoria del Colegio Americano.*

Ahora bien, por poner un ejemplo de lo antes mencionado, en los últimos 3 años el libro de ficción que más ha salido en condición de préstamo a domicilio es *La insoportable levedad del ser*, del autor Milan Kundera, dicha obra ha salido en 24 ocasiones, mientras que el volumen I de *Sandman*, del autor Neil Gaiman, ha sido prestado en 12 ocasiones; por un lado tenemos una obra que suele ser requisito de la clase de inglés o inclusive lectura obligatoria de algunos alumnos en el verano, y por otro lado una novela gráfica que ha tenido mucho éxito en el apartado de lectura recreativa tanto con alumnos y profesores.

La lista de los 10 títulos más prestados de esta colección durante los últimos 3 ciclos

escolares, es la siguiente:

1. Persepolis (48)
2. Maus (24)
3. Persepolis 2 (18)
4. Sandman Vol. I (12)
5. Batman: The Killing Joke (11)
6. Watchmen (11)
7. Saga of the Swamp Thing. Book two (9)
8. Batman Arkham Asylum (8)
9. One-Punch Man (8)
10. Y: The Last Man (7)

El caso de Persépolis y Maus nos pueden ayudar a comprender la relevancia de esta colección, ambos títulos rebasan en cantidad de préstamos a La insoportable levedad del ser durante el mismo periodo de tiempo, y aunque sería injusto afirmar que no es material de lectura de alguna clase, también sería muy injusto omitir que muchos alumnos, maestros e inclusive padres de familia llegan a estas dos novelas gráficas por recomendación de boca en boca.

La colección de cómics de la Biblioteca de Preparatoria ha recibido más atención de la comunidad desde que se inauguró la clase optativa de Novela Gráfica en la segunda mitad

del ciclo escolar 2018-2019; los alumnos suelen obtener novelas gráficas y cómics de la biblioteca para comprender conceptos y desarrollar actividades para su clase, sin embargo son los usuarios curiosos, ávidos de lectura y aquellos sin relación con alguna clase quienes más solicitan este tipo de materiales a la biblioteca y son quienes en mayor medida han ayudado a formarla.

En palabras de los bibliotecarios, los alumnos se han esforzado en otorgarle una identidad propia a dicha colección, han contribuido con donaciones cuantiosas a los librerías y han ayudado directamente en el proceso de selección de materiales, de acuerdo con los bibliotecarios, la comunicación con alumnos y profesores ha sido clave al enriquecer la colección de cómics y hacerla más interesante para todos.

Cabe mencionar que las características tanto de la comunidad como de los programas de estudio demandan una serie de cualidades de todas las colecciones que posee la biblioteca, por ejemplo, en cuestión del idioma, las colecciones son dominantes en inglés, seguido del español y francés debido a la lengua en la que son impartidas las clases.

La comunidad del colegio americano ha mostrado interés en la narrativa gráfica, tanto alumnos como profesores y hasta padres de familia han utilizado el servicio de préstamo a domicilio para obtener novelas gráficas y cómics, además de que ésta misma ha contribuido a la formación y crecimiento de esta colección. La comunidad y los bibliotecarios se han encargado de que la colección de cómics posea identidad y propósito, y aunque los

resultados han sido positivos hasta ahora, se requiere de implementar una estrategia que permita formalizar el proceso de desarrollo de colecciones en cómics.

## Capítulo III. Propuesta de Criterios de Selección en la adquisición de cómics

### 3.1 - Metodología

El presente trabajo de tipo exploratorio/descriptivo busca proponer una serie de criterios que establezcan las bases para el proceso de selección de cómic y novela gráfica en la Biblioteca de Preparatoria del Colegio Americano, y de paso hacer más eficiente y ordenado su desarrollo de colecciones. Para ello, se revisó bibliografía sobre teoría e historia del cómic para entender sus características y alcance, se estudió a diferentes autores en materia de desarrollo de colecciones en biblioteca escolar, específicamente en criterios de selección, y se revisó la bibliografía sugerida y complementaria de algunas asignaturas del Programa Diploma del BI.

Las incógnitas más recurrentes a lo largo de la investigación fueron las siguientes:

- ¿Qué criterios de selección utiliza una biblioteca escolar?
- ¿Los programas de estudio, como el PD del Bachillerato Internacional, pueden ayudar a las bibliotecas escolares a seleccionar narrativa gráfica?
- ¿Cómo están formando las bibliotecas sus colecciones de cómics y novelas gráficas?
- ¿Las bibliotecas escolares utilizan criterios de selección previamente definidos para cómics y novelas gráficas?
- ¿Qué criterios toman en cuenta las bibliotecas escolares al seleccionar cómics y

novelas gráficas?

### **3.2 - Descripción del problema**

Al no poseer criterios de selección definidos para la colección de cómics, la Biblioteca se enfrenta al problema de no homogeneizar uno de sus procesos, que puede impactar directamente en el desarrollo de colecciones. Debido a lo anterior, supone una labor relevante definir los criterios mínimos y aquellos a considerar en la selección de material de esta colección tan particular.

Es de gran ayuda al bibliotecario encargado del proceso de desarrollo de colecciones definir criterios de selección de acuerdo con las diferentes colecciones o tipos de material que posea una biblioteca, los criterios direccionan los esfuerzos hacia aquel material que, ya sea por características propias o atribuidas, debería pertenecer a la biblioteca, es decir, los criterios de selección son una de las pautas que se requieren implementar para formar políticas de desarrollo de colecciones.

### **3.3 - Objetivos**

- Identificar las necesidades de información en cómic con base al Programa Diploma del Colegio Americano.
- Estudiar al cómic como medio de comunicación así como sus diferentes formatos e

identificar su relevancia en una comunidad como la del Colegio Americano.

- Describir y analizar los criterios de selección propuestos por autoridades en desarrollo de colecciones en bibliotecas escolares.
- Definir criterios de selección para cómics y novelas gráficas que respondan tanto a las necesidades del currículo del PD como a los intereses de la comunidad.

Por lo tanto, para responder a las preguntas planteadas y cumplir los objetivos, fue necesario estudiar las características e historia del cómic, permitiéndole a la investigación identificar el alcance de todos y cada uno de los formatos que suele tener éste como medio, y por supuesto, comparar y revisar los criterios de selección propuesto por Johnson<sup>90</sup>, Yaguéz<sup>91</sup>, Lyga<sup>92</sup> y Lluch<sup>93</sup>.

### 3.4 - Análisis de criterios

Como puede observarse en la siguiente tabla, los diferentes autores proponen una serie de criterios de selección para material bibliográfico exclusivamente de ficción, y éstos consideran características en función del usuario, la literatura y la presentación; su utilidad para fines de la presente investigación está justificada en las similitudes que presenta la narrativa gráfica con la literaria y por supuesto en el formato que tanto las asemeja.

---

<sup>90</sup> **JOHNSON, Peggy.** Fundamentals of collection development and management. 4a ed. Chicago: American Library Association, 2018. 418 p.

<sup>91</sup> **YAGUEZ, E.** Guía práctica para el desarrollo y dinamización de la Biblioteca Escolar en secundaria. [Madrid]: Centro de Investigación y Documentación Educativa, 2006. 252 p.

<sup>92</sup> **LYGA, A.** Graphic novels in your media center: a definitive guide. EUA: Libraries Unlimited, 2004.180 p.

<sup>93</sup> **LLUCH, G.** Cómo seleccionar libros para niños y jóvenes: los comités de valoración en las bibliotecas escolares y públicas. Gijón: Trea, 2010. 174 p.

**Cuadro 3. Criterios de selección en obras de ficción<sup>94</sup>**

<u>Criterios de selección \ Autores</u>	Johnson	Cuozzo	<u>Yáñez</u>
Edad y/o nivel de lectura	X	X	X
Intereses y gustos de la comunidad		X	X
Calidad literaria	X	X	X
Calidad en la presentación	X	X	
Calidad de la encuadernación		X	X
Formato	X	X	X
Traducciones y adaptaciones		X	

Como se puede observar, los intereses de la comunidad y su nivel de lectura marcan el rumbo sobre lo que debe seleccionarse, esto debido a que el proceso de desarrollo de colecciones está enfocado en el usuario que utilizará el material que se está buscando.

Cada uno de los criterios de selección mostrados en la tabla anterior nos permite poner atención en las cualidades de la obra literaria así como en las características físicas del soporte que la contiene, por supuesto, el criterio del bibliotecario juega un papel muy

---

<sup>94</sup> Fuente: el autor, 2020.

importante al determinar lo anterior, sin embargo, los atributos físicos del libro pueden hablar por sí mismos; en una biblioteca escolar siempre será preferible contar con obras que demuestren su calidad literaria así como ediciones que posean una encuadernación resistente y una presentación atractiva.

Considerar los criterios propuestos anteriormente supone un acierto puesto que la mayor parte de la producción de cómics sucede en el terreno de la ficción, pero al tratarse de un medio predominantemente visual, también es necesario analizar al cómic desde el punto de vista de la imagen, es decir, se requiere de la aplicación de criterios de selección en función de esta narrativa y sus características, similar a lo que sucede con la literatura.

Aunque dichos criterios están pensados para obras de ficción, sólo el de calidad literaria resulta inadecuado para libros de no ficción, y puesto que en el terreno de la narrativa gráfica encontramos obras de ambos tipos, fue necesario ampliar la búsqueda a autores como Lyga y Lluch.

Lluch propone una revisión detallada de aquellos elementos intrínsecos al medio, como la relación entre imagen y texto, las viñetas, la tipografía, los globos de diálogo, y hasta la participación de un narrador, lo cual resulta útil tanto en cómics de ficción como de no ficción.

**Cuadro 4. Criterios de selección para cómic por Lluch<sup>95</sup>**

<u>Criterios de selección</u>	<u>Descripción</u>
Imagen y texto	Que la conjunción de ambos provoque un diálogo con los lectores.
Viñetas	Su diseño, forma y cantidad establecen el ritmo de la narración y evidencian el paso del tiempo.
Contorno de viñetas o su ausencia	Aporta a la descripción del tiempo, representa adecuadamente sonidos, emociones, pensamientos y además contribuye a la atmósfera de lo que se está contando
Los globos de diálogo	Ayudan a mostrar el tiempo del relato, asumiendo las mismas funciones del contorno de las viñetas.
La utilización de un narrador	La narración fuera del relato.
La imagen	Que ésta comunique los movimientos y expresiones de los personajes.
El texto	Se combina con los dibujos conformando las viñetas.
La tipografía	Contribuye a los efectos deseados en cada página.

<sup>95</sup> **LLUCH, Gemma.** *Cómo seleccionar libros para niños y jóvenes: los comités de valoración en las bibliotecas escolares y públicas.* Gijón: Trea, 2010. p. 116

Como puede apreciarse en los criterios de selección propuestos por Lluch, la conjunción de imagen y texto marcan el camino hacia el diálogo con los usuarios, es decir, dicha relación nos muestra, de manera general, tanto el nivel de lectura como los temas que aborda el cómic, y naturalmente, éstos deben ser los adecuados y/o interesarles a la comunidad.

Así como la relación imagen-texto, otro elemento indispensable del cómic son las viñetas, y claro, todos los cómics las tienen, así como todas las lecturas tienen movimiento, pausas, transiciones y ritmo; prestarle atención a esta característica es parte del proceso de revisión de la calidad de la obra y en el cómic suele ser más evidente.

La forma y lo que contienen los globos de diálogo, además de complementar a la viñeta, nos muestran la intención del cómic, ya que sutilmente permiten apreciar el movimiento, el ritmo y el estilo en el que está plasmado el texto, poniendo en evidencia a la propia narrativa con su participación y su ausencia.

Aunque no es indispensable tener un narrador, éste podría ser atractivo para algunas audiencias o temas determinados en cuestión de cómics de no ficción; esto porque un narrador puede ayudar a expandir la narración fuera del relato, como en Maus de Art Spiegelman o en las novelas gráficas de no ficción de Joe Sacco.

La imagen como uno de los criterios de selección, nos permite abordar de una forma práctica uno de los elementos característicos de la narrativa gráfica, y aunque hacerlo de forma irresponsable equivaldría a juzgar a un libro por su portada, ejercerlo como uno de muchos pasos puede significar el entendimiento del estilo por parte del ilustrador y la comunicación visual de la obra a través de la iconografía.

En la narrativa gráfica, generalmente el texto por sí sólo carece de significado, ya que en su combinación con la imagen es como obtiene su peso dentro de la obra, sin embargo, se puede considerar como un criterio de selección por separado si, a través del uso de lenguaje sofisticado, simple, onomatopeyas y símbolos, el texto es adecuado en vocabulario.

La tipografía en un texto es muy significativa, y en el cómic llega a tomar un papel protagónico formando parte del lenguaje visual de la obra, nos indica el volumen de la voz así como le da connotación a las expresiones de los personajes; se presenta en negritas cuando hay un estruendo, temblorosa o interrumpida en una situación de suspenso y, así como los globos de diálogo, ayuda a crear la ambientación de cada escena.

Dicho lo anterior, los criterios de selección para narrativa gráfica de ficción necesariamente toman ambos grupos de criterios y de forma complementaria los planes de estudio, mientras que para la narrativa gráfica de no ficción fue pertinente recurrir al segundo grupo y complementar con el plan de estudios.

### 3.5 - Criterios para seleccionar cómics

Los criterios de selección que se proponen para la comunidad de preparatoria del Colegio Americano en cuanto a cómics de ficción, son los siguientes:

**Cuadro 5. Propuesta de criterios de selección para narrativa gráfica de ficción<sup>96</sup>**

<u>Criterios de selección</u>	<u>Descripción</u>
Narrativa gráfica pertinente y relevante	La narrativa gráfica es adecuada para la comunidad de preparatoria del Colegio Americano, las obras buscan satisfacer tanto intereses como necesidades curriculares de ésta. La conjunción de imagen y texto muestran la intención de la narrativa de manera clara y ambas se complementan satisfactoriamente. Es decir, preferir cómics donde la temática y/o las historias narradas puedan ser un vehículo o aproximación a temas sociales de interés global (American Born Chinese, Mafalda, Persepolis, entre otros), así como las adaptaciones de obras que suelen ser leídas en las asignaturas de idioma (obras de Shakespeare, Cervantes, José Emilio Pacheco, Albert Camus, entre otros), sin dejar a un lado sellos

<sup>96</sup> Fuente: el autor, 2020.

	<p>editoriales que publican obras que son del interés de la comunidad por el impacto que tienen sus personajes en la cultura popular (Pantheon Books, Fantagraphics, Marvel, Dark Horse, DC Comics y Viz Media).</p>
<p>Aptitudes narrativas</p>	<p>El trabajo textual y de ilustración demuestran calidad; ambas cualidades entregan una historia que hace buen uso de la narrativa gráfica y sus características. Para demostrar el potencial de un medio como este será necesario que la colección posea autores e ilustradores con trayectoria en el mismo, como Marjane Satrapi, Alan Moore, Sergio Aragonés, Louise Simonson, Neil Gaiman, Frank Miller, Trino, Daniel Clowes, Quino, John Romita Jr., Will Eisner, Bef, Mike Mignola, entre muchos otros; pero de igual forma, no se debe perder de vista las incursiones en el cómic de escritores y artistas de renombre en otros medios, como Chuck Palahniuk, Gerard Way, Phoebe Gloeckner, Yoshitaka Amano, Dave McKean, Moebius, entre otros.</p>
<p>Presentación atractiva</p>	<p>Los elementos visuales, como la portada, viñetas,</p>

	<p>ilustraciones y globos de diálogo, así como los textuales, que incluyen el título, la tipografía y el texto vertido en globos de diálogo, están presentados en armonía y/o sintonía de acuerdo al estilo definido del cómic. El trabajo en la presentación de sellos editoriales como Viz Media, Vertigo, Panini y Marvel suele resultar muy atractiva para la comunidad objetivo, sin embargo, no se debe dejar de lado el esfuerzo que editoriales pequeñas e independientes están poniendo en la novela gráfica, como es el caso de Pantheon Books, Fantagraphics, Sexto Piso o Self Made Hero, de las cuales hay ejemplos valiosos como La calavera de cristal, The Diary of a Teenage Girl, Embroideries, Seconds, Memoirs of a Book Thief, las obras de Craig Thompson o las múltiples adaptaciones de Peter Kuper.</p>
<p>Formato y edición adecuados</p>	<p>Los atributos físicos del cómic responden a las necesidades de uso constante y perdurable, por ejemplo, que éste posea una encuadernación resistente, pasta dura, formato manejable/portable así como un adecuado y proporcional uso de imágenes y</p>

	<p>texto. Preferibles las recopilaciones de historietas sobre los tomos individuales, así como las ediciones de lujo sobre las gigantescas omnibus. Una edición que posea una introducción o comentarios también debe considerarse más adecuada sobre una que no los posea.</p>
<p>Elementos visuales</p>	<p>Tanto las viñetas, las calles y las imágenes contenidas en la obra comunican satisfactoriamente su propósito. Su participación de forma apropiada en la narrativa ayuda a crear la experiencia; como en el caso del estilo e iconografía usada por Darwin Cooke, Quino, Dave McKean, Bef, Dave Gibbons, Marjane Satrapi o Alex Ross en sus cómics, o aquellas novelas gráficas que utilizan únicamente la imagen para narrar sus historias, como lo hace Jim Woodring, Grégory Panaccione o Lucas Varela.</p>
<p>Elementos textuales</p>	<p>La tipografía y los globos de diálogo enriquecen al texto e imagen con su participación activa a lo largo del cómic. Además son presentados de manera clara, consistente y uniforme de acuerdo al estilo de la obra, como es el caso de The Sandman de Neil</p>

	<p>Gaiman, Macanudo de Liniers o Saga of the Swamp Thing de Alan Moore; cabe mencionar que, así como con los elementos visuales, los estándares del medio facilitan que los elementos textuales posean las características antes mencionadas, sin embargo hay narrativa gráfica que explota de forma contundente esta cualidad, como los ejemplos antes mencionados y aquellas obras donde la narrativa no tendría el mismo impacto de no ser por dichos elementos.</p>
<p>Traducciones y adaptaciones</p>	<p>La traducción o adaptación muestra respeto por la obra fuente, sin importar si se trata de una fiel representación o un experimento. El resultado debe ser un vehículo para llegar a usuarios interesados en la obra original, estudiar el proceso de migrar de un medio a otro o facilitar el acceso a una obra determinada. Son indispensables las adaptaciones de obras actualmente populares de autores como Margaret Atwood, Stephen King, George R. R. Martin o de aquellos que no han dejado de ser relevantes como Harper Lee, Ray Bradbury, Oscar Wilde, Edgar Allan Poe, y por supuesto, los clásicos.</p>

Los criterios de selección que se proponen para la comunidad de preparatoria del Colegio Americano en cuanto a cómics de no ficción, son los siguientes:

**Cuadro 6. Propuesta de criterios de selección para narrativa gráfica de no ficción**

97

<u>Criterios de selección</u>	<u>Descripción</u>
<p>Narrativa gráfica pertinente y relevante</p>	<p>La narrativa gráfica es adecuada para la comunidad de preparatoria del Colegio Americano, los temas que cubre satisfacen necesidades curriculares e intereses de la misma. La conjunción de imagen y texto muestran la intención de la narrativa gráfica de forma clara y ambas se complementan satisfactoriamente. Es decir, preferir títulos que abordan aquellos temas del mapa curricular de las distintas asignaturas y afines a éstas, sobre narrativa gráfica de generalidades o mini ficciones históricas. Algunos buenos ejemplos son los Action Philosophers, Vivos se los llevaron, Marx para principiantes, March, Palestine, La caída de Tenochtitlan, Red Rosa, Anne Frank 's Diary: The Graphic Adaptation, entre muchos otros.</p>

<sup>97</sup> Fuente: el autor, 2020.

<p>Contenido intelectual</p>	<p>El trabajo intelectual detrás de la obra demuestra seriedad e investigación en su manufactura; como requerimientos mínimos, el cómic cuenta con un enfoque y alcance claros, información verificable, una sección de fuentes consultadas y preferentemente, la editorial o el autor deberán ser identificados por trabajos previos relacionados al tema en cuestión. Para el público objetivo, la mayor parte de las obras de RIUS, Joe Sacco, la serie de Introducing publicada por Icon Books o biografías gráficas juveniles de distintos sellos editoriales son excelentes opciones por el enfoque y nivel que poseen en su estructura.</p>
<p>Presentación atractiva</p>	<p>Los elementos visuales, como la portada, viñetas, ilustraciones y globos de diálogo, así como los textuales, que incluyen el título, la tipografía y el texto vertido en globos de diálogo, están presentados en armonía y/o sintonía de acuerdo al estilo definido del cómic. La presentación de la serie de Introducing, así como lo publicado por IDW y algunas obras de Sexto Piso, son buenos ejemplos en este aspecto debido a la alta calidad que demuestran</p>

	<p>en cada página, el estilo de cada una generalmente denota que buscan hablarle a un público juvenil de temas que no son abordados usualmente por este medio, pero de forma que sea atractivo para ellos.</p>
<p>Formato y edición adecuados</p>	<p>Los atributos físicos del cómic responden a las necesidades de uso constante y perdurable, por ejemplo, debe preferirse una encuadernación resistente, pasta dura, formato manejable/portable así como un adecuado y proporcional uso de imágenes y texto. Preferibles las recopilaciones de historietas sobre los tomos individuales, así como las ediciones de lujo sobre las gigantescas omnibus. Una edición que posea una introducción o comentarios también debe considerarse más adecuada sobre una que no los posea.</p>
<p>Elementos visuales</p>	<p>Tanto las viñetas, las calles y las imágenes contenidas en la obra comunican satisfactoriamente su propósito. Su participación en la narrativa debe ser apropiada y ayudar a crear la experiencia, como en las obras de RIUS o Ryan Dunlavey, donde dichos elementos otorgan peso a la narración</p>

	<p>mientras son una cualidad más de aquello que se está explicando.</p>
<p>Elementos textuales</p>	<p>La tipografía y los globos de diálogo enriquecen al texto y a la imagen con su participación activa a lo largo del cómic. Además son presentados de manera consistente y uniforme de acuerdo al estilo de la obra, las novelas gráficas publicadas por Evil Twin y Fred Van Lente son excelentes ejemplos de que explotar y emplear adecuadamente estos elementos puede contribuir de manera directa a la narrativa así como hacerlo más atractivo para un público juvenil.</p>
<p>Traducciones y adaptaciones</p>	<p>La traducción o adaptación muestra respeto por la obra fuente, sin importar si se trata de una fiel representación o un experimento. El resultado debe ser un vehículo para llegar a usuarios interesados en la obra original, estudiar el proceso de migrar de un medio a otro o facilitar el acceso a una obra determinada. La narrativa gráfica ha explorado de manera satisfactoria el campo de las biografías gráficas (Anne Frank 's Diary: The Graphic Adaptation), adaptaciones de obras con cierta</p>

	trascendencia en la industria editorial (Sapiens: A Graphics History: The Birth of Human Kind), así como la representación de ciertos momentos históricos contados desde una narrativa que podría resultar más interesante para la comunidad objetivo (March).
--	--

## Conclusiones

Las bibliotecas escolares están apostando en la adquisición de narrativa gráfica porque ha resultado ser una estrategia efectiva para llegar a lectores que difícilmente llegarán por otros medios, así mismo ha servido para diversificar la colección ofreciendo nuevas y diferentes herramientas a los profesores para abordar sus clases con otro enfoque.

Y ya que los cómics se han ido posicionando en las bibliotecas escolares, convirtiéndose en un tipo de lectura a la que cualquiera puede acceder (sin importar si sé es un lector empedernido o uno casual), éstas tendrían que idear estrategias sólidas y duraderas para garantizar la adquisición de cómics que le interesan a su comunidad.

Una de esas estrategias es trabajar en políticas de desarrollo de colecciones que consideren a la narrativa gráfica y, por supuesto, definir los criterios de selección más

adecuados para ella; los programas de estudio y el conocimiento/entendimiento de la comunidad son de vital importancia, y acompañados de criterios de selección que cuestionen a este tipo de narrativa, se pueden delimitar las reglas para alcanzar un proceso de selección exitoso.

Los criterios de selección encaminan el proceso de desarrollo de colecciones de una biblioteca hacia un sistema eficiente, se encargan de concentrar y dirigir la evaluación de diversas características del material a seleccionar, con el propósito de alcanzar un proceso de selección más homogéneo, uniforme y eficiente; sin criterios de selección definidos sería difícil garantizar Políticas de Desarrollo de Colecciones apropiadas, sin mencionar que sin ellos, se consume más tiempo de los bibliotecarios durante dicho proceso.

En cuanto a criterios de selección en cómics, es muy necesario enfatizar que al tratarse de un medio bastante particular, es necesario abordarlo desde una óptica distinta que ayude a explorar los materiales que una biblioteca puede necesitar, específicamente una biblioteca escolar. Fue por esto que la propuesta se abordó desde dos posibles vertientes, la narrativa gráfica de ficción y la de no ficción, con la intención de identificar aquellos atributos que diferencian a una de otra, aún cuando comparten muchas similitudes.

Cada vez más, estudiantes de todas edades están buscando refugio para su imaginación en los cómics, y una de las razones detrás de esto recae en el hecho de que tanto profesores como bibliotecarios están utilizando cómics para invitar a sus alumnos a leer un poco más, y

de paso, a que ellos mismos se inicien en la creación de narrativa gráfica. Y como sucede con cualquier medio de entretenimiento con buenas historias, los lectores quedan enganchados en un mundo sumamente interesante que tiene material para todos los gustos, edades y niveles de lectura.

La biblioteca de preparatoria del Colegio Americano es un claro ejemplo de lo antes mencionado, aún sin el PD los alumnos se han mostrado entusiastas de este tipo de narrativa, sin mencionar que han buscado y han sido buscados para desarrollar la colección con base a sus intereses; por esta razón es crucial que se tome el trabajo realizado hasta ahora y se explore la posibilidad de formalizar el proceso de desarrollo de colecciones en cómics a través de la implementación de criterios de selección definidos, a la vez que se continúa escuchando tanto a profesores como a estudiantes.

La mayor parte de los objetivos planteados por la presente investigación se cumplieron satisfactoriamente, sin embargo, aquel vinculado a identificar las necesidades de información en cómic con base al Programa Diploma puede explorarse con mayor detenimiento en una investigación por separado, ya que los resultados obtenidos son parciales. Lo revisado del Programa Diploma así como los registros de préstamo, son un indicador de aquellos materiales que pueden ser utilizados para algunas asignaturas así como aquel material que prefiere la comunidad escolar, sin embargo debe hacerse un estudio de usuarios enfocado a necesidades de información en cómic, en el cual la entrevista o el focus group podrían ser instrumentos adecuados debido a la relación que existe entre los

bibliotecarios y alumnos.

### **Recomendaciones**

- Los criterios de selección de esta propuesta están pensados para la Biblioteca de Preparatoria del Colegio Americano campus Ciudad de México, sin embargo podrían ser de utilidad a bibliotecas escolares de nivel preparatoria que sean parte del Programa Diploma del Bachillerato Internacional o que posean una comunidad similar.
- Es de suma importancia el establecimiento de políticas de desarrollo de colecciones para que la presente propuesta pueda integrarse y aplicarse adecuadamente.
- De ninguna manera debe perderse de vista que el objetivo del desarrollo de colecciones de una biblioteca escolar es llegar a los usuarios a través de materiales que sean interesantes y relevantes para sus actividades académicas y personales.
- Los criterios de selección dependen del bibliotecario encargado en utilizarlos, por eso es de crucial importancia que dichos criterios se acompañen en su aplicación del programa de estudios y del consenso de la comunidad para así prevenir sesgo.
- Recurrir a los programas de estudio del IB sobre adquisición de lengua, sobre todo el

de Lenguaje y Cultura, puede resultar en un gran acierto ya que éstos sugieren narrativa gráfica que profesores pueden utilizar para enseñar su asignatura.

- En el caso de obras que se encuentran en la delgada línea de ficción y no ficción, ó en el caso de algunas biografías gráficas, la aplicación de los criterios de selección para cómics de esta propuesta debe ajustarse dependiendo las características narrativas de la obra.

## Obras consultadas

THE AMERICAN SCHOOL FOUNDATION. ASF 130 Years. [Fecha de consulta: 8 de junio de 2019] Disponible en: <http://solutions.asf.edu.mx/125years/>

THE AMERICAN SCHOOL FOUNDATION. Mission, Values and Core Values. [Fecha de consulta: 15 de junio de 2019] Disponible en: <https://www.asf.edu.mx/about/mission-vision-and-core-values>

ANDAIN, I. y MURPHY, G. Creating Lifelong learners: educating for today and tomorrow. 2a ed.. Suiza: International Baccalaureate Organization, 2013. 215 p.

AURRECOECHEA, J. Puros cuentos II: historia de la historieta en México 1934-1950. México: CONACULTA, 1993. 463 p.

CASTÁN, G. “*Conceptos, objetivos y funciones de la Biblioteca Escolar*”. En: Guía para bibliotecas escolares. [Coruña], Universidade de Coruña: 2009. 376 p.

CASTILLON, K. A history of the American School in Mexico it's 90th year. México: The American School Foundation A.C., 1978. 120 p.

CASTILLON, K. Centennial: A history of the American School in Mexico City. México: The American School Foundation, 1988. 120 p.

CHIMAL, A. El tiempo rico de la novela gráfica. La Razón [en línea] 2018: [Fecha de consulta: 21 de octubre de 2019] Disponible en: <https://www.razon.com.mx/el-tiempo-rico-de-la-novela-grafica/>

EISNER, W. El cómic y el arte secuencial: Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo. EUA: Norma Editores, 2007. 165 p.

EISNER, W. La narración gráfica. EUA: Norma Editores, 2003. 164 p.

EISNER, W. A Contract with God. EUA: Norton, 2017. 180 p.

ESQUIVEL HERNÁNDEZ, J. La prensa de EE. UU.: una aproximación histórica y crítica. Monterrey: Esquivel Esparza, 2005. 236 p.

FIGUEROA, H. Las bibliotecas escolares en acción: desarrollo de colecciones, organización bibliográfica, servicios y espacios, México, D.F.: Santillana, 2002. 125 p.

GARCÍA, S. La novela gráfica. 2a. ed. Bilbao: Astiberri, 2010. 298 p.

HAYDEN, M. y Thompson, J. Taking the IB Diploma Programme Forward. Glasgow: John Catt Educational, 2011. 230 p.

HIBNER, H. y KELLY, M. Making a collection count: a holistic approach to library collection management. 2a ed. Oxford: Chandos Publishing, 2013. 195 p.

IB WORLD. 50 years & counting. *IB World*. (76):4-7, Octubre 2018.

IFLA. IFLA School Library Guidelines. 2a ed. Países Bajos: IFLA, 2015

IFLA/UNESCO. *School Library Manifesto 1999*. [Fecha de consulta: 2 de junio de 2019] Disponible en: <http://www.ifla.org/publications/iflaunesco-school-library-manifesto-1999>

JIMÉNEZ VAREA, J. El contexto de la historieta: conformación, industria y relación con otros medios. *Ámbitos* [en línea] 2006: [Fecha de consulta: 2 de julio de 2019] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16801510>  
ISSN 1139-1979

JOHNSON, P. Fundamentals of collection development and management. 4a ed. Chicago: American Library Association, 2018. 418 p.

KOIS, D. The making of 'Maus'. *The New York Times* [en línea] 2011: [Fecha de consulta: 18 de octubre de 2019] Disponible en: <https://www.nytimes.com/2011/12/04/books/review/the-making-of-maus.html>

KUNZLE, D. *History of the Comic Strip. The Nineteenth Century*. Berkeley: University of California Press, 1990. [471] p.

LLUCH, G. *Cómo seleccionar libros para niños y jóvenes: los comités de valoración en las bibliotecas escolares y públicas*. Gijón: Trea, 2010. 174 p.

LYGA, A. *Graphic novels in your media center: a definitive guide*. EUA: Libraries Unlimited, 2004. 180 p.

MORRISON, G. *Supergods: héroes y mitos del cómic*. España: Turner Noema, 2012. 511 p.

MC CLOUD, T. *Entendiendo el cómic: el arte invisible*. 4a edición. España: Astiberri, 2014. 215 p.

MC CLOUD, T. *Reinventando el cómic*. EUA: Harper Collins, 2007. 250 p.

NEGRETE, M. La selección, la adquisición y el desarrollo de colecciones. En: Martínez Arellano, Filiberto Felipe y Calva González, Juan José. *Tópicos de investigación en bibliotecología y sobre la información V-II* (pp. 493-520). México, UNAM: Centro Universitario de Investigación Bibliotecológica, 2007.

PADORNO, S. *Desarrollo de colecciones y bibliotecas escolares*. Buenos Aires: Alfagrama ediciones, 2009. 192 p.

PAWUK, M. *Graphic Novels: A Guide to Comic Books, Manga, and More*. 2a edición. EUA: Libraries Unlimited, 2017. 675 p.

RIUS. *El arte irrespetuoso: historia incompleta de la caricatura política*. México: Debolsillo, 2010. 204 p.

ROMERO-JÓDAR, A. *Comic books y novelas gráficas en su contexto genérico. Hacia una definición y clasificación de los textos icónico narrativos*. Atlantis, vol. 35, no. 1, 2013, pp. 117–135. JSTOR, JSTOR, Disponible en: [www.jstor.org/stable/43486043](http://www.jstor.org/stable/43486043).

RUBENSTEIN, A. Bad language, naked ladies, and other threats to the nation: a political history of comics books in Mexico. London: Duke University Press, 1988. 224 p.

RUÍZ, E. ¿Lo llamo cómic, novela gráfica o tebeo? El eterno debate. El País [En línea] 2017: [Fecha de consulta: 24 de octubre de 2019] Disponible en: [https://elpais.com/cultura/2017/03/15/ka\\_boom/1489574683\\_699396.html#comentarios](https://elpais.com/cultura/2017/03/15/ka_boom/1489574683_699396.html#comentarios)

STEIMBERG, O. Leyendo historietas: textos sobre relatos visuales y humor gráfico. Buenos Aires: Eterna Cadencia editora, 2013. 382 p.

STEPHENS, C. y FRANK, P. School Library Collection Development: just the basics. California: ABC-Clio, 2011. 71 p.

VAN LENTE, F. The Comic Book History of Comic. EUA: Idea & Design Works Llc, 2012. 224 p.

VILCHES, G. Breve historia del cómic. Madrid: Nowtilus, 2014. 317 p.

WEINER, R. Graphic Novels and Comics in Libraries and Archives: Essays on Readers, Research, History and Cataloging. EUA: McFarland, 2010. 288 p.

WITEK, J. Comic books as History. EUA: Mississippi University Press, 1989.

YAGUEZ, E. Guía práctica para el desarrollo y dinamización de la Biblioteca Escolar en secundaria. [Madrid]: Centro de Investigación y Documentación Educativa, 2006. 252 p.

ZETINA, M. Bibliotecas escolares y desarrollo de colecciones: hacia una educación integral. Buenos Aires, Alfagrama, 2016. 115 p.