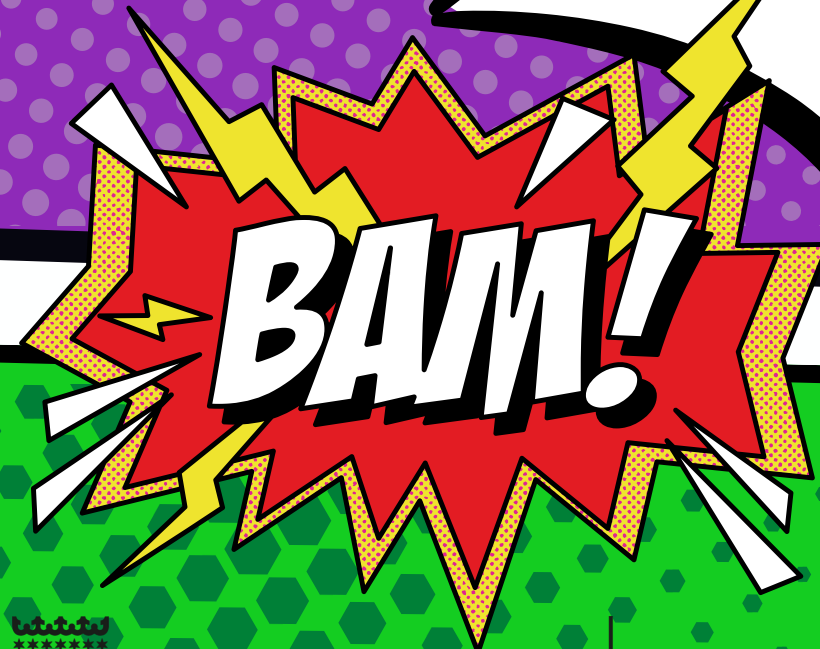




Guía CÓMIC

***LA LITERATURA SE DIBUJA:
DEL TEXTO AL CÓMIC***



MADRID

BIBLIOTECAS
PÚBLICAS
MUNICIPALES



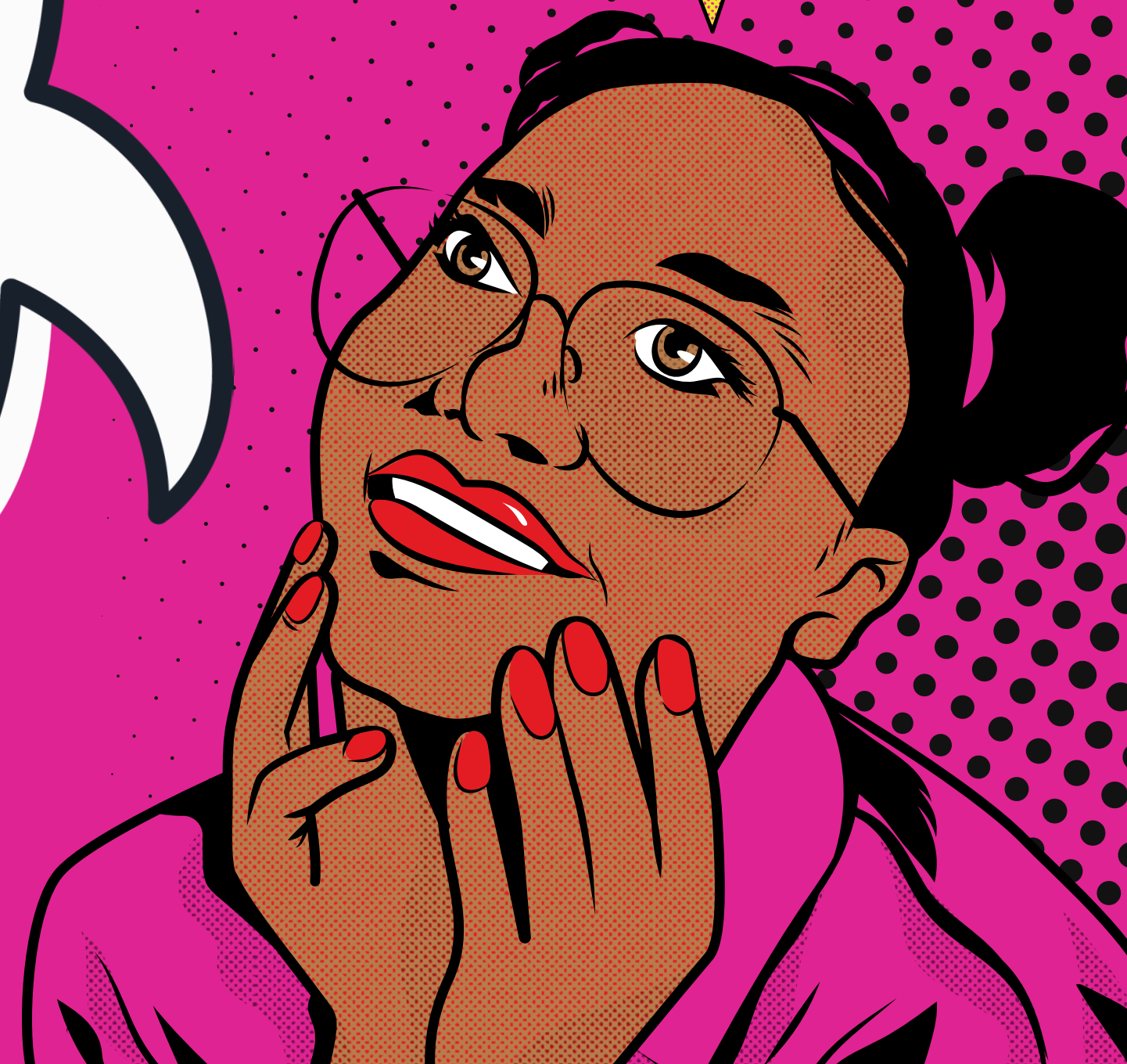
Las obras literarias también pueden leerse en forma de cómic. Cuando un texto se adapta a la narrativa gráfica, la historia se cuenta a través de viñetas que combinan palabras e imágenes y ofrecen una nueva forma de acercarse a su contenido.

El cómic permite redescubrir obras ya conocidas o acercarse por primera vez a ellas desde un formato visual y dinámico. La secuencia, el dibujo y el ritmo narrativo aportan otra perspectiva que complementa el texto original y amplía la experiencia lectora. Esta guía se organiza en apartados para público adulto, juvenil e infantil, con propuestas pensadas para cada etapa. Os invitamos a visitar la sección de cómic de nuestras bibliotecas y explorar estas adaptaciones que conectan literatura y narrativa gráfica de forma cercana y accesible.



CÓMIC SECCIÓN ADULTOS

BAM!

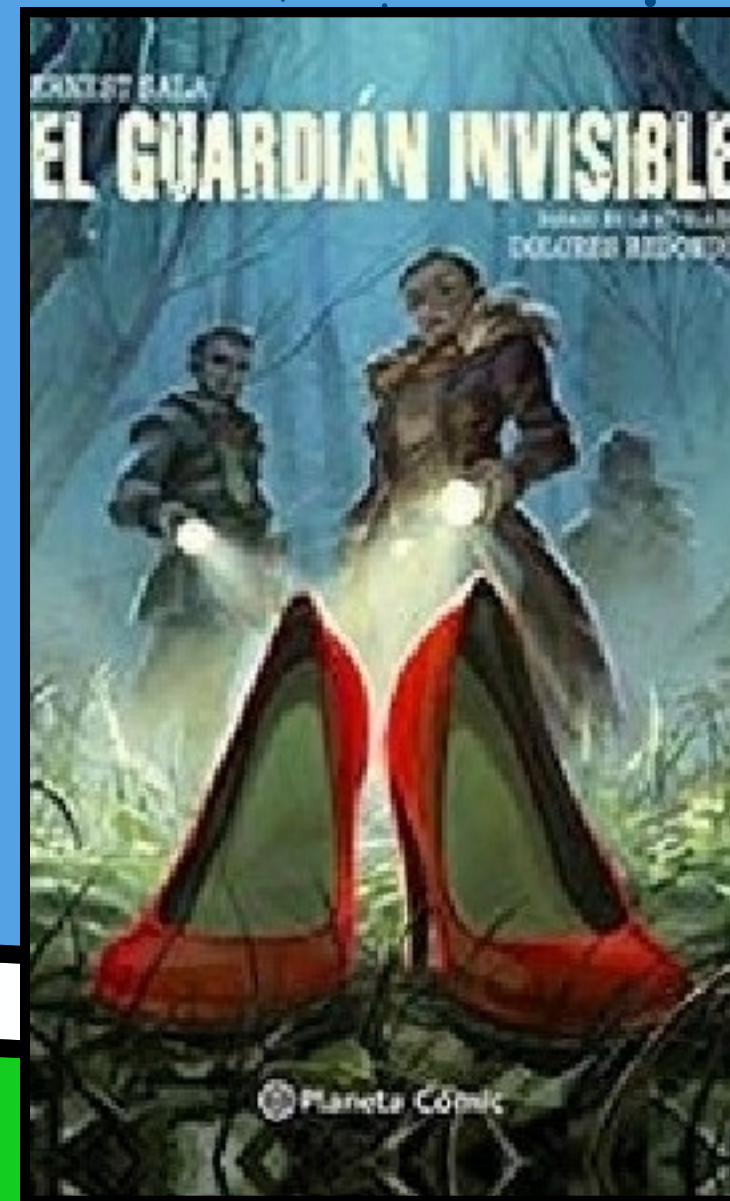
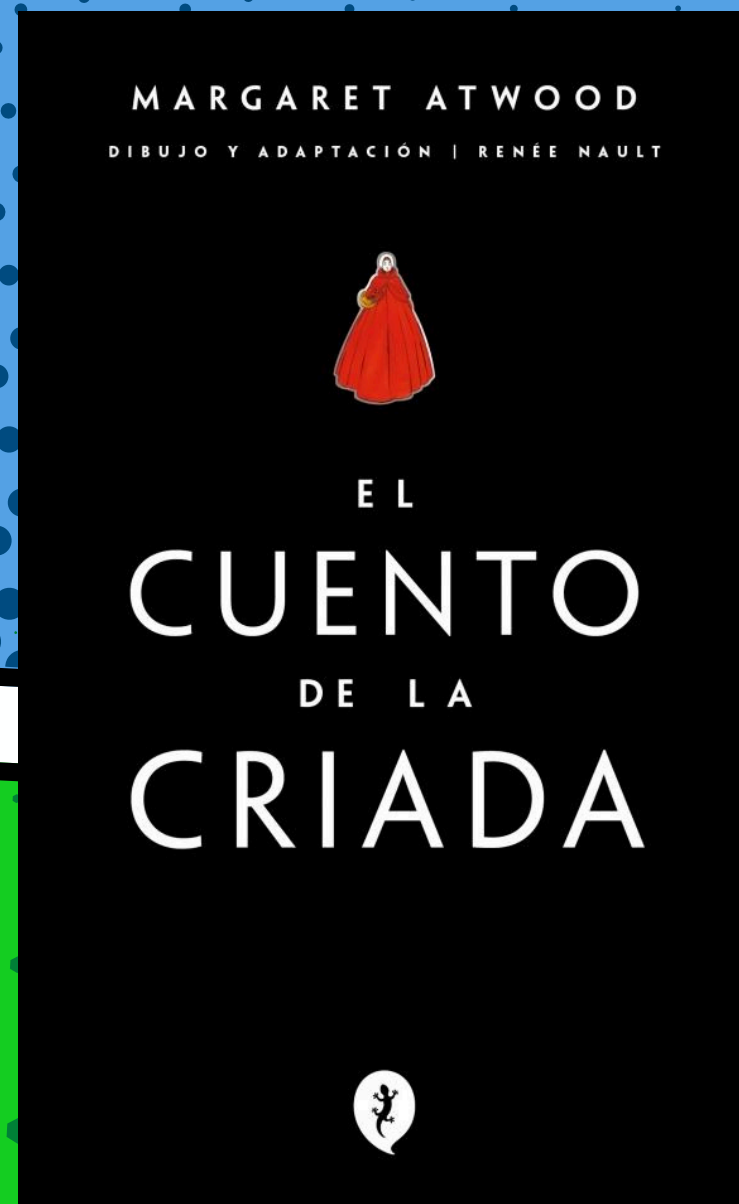


EL CUENTO DE LA CRIADA

Renée Nault

C-ANG NAU cue

La adaptación en cómic de *El cuento de la criada* que realiza Renée Nault destaca por algo difícil de conseguir: traducir una distopía profundamente interior y psicológica a un medio visual sin perder densidad emocional. Nault opta por un estilo acuarelado, limpio, casi quirúrgico, que contrasta de forma inquietante con la crudeza del régimen de Gilead. Quizá nos concierne hoy reconocer cómo las sociedades pueden deslizarse hacia la pérdida de derechos sin violencia visible o con ella, a base de pequeñas renunciadas justificadas “por el bien común”.

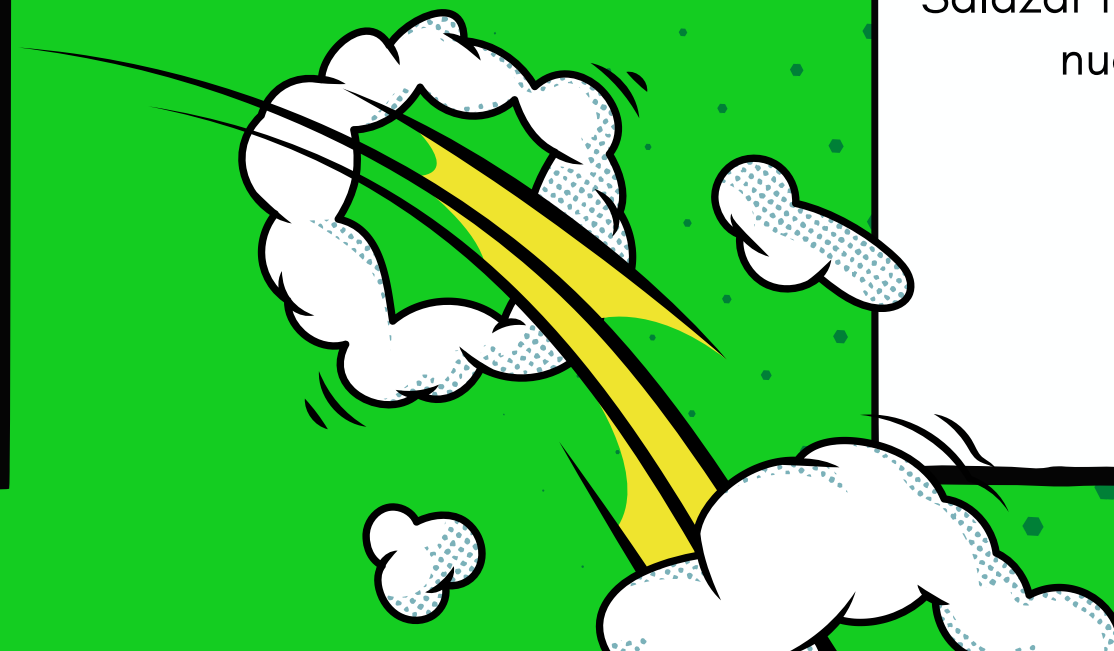


EL GUARDIÁN INVISIBLE

Ernest Sala

C-EH SAL gua

La adaptación gráfica de *El guardián invisible* captura a la perfección el tono húmedo, brumoso y casi mítico que caracteriza la novela. La historia de Amaia Salazar regresa en formato visual con una atmósfera que se aferra al lector: mezcla de thriller policial, mitología vasco-navarra y drama íntimo familiar. La novela gráfica acierta al trasladar esa dualidad entre lo racional y lo ancestral. Amaia Salazar investiga sus monstruos en nuestras bibliotecas...



LEGADO EN LOS HUESOS

Ernest sala

C-EH SAL leg

La adaptación de *Legado en los huesos* intensifica el tono emocional y psicológico de Amaia Salazar.

Aquí la investigación policial se vuelve más íntima, más visceral: el pasado, lejos de cerrarse, regresa con fuerza, y el cómic lo traduce a imágenes de forma especialmente poderosa. Los silencios, las miradas, la sombra de lo inexplicable quedan fijados en las páginas, sin escapatoria.

Amaia se enfrenta a un pasado que la persigue y que solo puede comprender si lo revisa, lo confronta y lo nombra.



CUENTOS DE MUERTE Y DEMENCIA

Gris Grimly

C-EUR POE cue

Esta adaptación de los cuentos de Poe refleja perfectamente que Poe no se lee, se respira. Su atmósfera oscura, pegajosa, obsesiva... está trasladada en la novela gráfica con un respeto casi reverencial, pero también con una libertad visual que le da nueva vida.

Es un cómic que busca interpretarlos a través de sombras, gestos al límite, perspectivas inestables, líneas temblorosas que capturan la locura contenida de sus protagonistas.

Poe inunda nuestras bibliotecas con sus confesiones, desahogo, pulsiones autodestructivas, su ruptura interna...

NEGRA

Émilie Plateau

C-EUR PLA neg

Novela gráfica que respira justicia poética desde la primera página. Émilie Plateau recupera la historia de Claudette Colvin, la adolescente afroamericana que se negó a ceder su asiento en un autobús de Montgomery... nueve meses antes que Rosa Parks. Su vida, borrada del relato oficial por ser “demasiado joven, demasiado pobre, demasiado negra”, se convierte en esta obra en un testimonio que invita a replantear cómo construimos y recordamos la historia. Plateau lo hace sin estridencias: con un estilo económico, sensible, casi minimalista, que funciona como un altavoz potentísimo. Es una lectura que remueve: la injusticia estructural narrada sin adornos es más contundente que cualquier artificio.



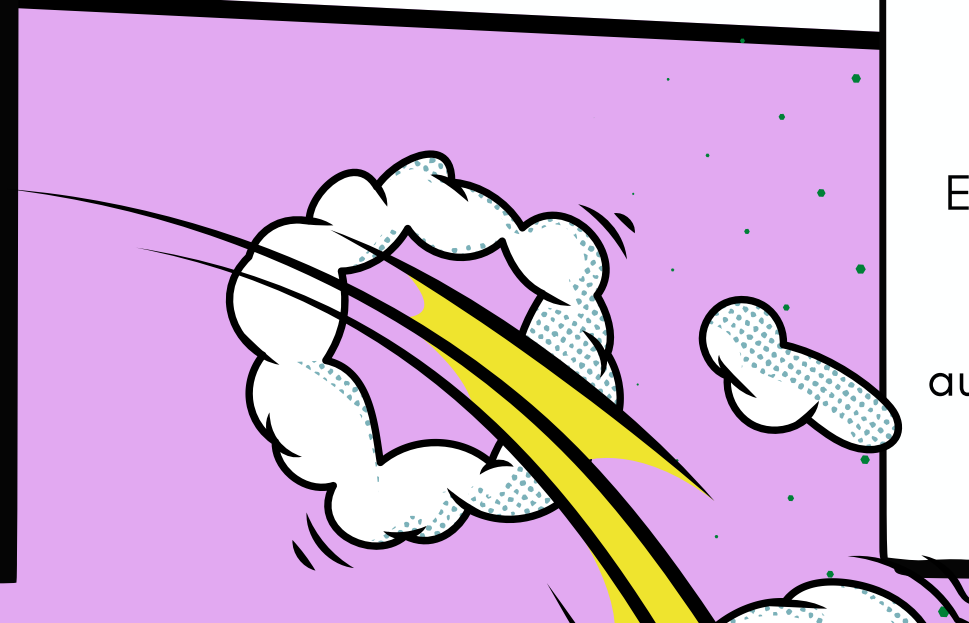
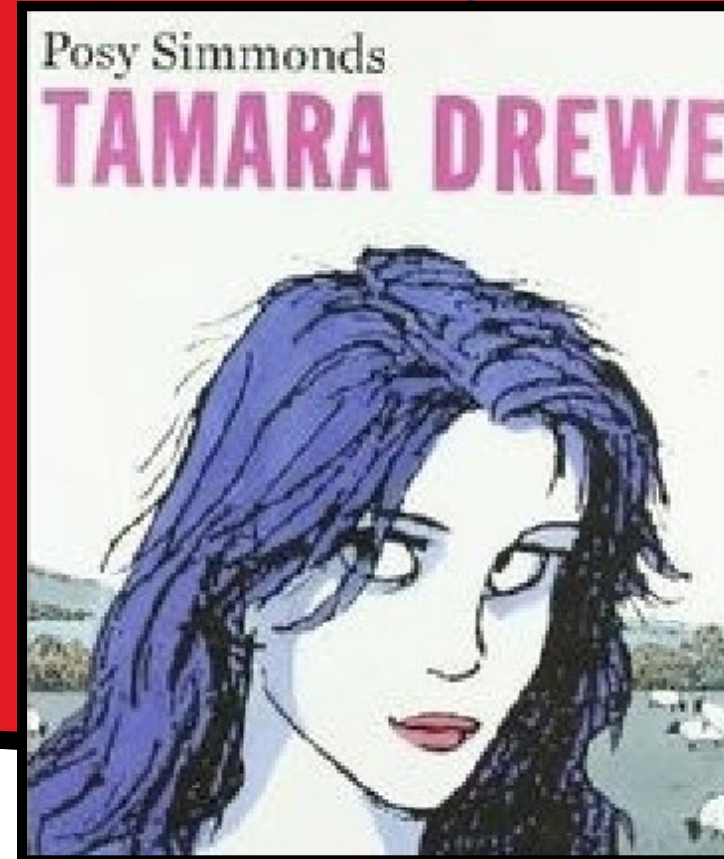
TAMARA DREWE

Posy Simmonds

C-EUR SIM tam

Tamara Drewe es una de esas novelas gráficas que mezclan sátira social, drama emocional y comedia de observación con una elegancia británica impecable. Posy Simmonds construye un retrato ácido y lúcido de un pequeño pueblo inglés alterado por la llegada de Tamara, una periodista convertida en celebridad local tras pasar por una cirugía estética que la “reinventa”.

El cómic actúa como un espejo deformante —pero muy preciso— de cómo funcionan los entornos creativos, las comunidades pequeñas y la fascinación que provoca el éxito ajeno. Es una obra inteligente, divertida y profundamente crítica con la cultura del cotilleo, el mito de la autenticidad, la romantización de la vida rural y el ego literario.



CRIMEN Y CASTIGO

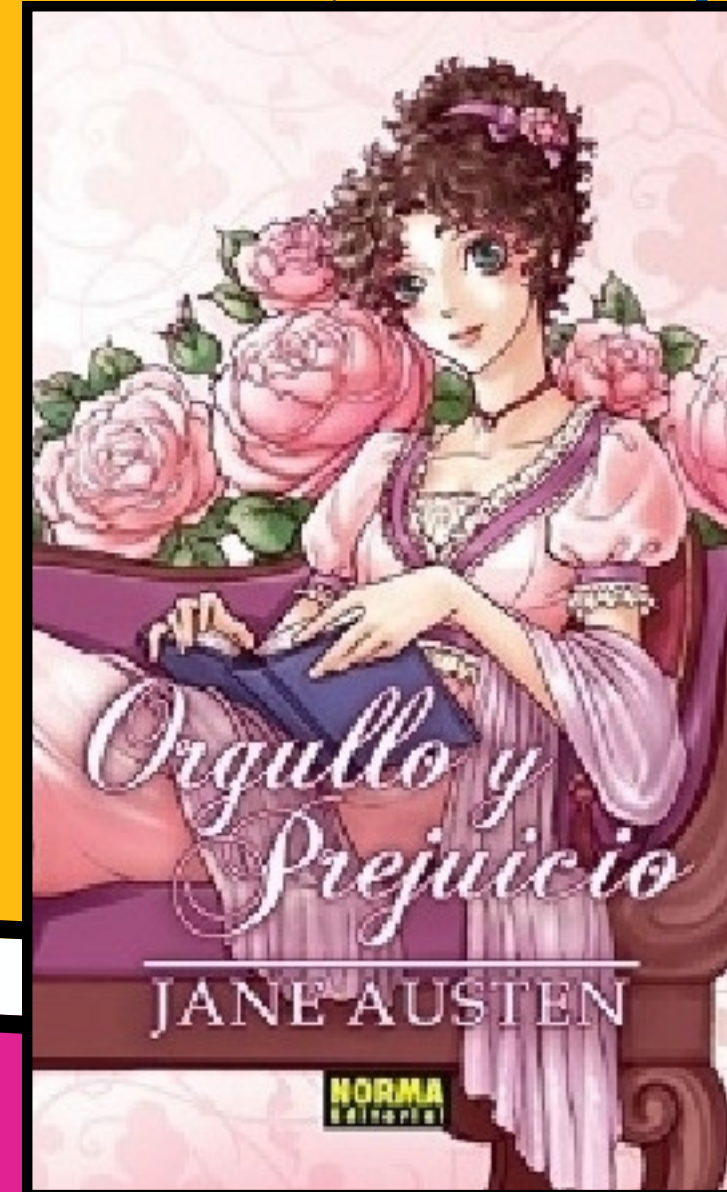
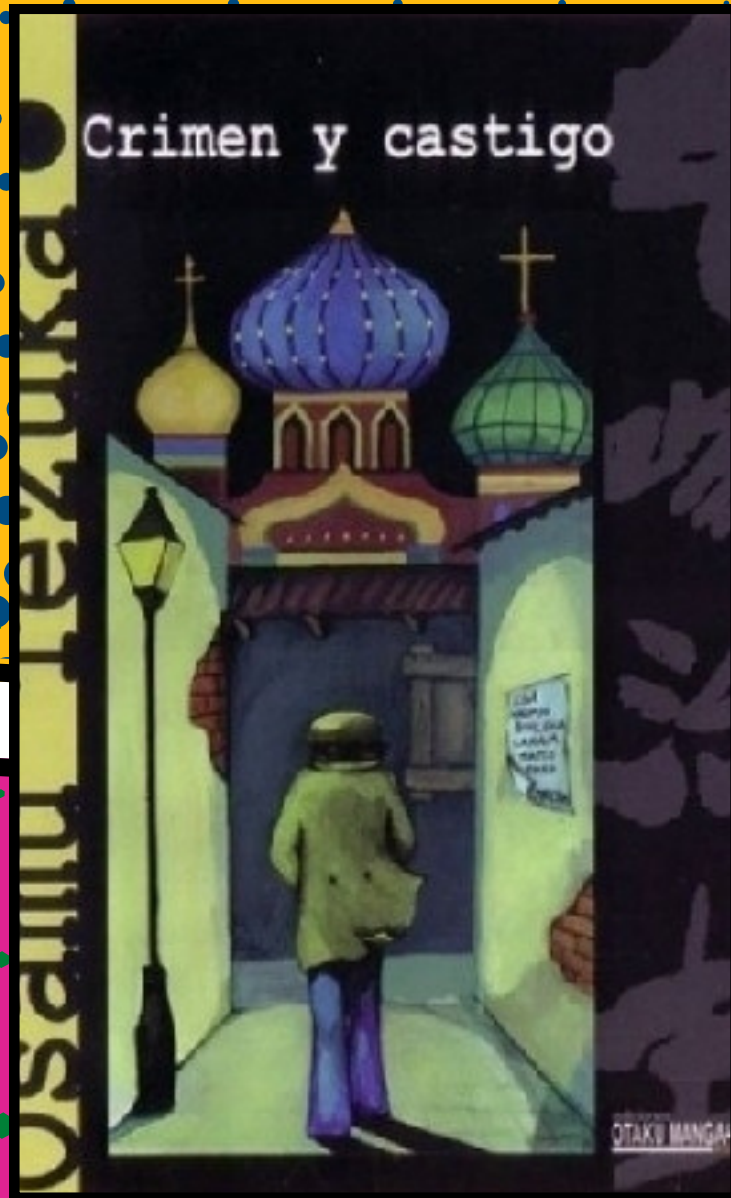
Osamu Tezuka

C-MAN TEZ cri

Novela gráfica que destila tensión moral desde la primera viñeta.

Tezuka no solo adapta a Dostoievski, sino que lo reformula con un pulso narrativo ágil y una mirada profundamente humana. Su trazo expresivo convierte la culpa y el tormento de Raskólnikov en imágenes que pesan más que cualquier explicación.

Con un estilo directo, casi despojado, Tezuka logra que el clásico se vuelva cercano sin perder su fuerza ética. Es una lectura que interpela: demuestra cómo una gran obra puede encontrar un nuevo lenguaje sin renunciar a su esencia.



ORGULLO Y PREJUICIO

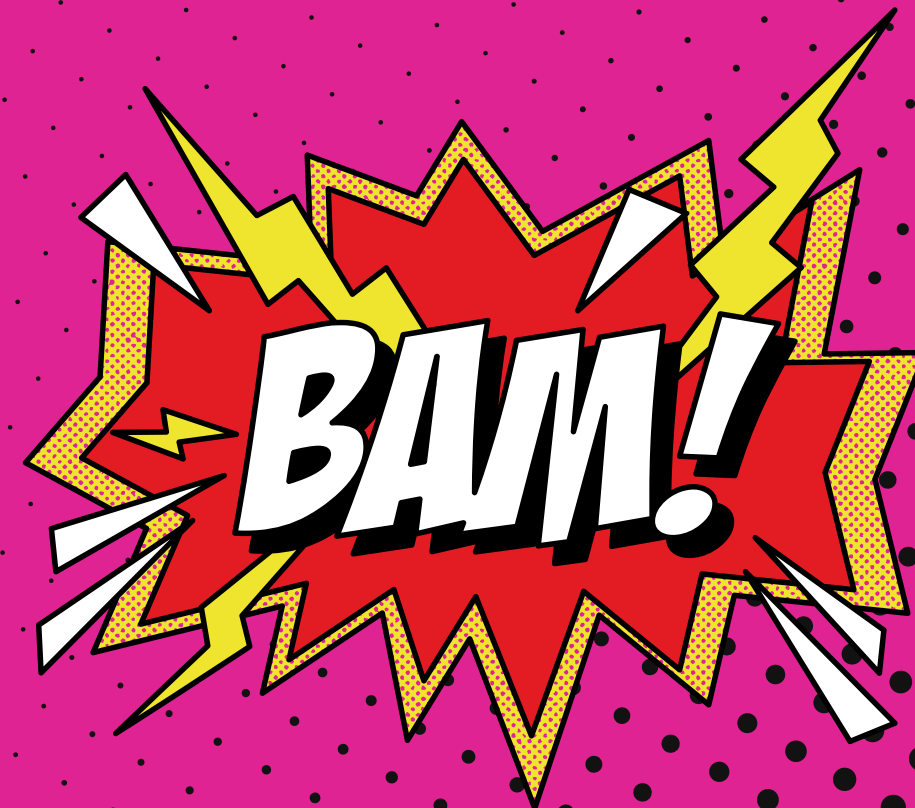
Po Tse

C-MAN TSE org

La adaptación gráfica de *Orgullo y prejuicio* ilustrada por Po Tse reinterpreta a Austen con frescura sin perder su elegancia original. El ilustrador convierte la historia de Elizabeth Bennet y Mr. Darcy en un relato visual ágil y emocional, donde el romanticismo clásico se combina con un ritmo contemporáneo. El humor irónico de Austen se mantiene gracias a expresiones sutiles y una narración fluida. Una propuesta ideal tanto para nuevos lectores como para quienes ya conocen y aprecian la obra original.



CÓMIC SECCIÓN JUVENIL

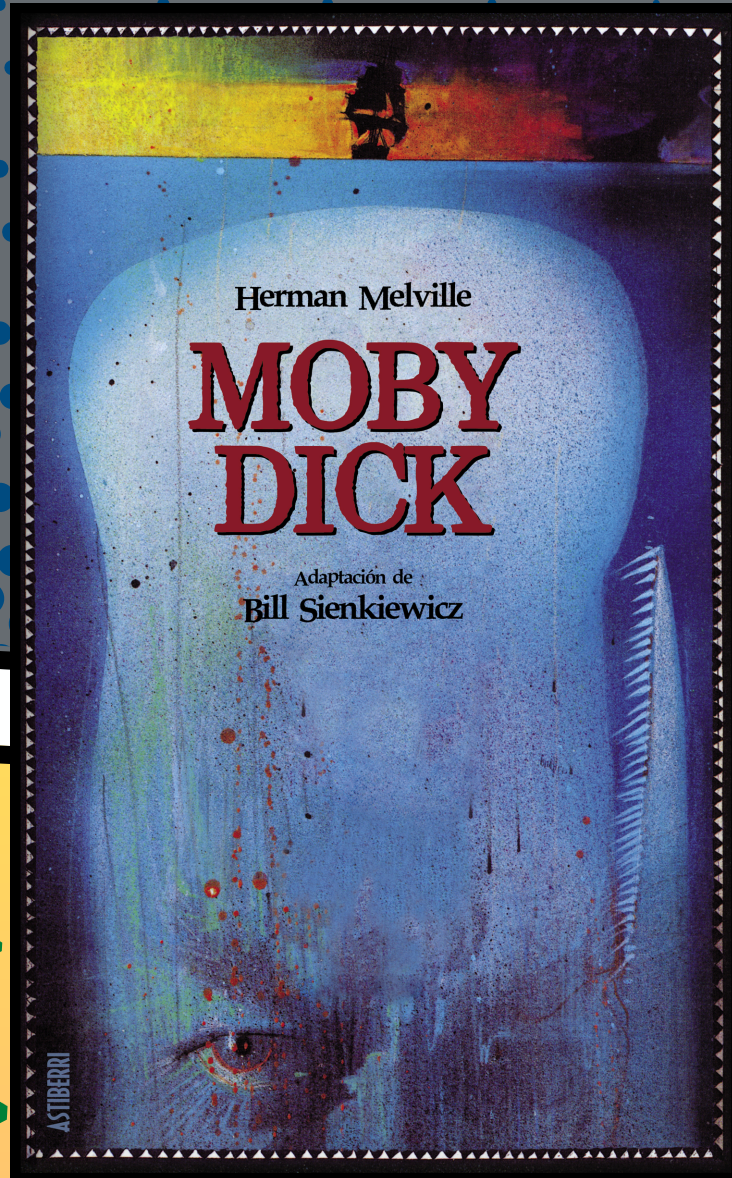


MOBY DICK

Bill Sienkiewicz

C-ANG SIE mob

La adaptación de Sienkiewicz es una versión muy libre y condensada del clásico, centrada casi exclusivamente en la obsesión del capitán Ahab en la gran ballena blanca y el tono trágico, mientras que la novela de Melville es una obra extensa, disgresiva y filosófica que abarca muchos más temas y perspectivas. Leer el cómic es una experiencia sensorial que funciona como puerta de entrada o relectura visual del mito de Moby Dick. Las composiciones expresionistas, colores oscuros y alegorías transmiten la angustia, la locura y la inmensidad del océano. Es un cómic cuidado en edición y acabado.



Marcel Proust
En busca del tiempo perdido

Por el camino de Swann
Primera parte: **Combray**
Ilustraciones y adaptación de Stéphane Heuet



EN BUSCA DEL TIEMPO PERDIDO. [I], POR EL CAMINO DE SWANN

Stéphane Heuet

C-EUR HEU enb

Primera entrega de la adaptación gráfica de la célebre serie creada por Marcel Proust. Se centra en los recuerdos de infancia del narrador en el pueblo ficticio de Combray, donde evoca las primeras impresiones sensoriales que despiertan su memoria involuntaria.

El episodio icónico de "la magdalena de Proust" representa el núcleo de esta memoria, que desbloquea capas profundas del pasado. El cómic condensa la prosa densa de Proust en imágenes poéticas, introduciendo temas como el tiempo, la percepción y los celos incipientes hacia Swann.



EL DIARIO DE ANNE FRANK

Ari Folman y David Polonsky

**C-EUR FOL día
J-C FOL día**

Versión gráfica del famoso diario adaptada por Ari Folman (guión) y David Polonsky (ilustraciones) con el aval de la Fundación Anne Frank.

Narra la historia real de la adolescente judía que se vio obligada a esconderse en Ámsterdam junto con su familia durante la ocupación nazi. Documenta la vida claustrofóbica en "la casa de atrás", las tensiones familiares, sus primeros amores, sueños literarios y el terror constante. Explora la pérdida de la inocencia, la resiliencia humana y el horror del Holocausto sin recurrir al sensacionalismo o a la violencia explícita.



EL MUNDO DE SOFÍA, I. LA FILOSOFÍA DESDE SÓCRATES A GALILEO

Nicoby y Vincent Zabús

**J-C ZAB fil
C-EUR ZAB fil**

Publicada por Siruela en 2022, con guion de Zabús y dibujo de Nicoby, esta versión de la novela homónima de Jostein Gaarder, en su primer volumen, descubre a la joven Sofía la historia de la filosofía. El dibujo rebaja la solemnidad del discurso filosófico sin restarle profundidad. Las ideas abstractas se convierten en metáforas visuales que el lector puede entender perfectamente.

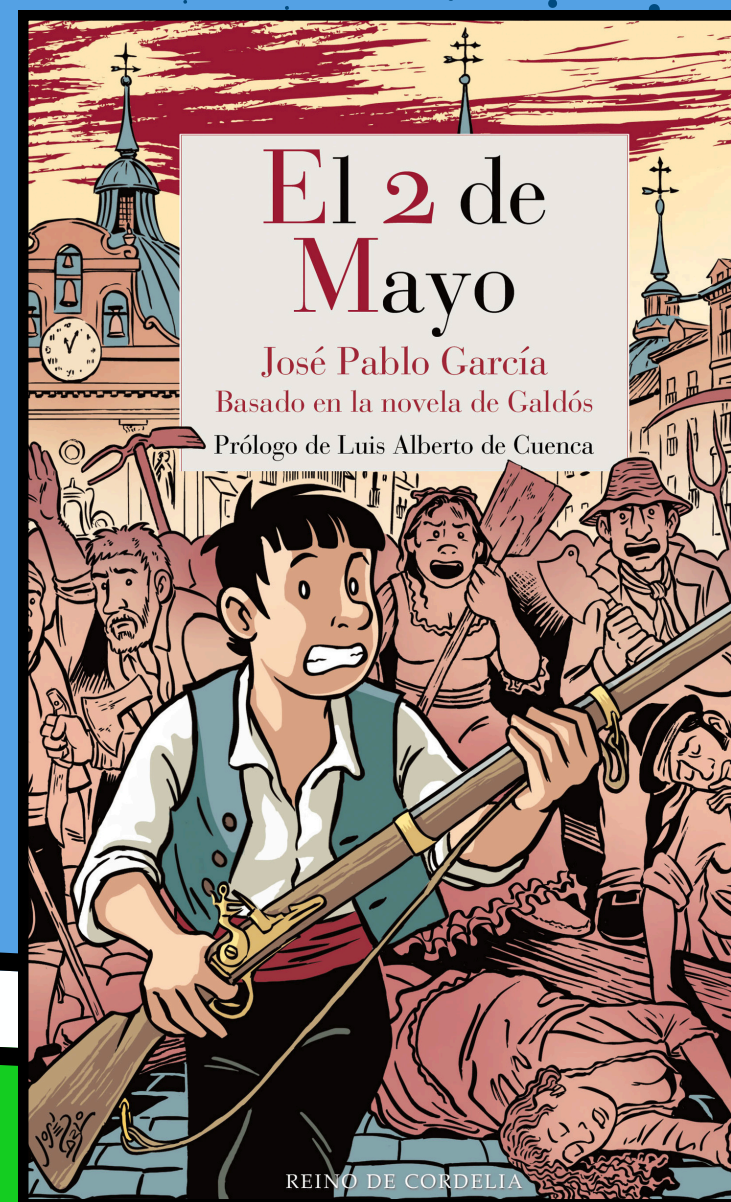
Este cómic no sustituye la experiencia de la novela original, sino que la complementa y la abre a otros públicos, como el juvenil, demostrando que la filosofía puede contarse y comprenderse desde el lenguaje gráfico.

EL MUNDO DE SOFÍA, II. LA FILOSOFÍA DESDE DESCARTES A NUESTROS DÍAS

Nicoby y Vincent Zabus

**J-C ZAB fil
C-EUR ZAB fil**

En esta segunda parte de la adaptación a novela gráfica de la obra de Jostein Gaarder, publicada por Siruela en su colección Siruela Gráfica, Nicoby y Zabus completan la aventura de Sofía Amundsen, para profundizar en los grandes pensadores. La chica y su mentor, Alberto Knox, navegan por el racionalismo de Descartes, el empirismo de Hume, el idealismo kantiano, y las corrientes del siglo XX como el existencialismo de Sartre.. Resulta ideal para introducir a lectores jóvenes en debates eternos sobre la existencia.

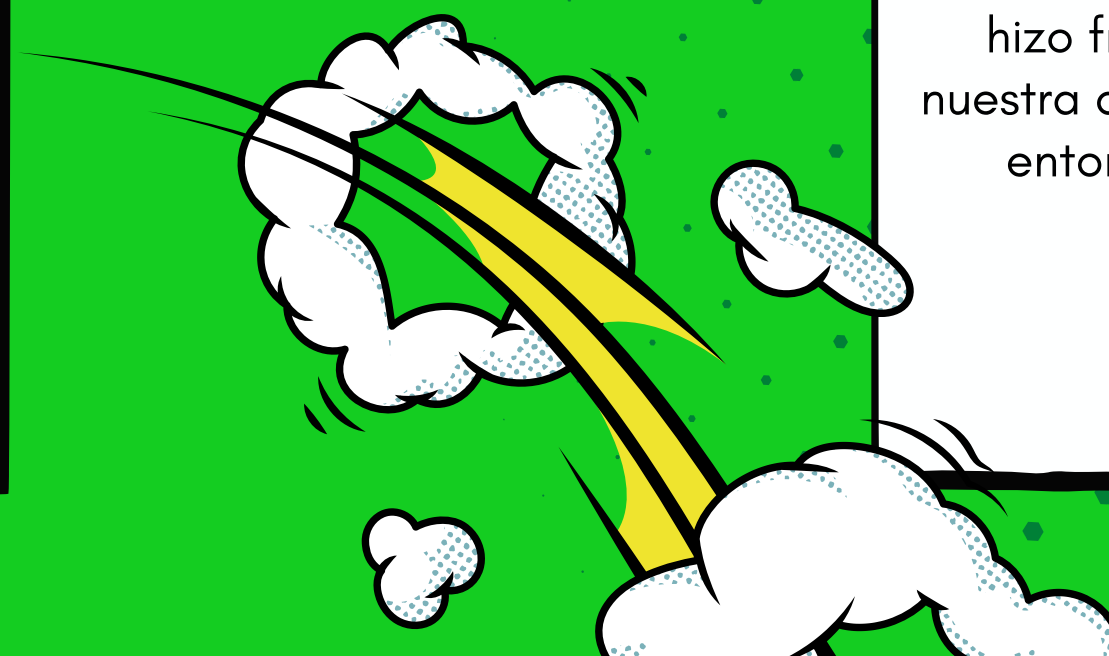


EL 2 DE MAYO

José Pablo García

C-EH GAR dos

Con motivo de la conmemoración del centenario de la muerte de Benito Pérez Galdós, José Pablo García llevó al cómic en 2020 una parte del tercero de los *Episodios Nacionales* del escritor canario (*El 19 de marzo y el 2 de Mayo*). Asistimos a uno de los momentos más trágicos y a la vez más épicos de la historia madrileña. De la mano una vez más de Gabriel Araceli, Galdós nos sumerge en los entresijos del levantamiento popular que en 1808 hizo frente a la ocupación de nuestra ciudad por parte de las por entonces invencibles tropas napoleónicas.

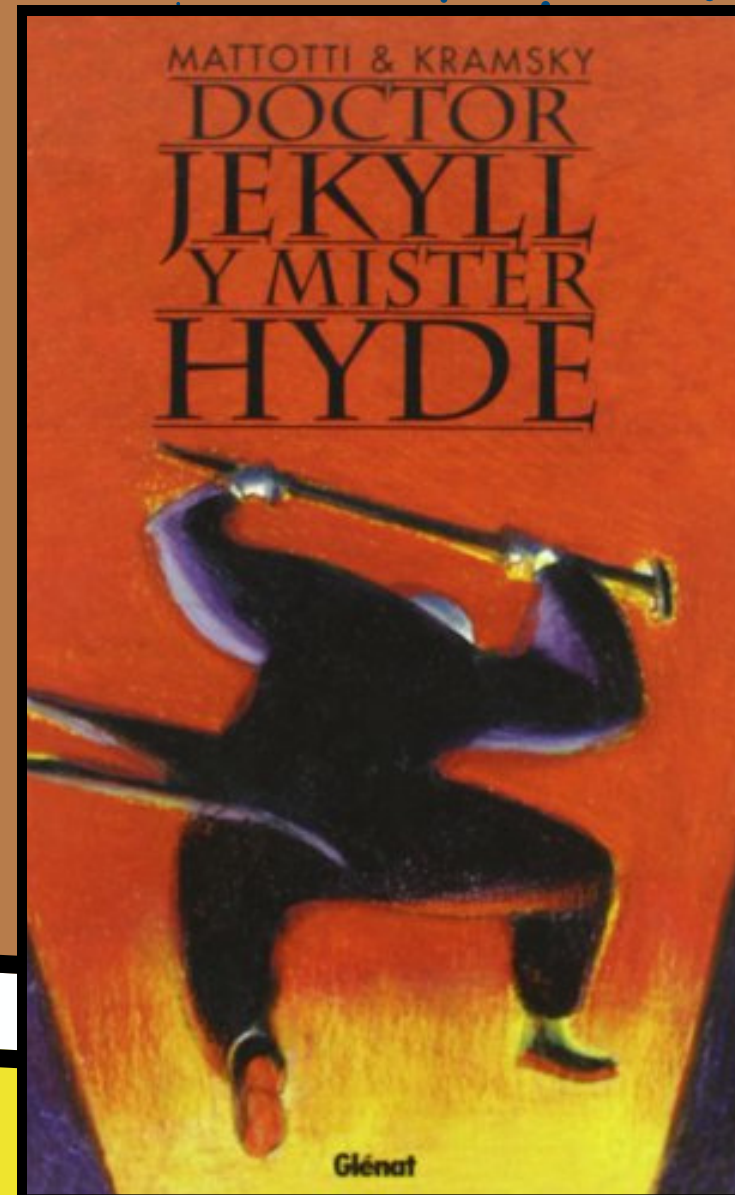
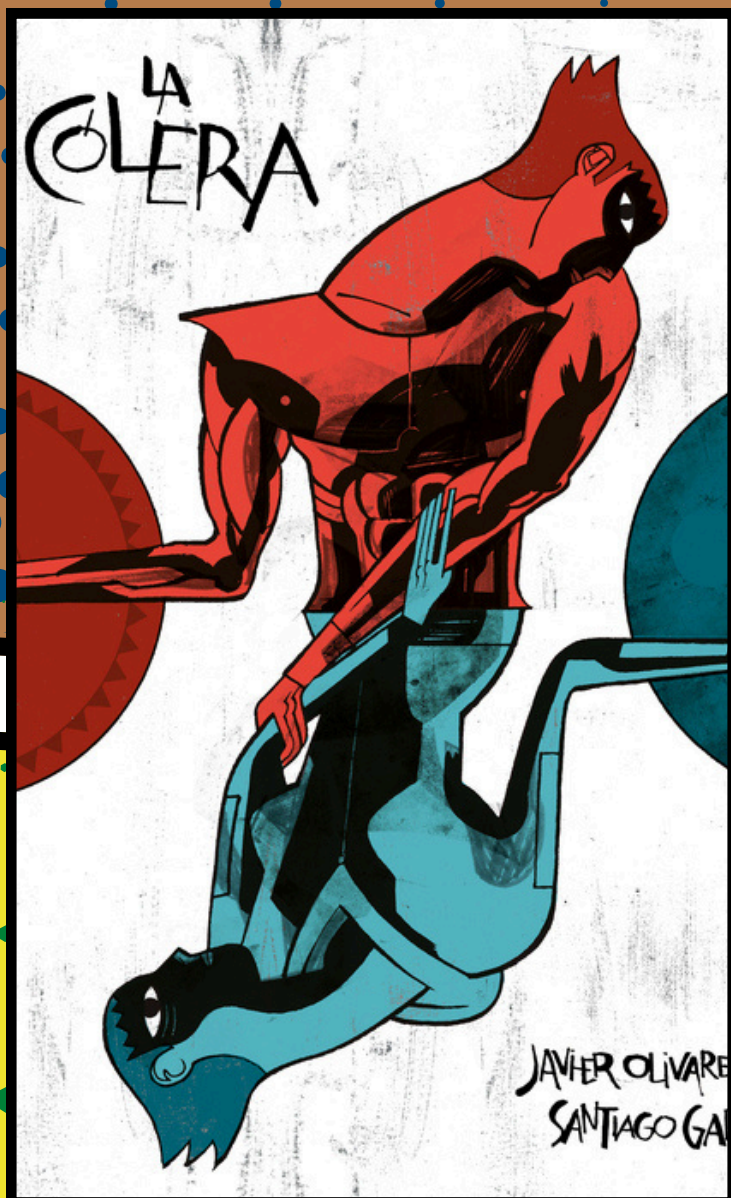


LA CÓLERA

**Javier Olivares y Santiago
García**

C-EH OLI col

Publicado en 2020 y galardonado con diversos premios nacionales del género, este cómic tiene como escenario la ciudad de Troya y como protagonista al griego Aquiles, un personaje dual y contradictorio, tan pacífico como sanguinario según las circunstancias. Una historia que magnifica la guerra y que paradójicamente muestra la sinrazón de la misma. Javier Olivares y Santiago García, en su tercera obra conjunta, nos invitan a proyectar aquel periodo de Antigüedad sobre la situación de la Europa actual. Una adaptación del poema épico de Homero (*La Iliada*) que el lector joven no debe perderse.



DOCTOR JEKYLL Y MISTER HYDE

**Lorenzo Mattotti y Jerry
Kramsky**

C-EUR MAT doc

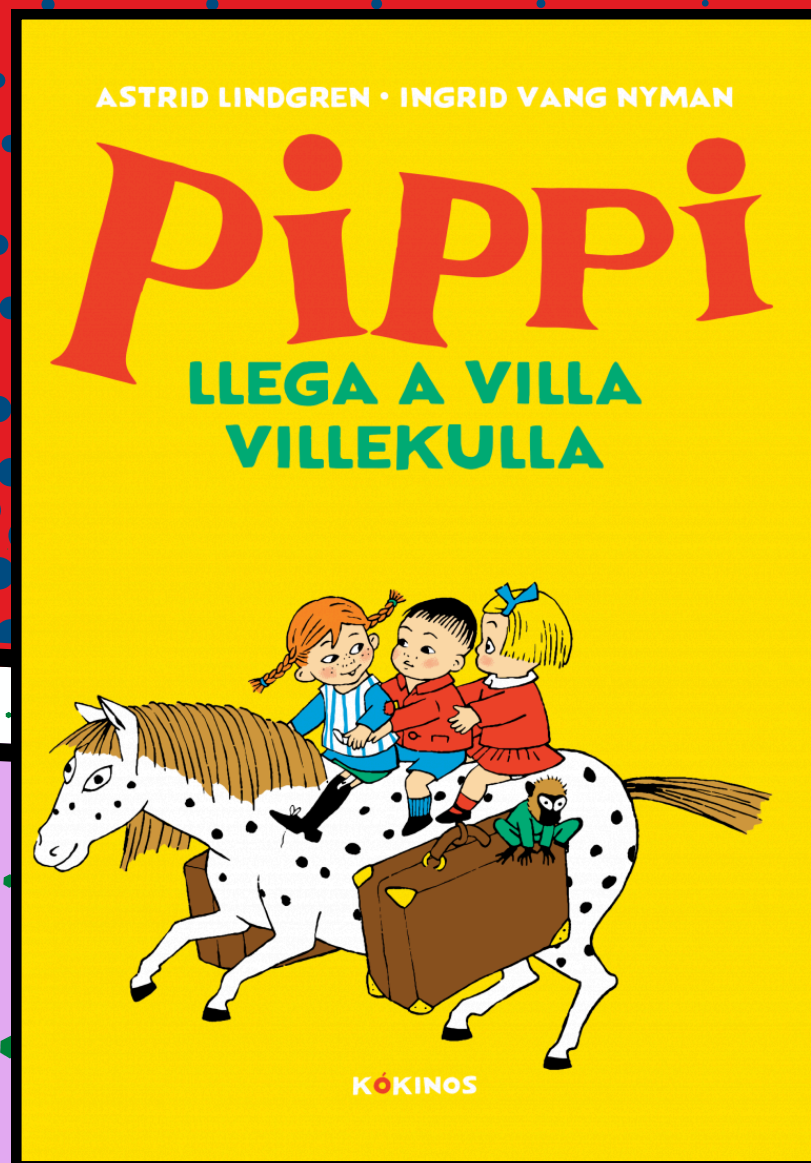
Mattotti y Kramsky abordan en esta novela gráfica de 2002 de forma libre pero fiel uno de los mitos de la literatura surgido, en este caso, de la pluma de Robert Louis Stevenson en 1886. De claras reminiscencias góticas y expresionistas, en sus poco más de 60 páginas el lector se sumerge en la doble identidad del científico Henry Jekyll, convertido por acción de una pócima en el criminal Edward Hyde, un símbolo de la dualidad humana que muestra que tanto el bien como el mal pueden convivir en cualquiera de nosotros.



OOPS!

CÓMIC SECCIÓN INFANTIL





PIPPI LLEGA A VILLA VILLEKULLA

Ingrid Vang Nyman

C LIN
(6 a 8 años)

Pippi no se parece a ninguna otra niña: vive sola con su mono y su caballo, es increíblemente fuerte y hace todo a su manera. Este cómic divertido y lleno de energía, basado en la novela Pippi Calzaslargas, de Astrid Lindgren, forma parte de una serie sobre este personaje inolvidable. Junto a ella, Tommy y Annika descubren que la vida puede ser una aventura cada día. Con viñetas coloridas y textos claros, la ilustradora Ingrid Vang Nyman despierta la imaginación y refleja el espíritu libre de la protagonista.



EL JARDÍN SECRETO

**Mariah Marsden y Hanna
Luechtefeld**

C MAR
(9 a 11 años)

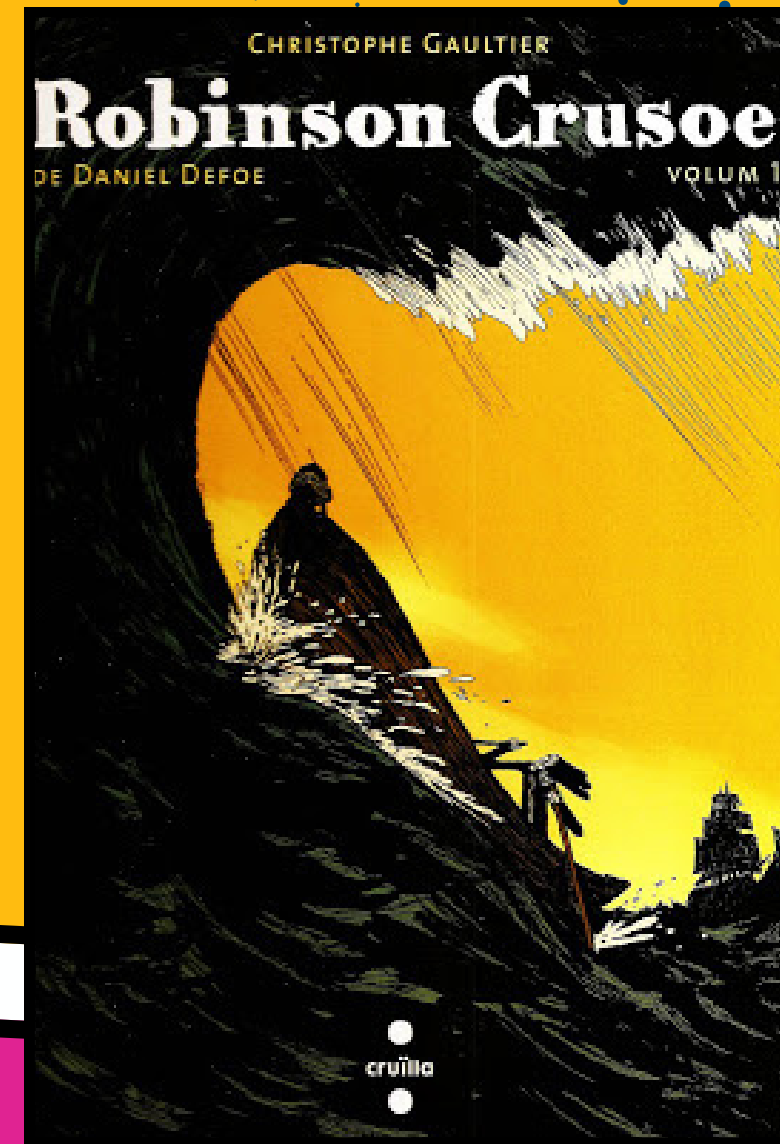
Esta novela gráfica adapta la historia de El jardín secreto, de Frances Hodgson Burnett. Mary, una niña huérfana y algo reservada, llega a la mansión de su tío y descubre un jardín olvidado y cerrado al mundo. Poco a poco, transforma el jardín y también a quienes la rodean. Esta versión en cómic mantiene el encanto del relato original, apoyándose en ilustraciones expresivas y un ritmo dinámico que atrapa al lector desde las primeras páginas, invitando al público infantil a disfrutar de una historia de aventuras y de descubrimiento de la naturaleza.

LA ODISEA: LAS AVENTURAS DE ULISES

**Béatrice Bottet y
Émilie Harel**

C BOT
(9 a 11 años)

Ulises inicia un largo viaje de regreso a Ítaca tras la guerra de Troya, enfrentándose a monstruos, dioses y pruebas imposibles. Este cómic, basado en el poema épico de Homero, combina acción, color y ritmo ágil en cada página, haciendo que las aventuras del protagonista sean muy fáciles de seguir. La adaptación conserva la grandeza del original, mostrando el ingenio y la valentía del héroe, pero lo hace de manera divertida y emocionante.

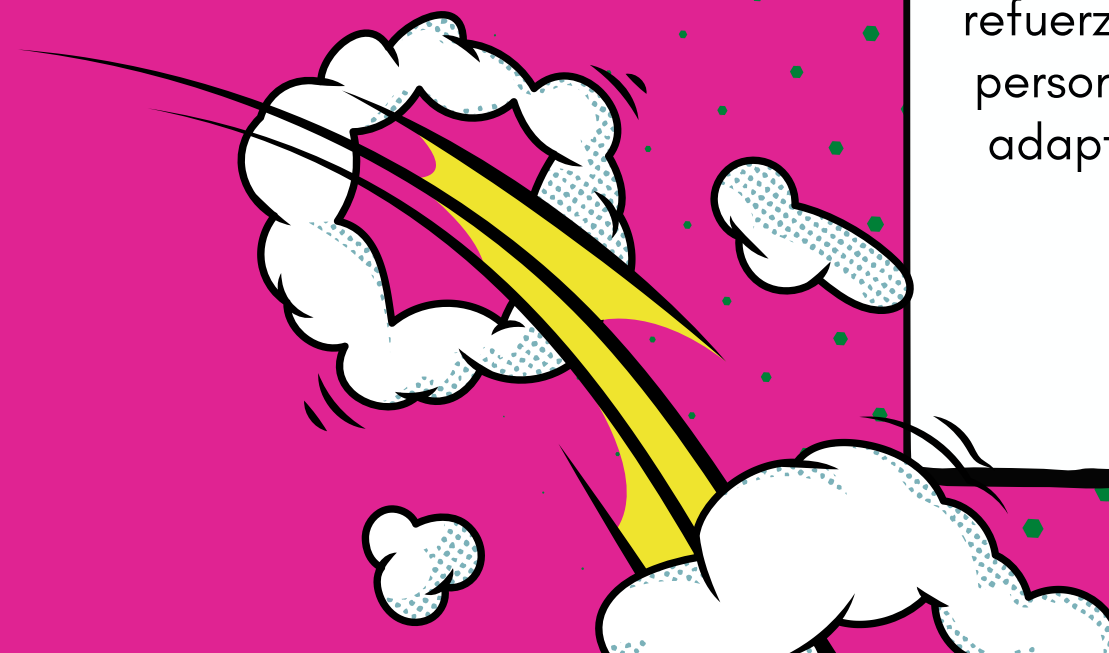


ROBINSON CRUSOE

Christophe Gaultier

C GAU
(9 a 11 años)

Tras un naufragio, Robinson Crusoe aprende a sobrevivir solo en una isla, organizando su día a día y enfrentándose a la soledad. La adaptación al cómic, basada en la novela de Daniel Defoe, presenta la historia de forma clara y accesible para los lectores infantiles. Destaca el trabajo de Christophe Gaultier, con un dibujo detallado y expresivo que acompaña el ritmo del relato y refuerza el mensaje de superación personal, ingenio y capacidad de adaptación ante la adversidad.





TOM SAWYER

Tim Mucci y Rad Sechrist

C MUC
(9 a 11 años)

Tom Sawyer es un niño inquieto y soñador, siempre dispuesto a meterse en líos y a convertir cualquier día en una aventura. En esta adaptación de Tim Mucci, con ilustraciones de Rad Sechrist, el clásico de Mark Twain se presenta de forma cercana y muy visual, pensada para atraer a nuevos lectores. Se mantienen las travesuras, la complicidad con Huckleberry Finn y ese deseo constante de escapar de las normas. Un cómic que hace que las travesuras de Tom sean imposibles de olvidar.



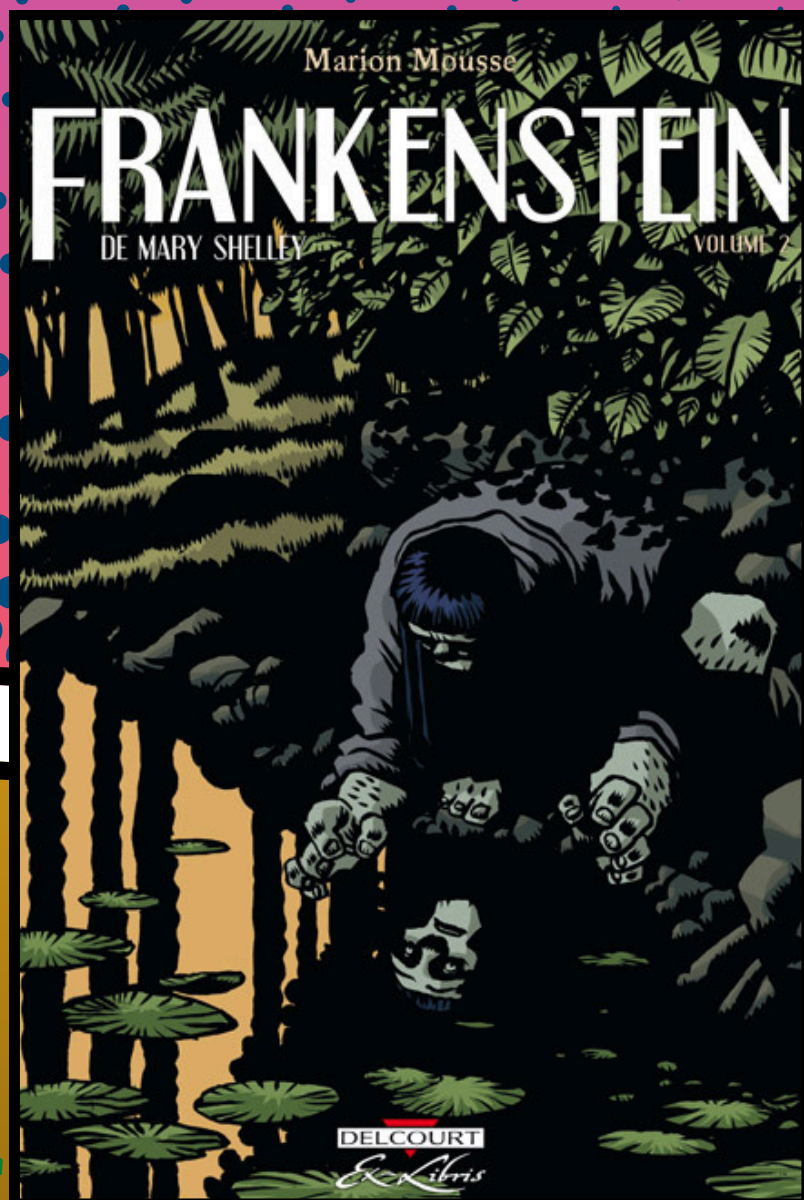
CALPURNIA

Daphné Collignon

C COL
(12 a 14 años)

Inspirada en la novela *La evolución de Calpurnia Tate*, de Jacqueline Kelly, esta novela gráfica se sitúa en el Texas de 1899. Su protagonista, una niña de once años, descubre el apasionante mundo de la ciencia guiada por su abuelo. En una sociedad llena de prejuicios, donde la curiosidad científica parece reservada a los hombres, Calpurnia tendrá que defender su manera de pensar. Una obra que invita a despertar vocaciones científicas desde edades tempranas, además de reivindicar el papel de la mujer en los distintos ámbitos del conocimiento.



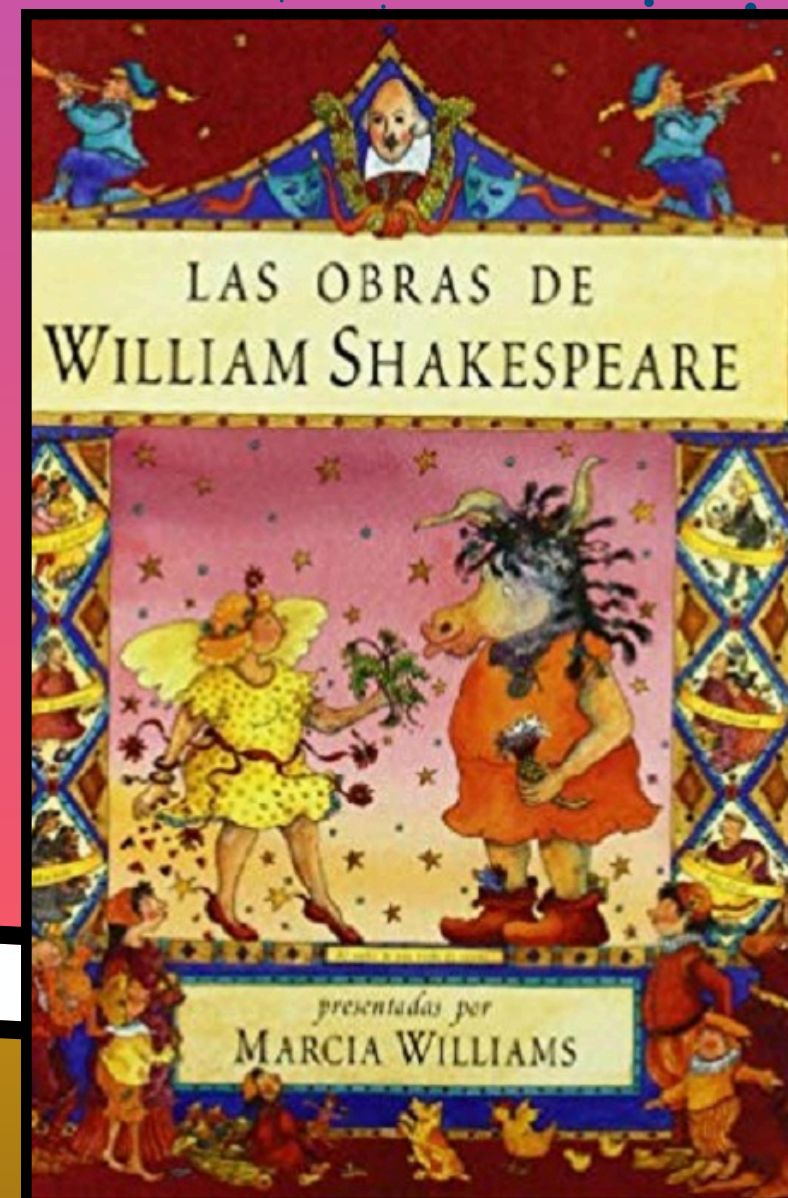


FRANKENSTEIN

Marion Mousse y Marie Galopin

C MOU
(12 a 14 años)

Adaptación en formato de novela gráfica del clásico Frankenstein, de Mary Shelley, que destaca por su estilo oscuro y gótico, fiel al tono y a la atmósfera original de la obra. Refleja la soledad y los dilemas del ser creado por Víctor Frankenstein, así como la ambición, la locura y el tormento de su creador. Esta versión visual ofrece una manera diferente de acercarse a la novela, con el dramatismo que también se aprecia en sus versiones cinematográficas.

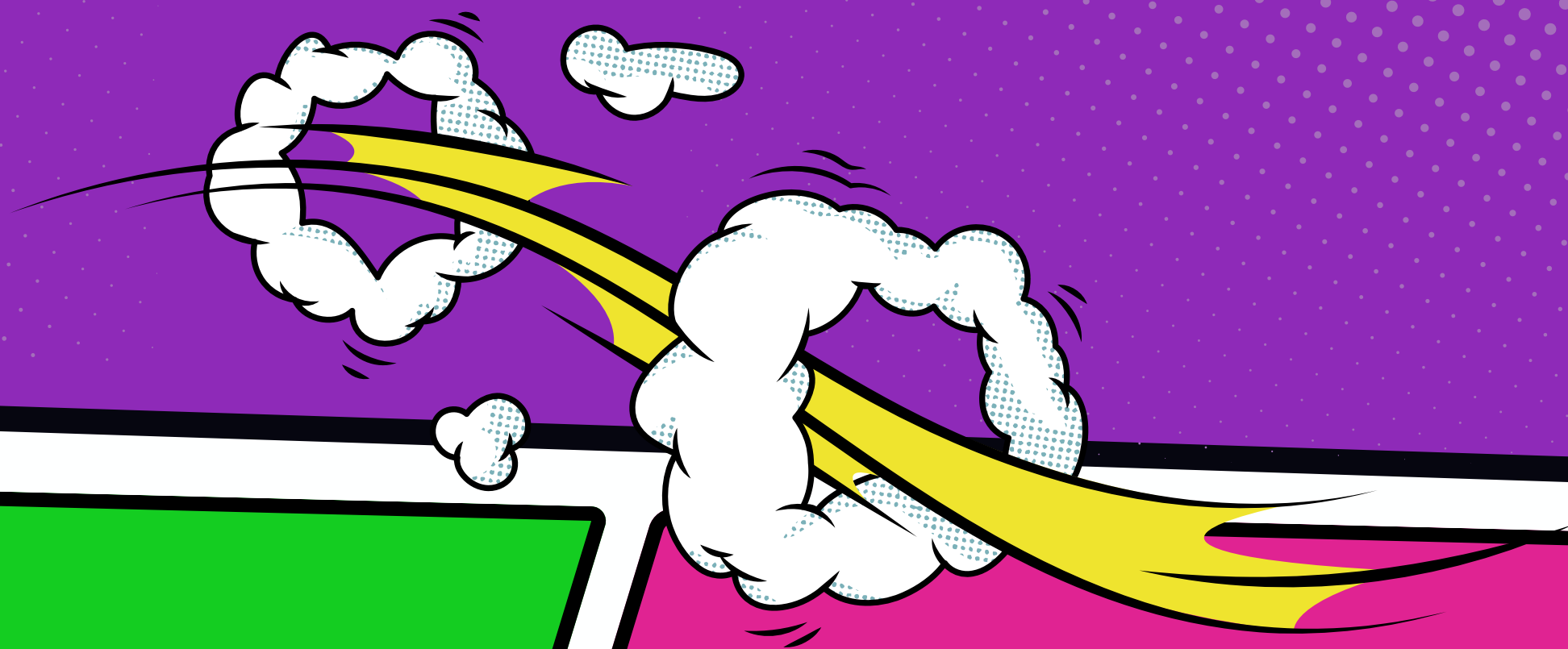
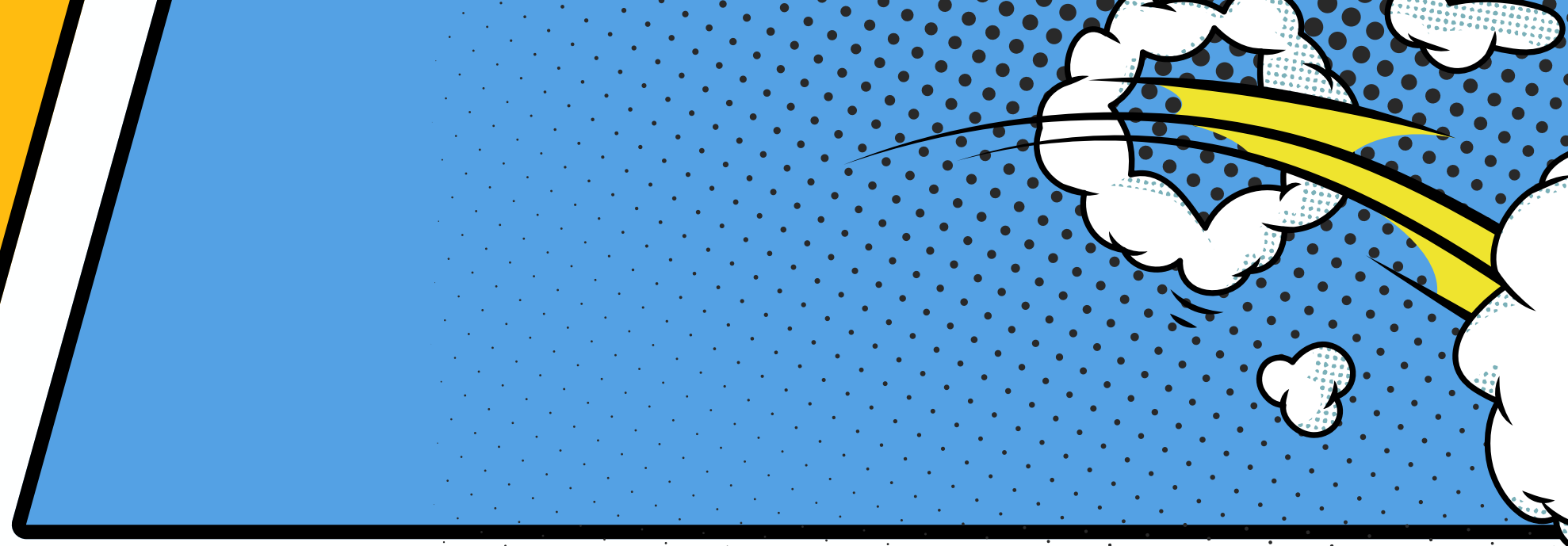
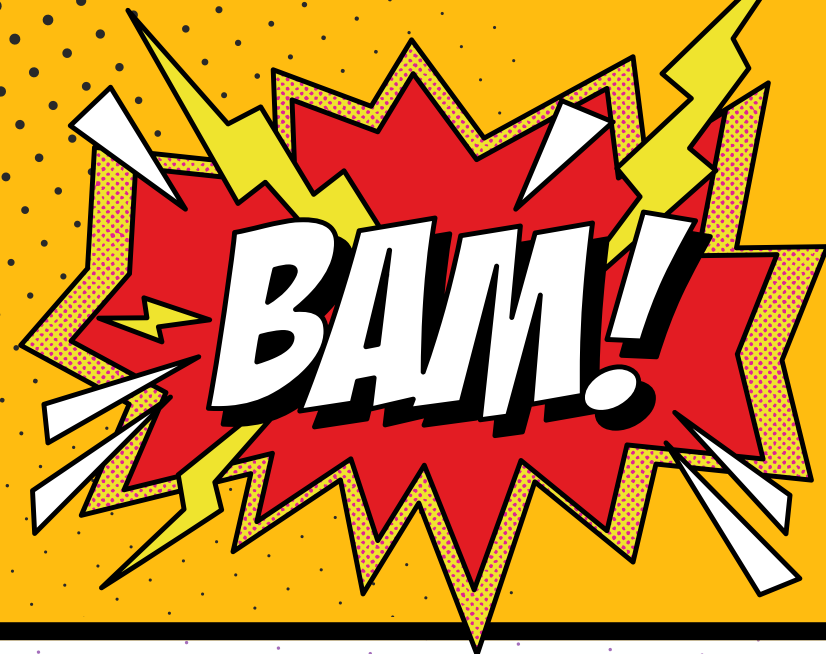


LAS OBRAS DE WILLIAM SHAKESPEARE

Marcia Williams

C WIL
(12 a 14 años)

Este cómic reúne algunas de las obras más famosas de William Shakespeare, adaptadas de forma visual y divertida por Marcia Williams. Entre ellas se incluyen títulos tan conocidos como Romeo y Julieta, Hamlet y Macbeth. Cada historia muestra el drama, la comedia y las emociones del teatro, acercando a los lectores infantiles al mundo de los personajes y sus aventuras. Una forma entretenida de descubrir el teatro clásico y dejarse sorprender por la creatividad de Shakespeare.



MADRID

BIBLIOTECAS
PÚBLICAS
MUNICIPALES



