



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



TFM Trabajo Fin de Master

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:

**EL CONTENEDOR DE HISTORIAS COMO
ESTRATEGIA NARRATIVA. MARÍA ANTONIETA Y
LA REVOLUCIÓN FRANCESA**

Autor/a: Fermín Serrano Torres

Tutor/a: Sergio García Sánchez

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Cómic experimental

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Junio

Año: 2022

TFM Trabajo Fin de Master

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:

**EL CONTENEDOR DE HISTORIAS COMO ESTRATEGIA
NARRATIVA. MARÍA ANTONIETA Y LA REVOLUCIÓN
FRANCESA**

Autor/a: Fermín Serrano Torres

Tutor/a: Sergio García Sánchez

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Cómic Experimental

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Junio

Año: 2022

Declaración de autoría y originalidad

El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

El abajo firmante D. Fermín Serrano Torres con DNI 20886441A, que presenta el Trabajo Fin de Máster con el título: Los contenedores de historias como estrategia narrativa. María Antonieta y la Revolución Francesa, declara la autoría y asume la originalidad de este trabajo, donde se han utilizado distintas fuentes que han sido todas citadas debidamente en la memoria y dispone de la autorización y permisos pertinentes para la publicación de las imágenes y documentos.

Y para que así conste firmo el presente documento en Granada a 20 de junio de 2022.

El autor: Fermín Serrano Torres

ÍNDICE

Resumen	p. 4
1. Introducción	p. 5
2. Objetivos	p. 6
3. Metodología	p. 6
4. Desarrollo	p. 7
4.1. Los contenedores de historias como estrategia narrativa	p. 7
4.1.1. La ruptura con la tradición	p. 7
4.1.2. Los contenedores de historias	p. 22
4.2. María Antonieta y la Revolución Francesa	p. 36
4.2.1. Documentación y definición del proyecto	p. 36
4.2.2. Proceso	p. 40
4.2.3. Arte final	p. 49
5. Conclusiones	p. 50
6. Bibliografía	p. 51
7. Anexos	p. 53
Currículum	p. 57

RESUMEN:

El presente Trabajo Fin de Máster, de carácter teórico-práctico, tiene por objeto la elaboración de un análisis en torno a las estrategias narrativas del cómic contemporáneo, centrándose en el estudio de los contenedores de historias como fenómeno de vanguardia. Se ha estudiado, a partir de la obra de diferentes artistas, cómo estas novedades gráficas pueden condicionar la estructura de la narración y alterar el vector de lectura tradicional. Este análisis ha permitido conocer cómo, a través de recursos como el dibujo trayecto o la narración multilineal, los autores han dado solución a las dificultades que se plantean con los contenedores de historias. Los resultados obtenidos en esta primera parte del trabajo han permitido la elaboración de nuestro propio contenedor de historias. Se ha realizado un dibujo a tamaño natural de María Antonieta decapitada, utilizando su vestido y la sangre de su cuello como contenedor para dibujar el desarrollo de la Revolución Francesa. Para finalizar, se ha elaborado un pequeño manual de instrucciones con las indicaciones necesarias para la lectura del dibujo e información complementaria sobre la Revolución.

ABSTRACT:

This Master's Thesis, of a theoretical-practical nature, aims to develop an analysis of the narrative strategies of contemporary comics, focusing on the study of story containers as an avant-garde phenomenon. It has been studied, based on the work of different artists, how these graphic innovations can condition the structure of the narrative and the traditional reading vector. Through this analysis, it has been studied how different authors have used resources such as path-drawing and multilinear narration to solve the difficulties that arise with story containers. The results obtained during the first part of the work have allowed the elaboration of our own story container. We have made a life-size drawing of the beheaded Marie Antoinette, using her dress and the blood on her neck as a container to draw the development of the French Revolution. To finish, we have made a small instruction manual with the necessary indications for reading the drawing and additional information about the Revolution.

PALABRAS CLAVE - KEYWORDS

Contenedor de historias - Cómic experimental - Revolución Francesa - María Antonieta.

Story container - Experimental comic - French Revolution - Marie Antoinette

1. INTRODUCCIÓN

Las imposiciones del mercado harían que el cómic sufriese estandarización en sus formas y lenguaje a lo largo del siglo XX. Atrás quedaría el sentimiento de experimentación que podemos encontrar en los autores de las primeras tiras narrativas o las primeras páginas dominicales. Pronto se adoptarían códigos formales y narrativos propios de otras disciplinas como el cine o la literatura, dejando a un lado las posibilidades del formato. El cómic dejaría de ser un medio para la experimentación creativa. Sin embargo, son muchos los autores que en los últimos años han puesto la mirada no solo en los avances que se produjeron en los primeros años del formato, sino también en otros aspectos heredados de la larga tradición de las narraciones con imágenes en busca de recursos que permitan el desarrollo de un lenguaje propio del cómic.

Los contenedores de historias surgen como una respuesta creativa a la imposición del formato rectangular de la página y la viñeta y suponen una ruptura con el sistema de lectura tradicional heredado de la escritura. En este trabajo se estudiará cómo estas novedades gráficas modifican el sistema de narración convencional mediante la incorporación de recursos como el dibujo trayecto, la narración multilineal o la deformación del espacio y la perspectiva, consiguiendo así establecer un mayor nivel de interacción con el lector.

Los conocimientos estudiados se aplicarán en el dibujo de un contenedor de historias propio. La temática escogida para el mismo parte del desarrollo de la Revolución Francesa. La figura de María Antonieta se nos presenta como el contenedor de historias idóneo para la narración del conflicto por ser un personaje relevante en el mismo y fácilmente identificable. Se establecerá, de este modo, una interesante metáfora entre contenedor y contenido servirá para reforzar el mensaje.

Este trabajo pretende ampliar el conocimiento acerca de los contenedores de historias mediante el estudio y la exploración de sus posibilidades gráficas y narrativas. Se buscará aportar resultados diferentes a los ya conocidos con el fin de que puedan ser incorporados por otros autores dentro de este lenguaje.

2. OBJETIVOS

Se han establecido una serie de objetivos generales y específicos que han ayudado a definir el proyecto y han facilitado el correcto desarrollo del mismo. Estos objetivos son los siguientes:

1. Definir qué son los contenedores de historias y analizar su uso como estrategia narrativa en el cómic contemporáneo.
2. Aplicar los conocimientos estudiados en una obra gráfica propia.
 - 2.1. Explorar las posibilidades gráficas y narrativas de los contenedores de historias.
 - 2.2. Dar solución a las diferentes problemáticas narrativas y técnicas que puedan surgir derivadas del formato.

3. METODOLOGÍA

Para la elaboración de este trabajo se ha seguido una metodología basada en la investigación artística, con una fase inicial de investigación teórica y una segunda fase práctica, en la que se han aplicado y profundizado en los conocimientos estudiados en la primera.

Se ha realizado, en primer lugar, una revisión bibliográfica sobre la tradición de las narraciones con imágenes a lo largo de la historia hasta llegar a la aparición del cómic y la viñeta tradicional. Esta revisión ha servido como base teórica para contextualizar nuestra investigación y comprender la evolución y los antecedentes que hacen posible la aparición de los contenedores de historias. Tras este análisis se ha procedido a definir qué son los contenedores de historias y conocer algunas de sus manifestaciones a través del estudio de la obra de diferentes autores. En este apartado se han analizado, además, las diferentes estrategias narrativas utilizadas por los autores para dar solución a algunos de los problemas que se plantean con los contenedores de historias, ya que será de especial utilidad en fases más avanzadas del proyecto.

Una vez concluida esta primera fase de investigación, se ha dado paso a la realización de una obra gráfica de contenido propio mediante la cual hemos

puesto en práctica lo estudiado en los apartados anteriores y profundizado en el lenguaje de esta tipología de cómic experimental. La temática escogida para el relato del contenedor de historias ha partido del personaje de María Antonieta. Su figura ha servido como lienzo para narrar mediante el dibujo el desarrollo de la Revolución Francesa a través de diferentes personajes implicados en el conflicto. Previo a dar comienzo a la fase de bocetado y dibujo ha sido necesario llevar a cabo un proceso adicional de información y documentación que ha permitido definir las diferentes escenas que conforman la historia, de modo que el relato resulte fiel desde un punto de vista histórico. Se han utilizado para ello diferentes textos de historia sobre el conflicto, así como grabados y pinturas de la época que han servido como referentes visuales.

Para finalizar, se ha procedido a la realización del arte final de la obra en formato digital mediante el uso del programa Illustrator, así como a la elaboración de una serie de conclusiones y reflexiones finales.

4. DESARROLLO

4.1. Los contenedores de historias

4.1.1. La ruptura con la tradición. Antecedentes

La presencia de una corriente experimental del cómic requiere de la previa existencia de una vertiente tradicional del mismo. Sería difícil proporcionar una definición de lo que es un cómic o, al menos, nos resultaría complicado llegar a un acuerdo para establecer una definición precisa para este término.

A menudo, al pensar en este formato, nuestro imaginario suele recurrir a títulos como *Tintín*, *Mafalda* o los clásicos de superhéroes. Podríamos afirmar que todos estos cumplen con una serie de características formales y estructurales como la el uso de bocadillos o la presencia de viñetas. Estas características se han establecido a modo de convención, apareciendo de manera muy similar en todos ellos y permitiéndonos elaborar un concepto de lo que debe ser un cómic. No obstante, Del Rey Cabero (2018) afirma que, “las definiciones que encontramos en enciclopedias y diccionarios se nos presentan

como insuficientes, resultando demasiado vagas o demasiado excluyentes, al recurrir de manera frecuente a cualidades observables como la combinación de texto e imágenes, la presencia de viñetas o bocadillos” (p. 31).

Según estas premisas, podríamos decir que no sería hasta 1896, con la publicación de la primera entrega a color de *The Yellow Kid* por Richard Felton Outcault cuando aparecería el primer cómic (entendiendo el término desde una perspectiva tradicional). Es cierto que Outcault ayudó a popularizar innovaciones relevantes como el diálogo mediante bocadillos, sin embargo, solo podemos entender esto como un paso más dentro de la tradición de las narraciones con imágenes (Bartual Moreno, 2010).

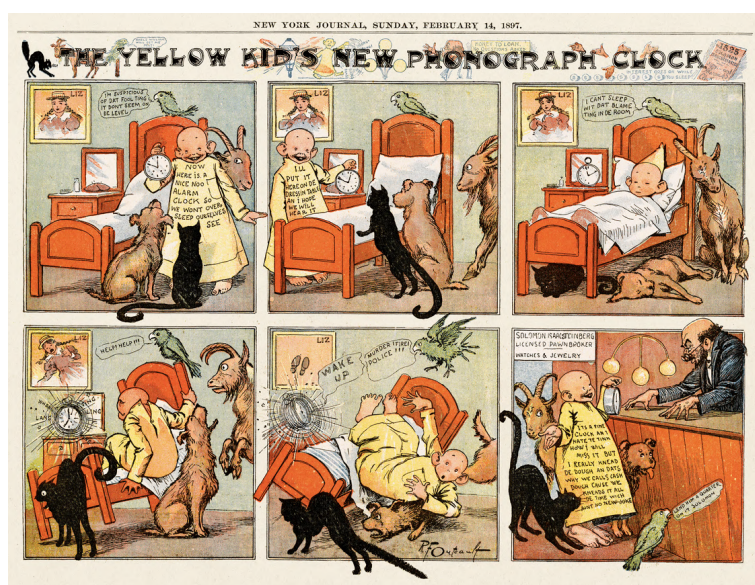


Figura 1. Felton, R. (1896). Viñetas de “*The Yellow Kid*” [Cómico]. Recuperado de: t.ly/1G_W

Para este trabajo nos resultará de especial interés conocer la evolución de este tipo de narraciones, de modo que podamos obtener una visión general del tema que nos permita entender los acontecimientos que han hecho posible la aparición de fenómenos narrativos como los contenedores de historias, objeto principal de esta investigación.

Para conocer los orígenes de las narraciones con imágenes podríamos remontarnos a la civilización egipcia, donde figuras y jeroglíficos inundaban no solo rollos de papiro, sino también paredes de tumbas y palacios narrando

historias con cierta continuidad. Podemos hablar de las vasijas griegas o los relieves romanos, cuyos formatos poco tienen que ver con la viñeta que conocemos a día de hoy pero que, en esencia consiguen contar historias o acontecimientos mediante la yuxtaposición de imágenes.



Figura 2. Binek, R. (2004). *Columna de Trajano* [Fotografía]. Recuperado de: t.ly/GiTn

Especial importancia debemos conceder a los códices. Su aparición suele situarse en Roma alrededor del siglo I, aunque conocemos que los griegos ya venían utilizando soportes similares al formar una especie de cuadernos mediante la unión de tablillas de madera. No será hasta la Edad Media cuando, debido en gran medida a la expansión del cristianismo, los códices se comenzarían a utilizar de manera habitual (Del Rey Cabero, 2018).

Del Rey Cabero (2018) afirma que “el paso del rollo al códice representa, sin duda, uno de los momentos claves en la evolución del libro y de la lectura” (p. 76). El uso de este soporte proporcionaba grandes facilidades, no solo relacionadas con su uso y manejo, sino también con la organización de la estructura narrativa. Se mantuvo la distribución en columnas propia de los rollos y, poco a poco, se estableció el formato rectangular para disfrutar de un mejor aprovechamiento de las pieles animales utilizadas en sus páginas. Estos pergaminos rectangulares, que pronto comenzaron a realizarse en papel, comenzarían a plegarse en cuadernillos dando lugar a un sistema de diferentes

formatos en función del número de pliegos que no dista demasiado del Sistema ISO actual, adoptado tras la Segunda Guerra Mundial (Del Rey Cabero, 2018).

Si bien muchos códices, al igual que los rollos, ya incluían imágenes desde sus inicios, en la mayoría de las ocasiones estas solían adquirir una función ilustrativa, proporcionando al lector una visión general de la página que ayudase a recordar el texto de la misma. No obstante, algunos miniaturistas pronto se darían cuenta de la posibilidad de utilizar imágenes de manera autónoma para narrar una historia. La relación entre imagen y texto podría invertirse, de modo que el texto sirviese como apoyo a las ilustraciones y no al contrario. Así, estas secuencias de imágenes acabarían cobrando un valor narrativo por sí mismas (Bartual Moreno, 2010).



Figura 3. Anónimo. (s. IX). *Biblia de Moutier-Grandval* [Códice medieval].
Recuperado de: t.ly/MdW0

Estas ilustraciones se introducían primero dentro de bandas rectangulares con fondo continuo de una manera similar a las representaciones de la *Columna de Trajano*. Las bandas comenzarán a ser divididas más

adelante mediante la utilización de cesuras. Se establecía, de este modo, una separación entre las diferentes escenas y secuencias de tiempo y acción. Las viñetas se convertirían así en otra de las grandes novedades que traerían consigo los códices medievales, al permitir una mejor organización de la estructura narrativa y evitar problemas relacionados con el orden de interpretación de las imágenes (Bartual Moreno, 2010).



Figura 4. Anónimo. (s. XIII). *Cantigas de Santa María* [Códice medieval].
Recuperado de: t.ly/BnMa

Las viñetas comenzarían a hacerse más populares con la aparición del grabado primero y de la imprenta más adelante. El grabado permitiría una cierta democratización del género al abaratar sus costes y hacerlo más accesible para las clases populares. Estas tiras de viñetas con imágenes secuencias comenzarían a aparecer no solo en el interior de los libros, sino como elementos exentos con valor propio (Bartual Moreno, 2010). Las semejanzas entre las tiras narrativas y el cómic moderno son evidentes. Estas supondrían, según Bartual Moreno (2011), “el primer intento sistemático de traducir el tiempo en imágenes” (p. 18).



Figura 5. Anónimo. (s. XV). *Los diez mandamientos* [Tira narrativa].
 Recuperado de: t.ly/6i5y

Las narraciones de estas tiras se irían haciendo más complejas durante el Renacimiento, sin embargo, no lograrían aún superar una página de extensión. El orden de lectura tradicional de las viñetas ya quedó establecido desde la aparición de los códices medievales. No obstante, es posible encontrar excepciones en todos los periodos. Del Rey (208) afirma que “el orden cronológico de los eventos no parece siempre estar relacionado con la dirección de lectura de izquierda a derecha” (p. 62).

Es posible encontrar numerosos ejemplos de este fenómeno en la tradición pictórica desde la Edad Media. Podemos poner como ejemplo la obra *El jardín del Edén* de Lucas Cranach el Viejo, en la que aparecen narrados los diferentes eventos del Génesis, pero ordenados visualmente mediante una configuración muy libre que no sigue los patrones convencionales de izquierda a derecha. Manifestaciones como esta auguran, según Del Rey Cabero (2018) “formas de narración del lenguaje del cómic como el dibujo trayecto” (p. 63) del que hablaremos más adelante.



Figura 6. Cranach “el Viejo”, L. (1536). *El jardín del Edén*. [Óleo sobre lienzo]. Recuperado de: t.ly/KKrc

Volviendo a las tiras narrativas, especialmente relevante para nuestra investigación resultan ejemplos como la *Ejecución de los rebeldes protestante en Praga*, de autor anónimo. En este tipo de tiras, que comenzarían a hacerse populares a partir del siglo XVII se emplean letras o números para organizar las viñetas y guiar al lector a través de la página. La numeración de las viñetas permite romper con el orden de lectura tradicional, modificándolo a conveniencia del autor (Del Rey Cabero, 2018).

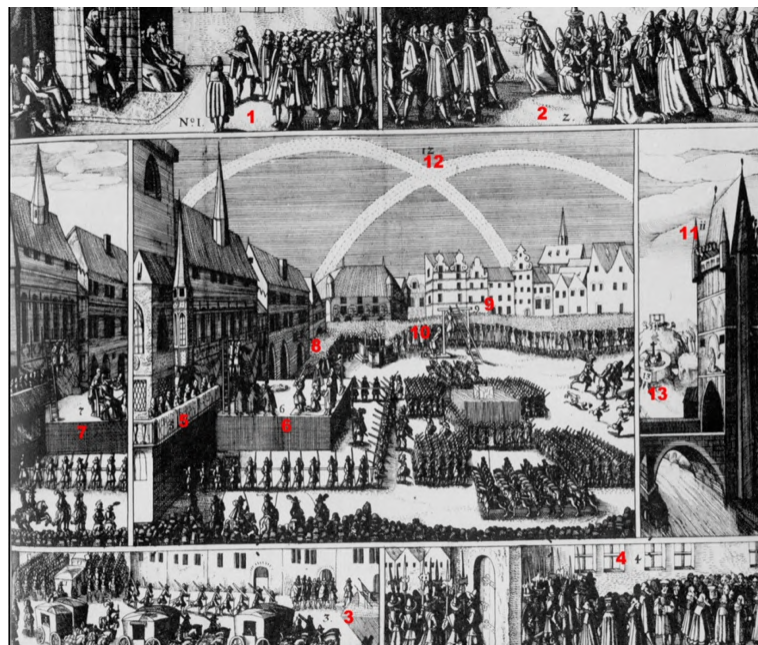


Figura 7. Anónimo. (s. XII). *Ejecución de los rebeldes protestantes en Praga* [Tira narrativa]. Recuperado de: t.ly/5OM-K

En el siglo XVIII, los avances en la técnica del grabado y la invención del aguafuerte permitirían el nacimiento de la conocida como tira cómica. Estos avances tecnológicos permitirían una mayor fluidez de la línea, haciendo posible así la aparición de la caricatura. Comenzarían a introducirse bocadillos (herederos de las filacterias medievales) de manera ocasional, aunque rara vez estos servirían para articular un diálogo entre personajes (Bartual Moreno, 2010).

No sería hasta 1827 con la publicación de las novelas gráficas del escritor e ilustrador Rodolphe Töpffer cuando las tiras cómicas dejarían de estar limitadas por las dimensiones de la página. Töpffer comenzaría a emplear el libro como soporte, permitiendo esto una mayor extensión en sus narraciones. Bartual Moreno (2010) afirma: “No era necesario ya economizar el blanco de la página dibujando una viñeta por escena; muy al contrario, Töpffer emplea páginas enteras para plasmar una sola escena, fragmentando en varias imágenes una sola acción o un evento narrativo” (p. 63).



Figura 8. Töpffer, R. (1845). *Histoire de M. Cryptogame* [Tira cómica]. Recuperado de: t.ly/Lllk

Con esto, el lenguaje tradicional del cómic había quedado definido. En los diferentes ejemplos que hemos comentado hasta ahora ya podemos encontrar los diferentes rasgos de estilo que han caracterizado al cómic tradicional (bocadillos, viñetas...) No obstante, habría que esperar a la publicación de *The Yellow Kid* para poder encontrar todos estos rasgos dentro de una misma publicación (Bartual Moreno, 2010). Desde este momento y durante todo el siglo XX se produciría una enorme expansión del género a

través de revistas cómicas, suplementos en prensa, o comic books y novelas gráficas más adelante, permitiendo que un gran número de autores explorasen sus posibilidades narrativas. La popularización del cómic a través de la prensa daría lugar a la aparición de dos nuevos formatos herederos de las narraciones anteriores: La tira de prensa y la página dominical. Especial relevancia concederemos a esta última, no solo por sus innovaciones, sino también por sus posibilidades narrativas y experimentales. Bartual Moreno (2010) afirma:

Algunos creadores se ven tentados a darle a la página el tratamiento de un lienzo: no tratan solo de narrar una historia, sino de dotar a la narración de una dimensión estética que dé unidad a la página (p. 70).

Los autores comenzarían a dar importancia al componente estético de la página, creando composiciones cada vez más complejas y originales. A principios del siglo XX, McCay introduciría recursos como la partición de un mismo espacio en dos o más viñetas o la variación del espacio en función de las necesidades narrativas (Bartual Moreno, 2010).

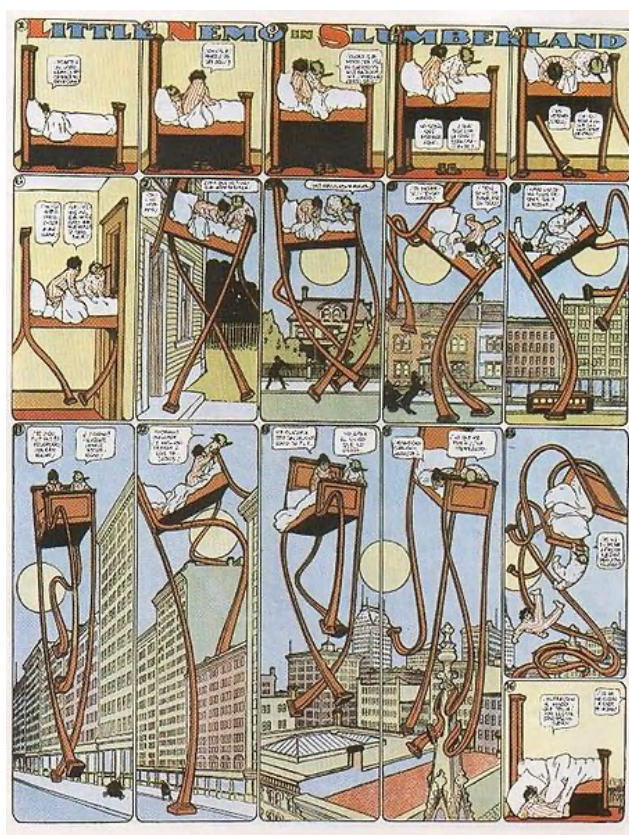


Figura 9. McCay, W. (1908). *Little Nemo in Slumberland* [Cómico].
Recuperado de: t.ly/Uywc

Las viñetas, hasta este momento se planteaban con una estructura regular independientemente de la narración. Con este recurso, McCay consigue establecer una relación más fresca entre viñeta y página, aumentando así las posibilidades gráficas y expresivas de la narración (Arredondo Garrido, 2015). No sería esta, sin embargo, la única la ocasión en la que McCay propusiera una ruptura con lo establecido hasta entonces. El protagonista destroza la viñeta con un estornudo en la tira de *Little Sammy Sneeze*.

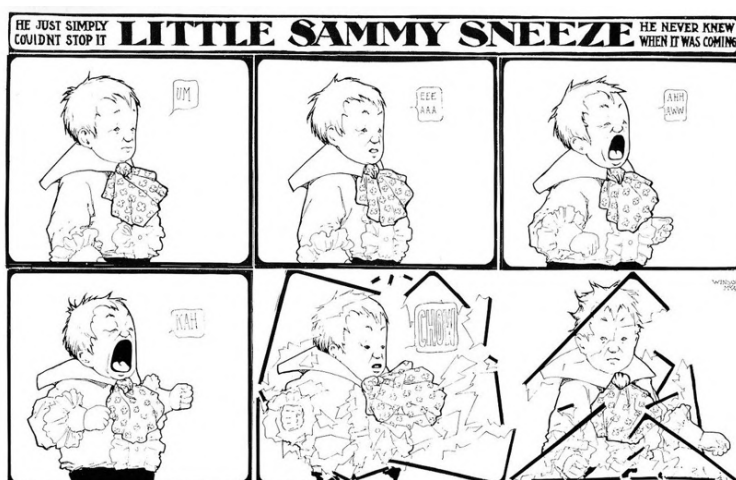


Figura 10. McCay, W. (1905). *Little Sammy Sneeze* [Tira de 16íneas]. Recuperado de: t.ly/ovF1

Frank King se nos presenta como otro gran ejemplo del afán por la innovación en las características formales del lenguaje del cómic. Podemos observar como en algunas de las publicaciones de *Gasoline Alley*, el autor nos plantea una imagen con fondo continuo por la cual se mueven los diferentes personajes. La imagen aparece dividida en diferentes viñetas (aunque en esencia podría funcionar de igual manera sin estas divisiones), dando lugar cada una de estas a una acción que se sucede en el tiempo. Frank King lograría, en definitiva, dar solución a una narración compleja con una sola ilustración (Arredondo Garrido, 2015).



Figura 11. King, F. (1905). *Gasoline Alley* [Cómic]. Recuperado de: t.ly/x_rQ

No obstante, este sentimiento de experimentación en el lenguaje del cómic no se daría de manera aislada en Estados Unidos. Diversos autores reaccionaron de manera muy interesante a la creciente tendencia de publicaciones con viñetas y estructuras regulares también en Europa. Asimismo, podemos encontrar interesantes propuestas de experimentación gráfica y narrativa en el cómic europeo de principios de siglo.

Especialmente relevante para nuestra investigación por su parecido formal con los contenedores de historias resulta el ejemplo de Luc Leguey con su página titulada *Fantasie*, publicada en 1907 en la revista *La Jeunesse Illustrée*. El autor utilizará como argumento la travesura de un niño, que sustituye un adorno con forma de pájaro del sombrero de su tía por un ave de carne y hueso. Tras la lectura de los textos situados bajo las viñetas podremos concluir que la mujer queda atormentada, comenzando a ver la figura de su sobrino por todas partes. De este modo, las imágenes de cada viñeta conforman una silueta de perfil que sirve para reforzar el argumento de la obra. (Del Rey Cabero, 2018).

Del Rey Cabero (2018) afirma que “Leguey subvierte así la composición rígida de la página y la lectura lineal, proponiendo una visión holística de la obra” (p. 195). Nos presenta, de este modo una única ilustración como solución a la narración de la página, al igual que hizo Frank King con *Gasoline Alley*. Encontramos, sin embargo, evidentes diferencias entre ambas: en lugar de plantear un fondo continuo sobre el cual se desarrollan las diferentes acciones, Leguey consigue dotar a la página de un sentido unitario mediante utilización de viñetas con diferentes planos.

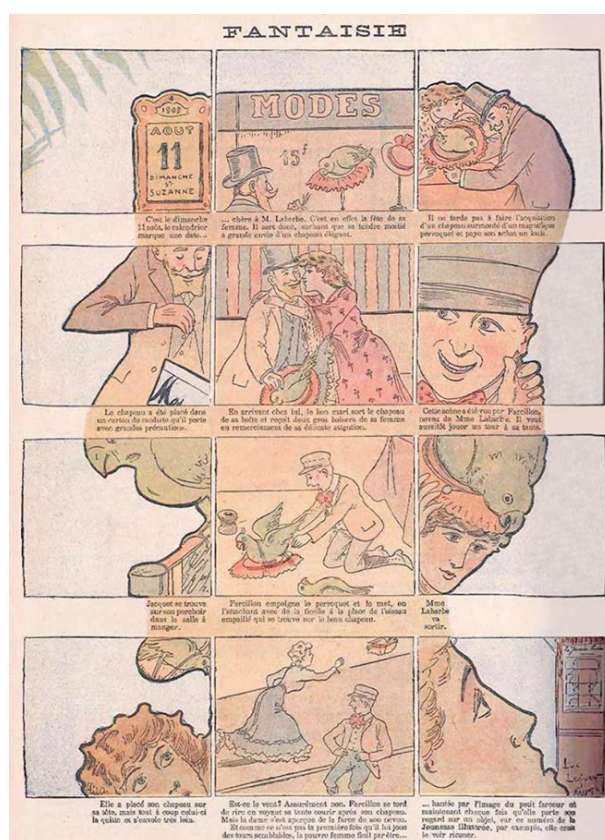


Figura 12. Leguey, L (1907). *Fantasia* [Cómico]. Recuperado de: t.ly/oy0-

Los lectores comenzarían a demandar narraciones cada vez más extensas a lo largo del siglo XX. De este modo, los periódicos aprovecharían el éxito del formato para incluir suplementos dominicales con cómics de más de una página de extensión, que pronto se comercializarían de manera independiente. Algunos dibujantes aprovecharían este formato para, en palabras de Bartual Moreno (2010), “dar rienda suelta al experimentalismo formal” (p. 75). Es el caso de Will Eisner, gracias a quien podemos encontrar uno de los primeros ejemplos de la conocida como vista de sección o efecto de

rayos x. En este número de la serie *The Spirit* titulado *Escuela para chicas*, el autor construye la narración a partir de la sección de un edificio, haciendo de la página una especie de superviñeta. La propia arquitectura serviría como estructura para la página. Las paredes del edificio funcionarían de este modo, como separación entre viñetas más pequeñas en las que sucede la acción. El autor consigue gracias a este recurso un mayor nivel de interacción con el lector, pues, aún pudiendo obtener una lectura totalmente coherente si empleamos el modo de lectura habitual (de izquierda a derecha y de arriba abajo), el lector puede pasearse libremente por el edificio interpretando la página como un conjunto (García Sánchez, 2000; Arredondo Garrido, 2015).

El autor combinaría páginas con recursos de este tipo con otras solucionadas mediante una narración más tradicional. No obstante, las inquietudes de Eisner por las innovaciones gráficas en el lenguaje del cómic se confirmarían con la publicación por parte del mismo de diferentes obras de divulgación y reflexión teórica sobre este medio (Arredondo Garrido, 2015).



Figura 13. Eisner, W. (1947). *Escuela para chicas* [Cómic]. Recuperado de: t.ly/x_rQ

El cómic se había convertido en un medio altamente rentable, lo que produciría que muchas editoriales comenzasen a establecer métodos de producción en serie a través de la separación de las diferentes tareas de dibujo y guión. Las historias de estos comics con superhéroes y personajes estereotipados estaban pensadas para ser consumidas de una manera muy rápida. Autores como Joe Schuster o Jack Kirby llegarían a encargarse de varios títulos al mismo tiempo, llegando a producir en ocasiones más de cien páginas mensuales (Bartual Moreno, 2010).

Si comparamos este número con las veintiocho páginas mensuales que Eisner debía entregar, no debe extrañarnos que se produjese una disminución de la calidad gráfica y narrativa del formato. Es frecuente encontrar en estos ejemplos gráficas poco trabajadas en las que el espacio se soluciona a partir de pocas líneas sin prestar atención a la perspectiva, composiciones regulares de página y encuadres más propios del cine (Bartual Moreno, 2010).



Figura 14. Siegel, J y Schuster J. (1938). *Action Comics n°1* [Cómic]. Recuperado de: t.ly/tGna

Cómic y cine se desarrollaron de forma paralela por lo que resulta fácil encontrar formas narrativas propias del cine en el lenguaje tradicional del cómic. García Sánchez (2000) afirma que el cómic “tiende a beber con demasiada facilidad de las fuentes narrativas cinematográficas” (p. 29). Si bien es cierto que estos recursos pueden resultar perfectamente válidos si son útiles para la narración, el abuso de su utilización dificultaría el desarrollo de un lenguaje propio del cómic (García Sánchez, 2020).

Según Bartual Moreno (2010), “a mediados de siglo, el cómic experimental de pioneros como Winsor McCay, Frank King o George Herriman había desaparecido por completo del mapa. Tanto en Estados Unidos como en Europa, lo que predominaba era el cómic de género” (p. 91). Salvo excepciones, el cómic habría dejado de ser un medio para la expresión personal, pasando a convertirse cada vez más en un producto de mercado cuyas preocupaciones comenzaban a distar de lo innovador o lo artístico (Bartual Moreno, 2010).

No obstante, no es el cine el único medio que ha influido en el lenguaje tradicional del cómic. A mediados del siglo XX en Europa, títulos como *Las Aventuras de Tintín* o *Spirou*, de Franquin que, a pesar de publicarse a través de entregas semanales mantenían un hilo argumental, comenzarían a recopilarse en formato de álbum o libro. Esto supondría un acercamiento del cómic al lenguaje de la novela al tener los autores muchas veces que redibujar o redistribuir ciertas viñetas para disimular el origen serial de los ejemplares. No basta, sin embargo, con encuadernar un comic con tapa dura para que este sea calificado de novela gráfica (Bartual Moreno, 2010; Del Rey Cabero, 2018).

Existe cierta controversia a la hora de dar una definición al término pues, nos sería complicado establecer una serie de características formales o de temática que lo diferencien del cómic. También es posible encontrar novelas gráficas de aventureros o superhéroes. Es por esto que muchos han catalogado el nombre como una mera etiqueta editorial, utilizada no solo como estrategia de venta, sino también como medio para legitimar la existencia del cómic al elevarlo al estatus de literatura. Es cierto, no obstante, que estas publicaciones suelen responder al cumplimiento de ciertas características

heredadas de la literatura, no solo basadas en su extensión, sino también en la complejidad del argumento y la evolución dramática de los personajes (Del Rey Cabero, 2018).

La expansión de la novela gráfica desde finales del siglo XX, traería consigo un cambio en la dirección que desde hace décadas habían tomado estas publicaciones en Europa y Estados Unidos. La novela gráfica, a pesar de sus relaciones con la literatura, se planteaba como un cómic más autoral, libre de imposiciones relacionadas con la escuela, el estilo o la temática, que permitiría a muchos autores continuar con la experimentación formal de este lenguaje (Del Rey Cabero, 2018).

Estas asociaciones han creado una concepción del cómic como disciplina a caballo entre cine y la literatura. Sin embargo, el comic, por su naturaleza, cuenta con una manera particular de representación del tiempo y el espacio que lo diferencia de estas y hace de él un lenguaje lo suficientemente rico que le permite desarrollarse de manera independiente y lo hace válido por sí mismo. En las últimas décadas, muchos autores han comenzado a dejar atrás este modelo de cómic ligado al cine o la novela para poner el foco sobre otros modelos de representación más propios de la tradición de las narraciones pictográficas. Las diferentes formas de narración que hemos revisado a lo largo de este capítulo y que durante mucho tiempo se han considerado como anticuadas o como meros precedentes del cómic, son reivindicadas ahora de manera más o menos consciente en un intento de búsqueda de nuevos modelos narrativos que rompan con la excesiva influencia del cine y la literatura (Bartual Moreno, 2010).

4.1.2. Los contenedores de historias

El interés por la búsqueda de un lenguaje propio del cómic, así como por la exploración de nuevas formas narrativas y estructurales en este campo ha llevado, como hemos revisado en el anterior capítulo, a la aparición de numerosos experimentos gráficos y narrativos que podrían sorprendernos por su originalidad. En el presente apartado estudiaremos cómo estos avances han propiciado el surgimiento de los contenedores de historias. Este término es acuñado por Sergio García para referirse a una forma experimental del lenguaje

del cómic mediante la cual se procede a la narración gráfica de un relato dentro de una figura que a su vez guarda relación con la historia (García Sánchez, 2017).

Al contrario de lo que ocurre en el cine o la literatura, el lenguaje del cómic nos permite contemplar varias acciones al mismo tiempo. Llamamos peri-campo a esta visión periférica que hace posible que podamos captar visualmente la página como un conjunto. La página se nos presenta como una unidad macroestructural con significado autónomo que, más allá de servir como soporte para las viñetas, puede constituir una unidad narrativa por sí misma tal y como pudimos observar en los diferentes ejemplos de las páginas dominicales del apartado anterior (Bartual Moreno, 2010; García Sánchez, 2000).

En su obra *Poética de la narración pictográfica*, Bartual Moreno realiza una revisión de los diferentes tipos de página según su función a partir de una división ya establecida por Benoît Peeters. Se establece así que podemos encontrar cuatro categorías de página diferentes en relación al uso que el autor haga de estas. Las diferentes funciones de la página fluctuarán entre lo puramente narrativo (donde lo estético queda relegado a un segundo plano) y lo puramente decorativo (en el que esta relación se invierte). Entre estos dos extremos podemos encontrar páginas con una función retórica, en la que lo estético sirve para reforzar el relato, y páginas con una función productiva, según la cual es el relato el que se construye a partir del dibujo (Bartual Moreno, 2010; Peeters, 1998). No podemos entender esta, sin embargo, como una clasificación rígida a través de la cual encasillar las páginas. De manera frecuente podremos encontrar características de más de una de estas categorías en una misma página y, por lo general, nos resultará complicado conocer la intencionalidad del autor.

No obstante, volviendo a los contenedores de historias, es evidente que en todas las piezas podemos encontrar una relación visiblemente metafórica entre continente y contenido, mas nos resultará complicado establecer en qué grado uno es dependiente del otro. Esta relación dependerá en todo caso de la

obra en particular. Más adelante profundizaremos en ella a través del análisis del proceso creativo de algunas de las obras de Sergio García.

Bartual establece también una clasificación de las páginas en función de la clase de marco que tienen las imágenes que contienen la narración. De este modo, podemos encontrar páginas organizadas mediante la utilización de marcos extra-diegéticos (viñetas convencionales), marcos diegéticos (elementos arquitectónicos o propios del escenario), o sin marcos (Bartual Moreno, 2010). La viñeta se nos plantea entonces como la siguiente unidad estructural dentro de la página (García Sánchez, 2000). Teniendo esto en cuenta podemos afirmar que la forma de las viñetas influirá en nuestra percepción de la página y en el significado que le daremos a esta.

En su artículo *El contenedor de historias: una narración multilineal en un espacio gráfico expansivo* publicado en el libro *Ideas Visuales. Investigación basada en artes e investigación artística*, García realiza una interesante revisión a modo de historieta acerca los contenedores de historias y sus posibilidades. Nos refiere que el rectángulo, como forma predeterminada de la viñeta (heredera de la tradición de las narraciones pictográficas desde el códice) resulta demasiado limitante y nos invita a utilizar otras formas de contorno mas variadas que guarden una mayor relación con la narración (García Sánchez, 2017).

Su trabajo nos plantea así una revisión del formato de viñeta convencional. Los contenedores de historias suponen una ruptura con la concepción de esta como caja que encasilla el contenido y aumenta las posibilidades del autor al establecer una concepción más original de la página, no solo a nivel estético sino también en el plano narrativo.

Algunos autores han conseguido alcanzar una aproximación a este concepto. Podemos poner como ejemplo *Fantasie* de Leguey, analizado en el capítulo anterior o viñetas como las que podemos encontrar en la obra de Javier Rodríguez. Ambos autores consiguen establecer una relación metafórica entre continente y contenido, sin embargo, la estructuración de este último sigue recurriendo al uso de la viñeta en su concepción más tradicional. En el primer

ejemplo, las viñetas adquieren tal importancia que son estas las que terminan construyendo la silueta exterior que dota a la página de unidad. Del segundo resulta especialmente interesante cómo Rodríguez utiliza el recurso para insertar una narración secundaria dentro de la narración principal (estudiaremos esto con mayor profundidad más adelante). Las viñetas, no obstante, siguen estando presentes a la hora solucionar la segunda narración dentro de la bota de Spider-Man.



Figura 15. Rodríguez, J. (2019). *Spider-Man* [Cómic]. Recuperado de: t.ly/1-9K

Son muchos los dibujantes que se han servido de la arquitectura para construir narraciones en su interior a lo largo de la historia del cómic. *Casa para chicas* de Will Eisner, analizado en el capítulo anterior, *La vie mode d'emploi* de Saul Steinberg, o el recientemente publicado *Calendario de adviento* de Chris Ware, novedoso por su particular formato, son solo algunos de los ejemplos que podemos encontrar de esta forma de entender los contenedores de historias.

Cabe mencionar, como ventaja casi inherente a esta concepción de la narración, la posibilidad de establecer diferentes vectores de lectura en su interpretación. Esta modalidad de composición, nos invita a leer, muchas veces, cada viñeta de manera independiente pudiendo así recorrer la imagen en diferentes órdenes (a veces en sentido inverso y otras incluso de manera aleatoria). Podemos utilizar *13, Rue del Percebe* como ejemplo. Cada una de las habitaciones de este edificio presenta una escena diferente que sucede de manera simultánea al resto. La lectura de cada una de estas viñetas nos aporta un dato relevante a la hora de interpretar la página, sin embargo, el orden de lectura no afecta a la comprensión de la historia. No quiere decir esto que podamos aplicar este principio a la totalidad de muestras que podemos encontrar dentro de este campo. En ejemplos como *Casa para chicas* sí se evidencia la necesidad de leer la página de manera secuencial de izquierda a derecha y de arriba abajo. Podemos afirmar, no obstante, que el uso de diferentes vectores de lectura permite crear juegos muy interesantes que rompen con el modo de lectura tradicional heredado de la escritura (Bartual Moreno, 2010).



Figura 16. Ware, C. (2020). *Advent Calendar* [Cómic].
Recuperado de: t.ly/--qV

Más aún cuando la arquitectura se nos presenta como un recurso plenamente válido a la hora de dar una solución gráfica a las narraciones relacionadas con esta temática, debido a su naturaleza, la información en su interior se sigue organizando a modo de retícula ortogonal. Las habitaciones de estos edificios no dejan de ser viñetas muy similares a las utilizadas por el cómic en su vertiente más clásica.

García Sánchez (2017) plantea que los contenedores de historias “necesitan otro tipo de estructuras discursivas visuales que permitan sustituir la viñeta estándar como forma predominante por secuencias gráficas más orgánicas” (p. 241). Para este, el cuerpo humano se plantea entonces como la alternativa idónea para dar cabida sus inquietudes gráficas y narrativas. Él mismo hace referencia al libro *El hombre ilustrado* de Ray Bradbury, en el cual los tatuajes del cuerpo de un hombre cobran vida, contando cada uno de ellos una historia diferente (García Sánchez 2017).

De la colaboración con el guionista Antonio Altarriba surge *Cuerpos del delito* (2019), cómic sobre cuatro personajes relacionados con la Guerra de Bosnia. La peculiaridad de esta se encuentra en que el formato está compuesto por un libro con el guión e ilustraciones por un lado y, un poster de 100x70 centímetros que con el “cuerpo del delito”. García encuentra en las siluetas dibujadas en el suelo con tiza por la policía después de un crimen el contenedor idóneo para desarrollar la narración gráfica de la historia (Jiménez, 2017).



Figura 17. García, S y Altarriba, A. (2017). *Cuerpos del delito* [Cómic]. Recuperado de: <http://www.sergioarciasanchez.com/>

Sírvanos esta obra para introducir algunos de los recursos que vertebran el trabajo de Sergio García y sus contenedores de historias. Hablaremos en primer lugar del dibujo trayecto. El propio autor elabora un estudio acerca de este recurso en *Sinfonía Gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. El término hace referencia a una

manera particular de agrupación de las imágenes que nos permite prescindir de la utilización de viñetas. El vector de lectura se establece a través de una figura o personaje que se desplaza sobre el fondo. La figura se repite varias veces sobre un fondo fijo permitiendo, de este modo, el curso de la narración. El dibujo trayecto nos permite así romper con el orden de lectura convencional al poder desplazarse la figura en la dirección que nos resulte oportuna en función de las necesidades narrativas y del dibujo (García Sánchez, 2000).

El dibujo trayecto es uno de los mecanismos que propician el desarrollo de la multilinealidad, es decir, la inserción en la página de varias líneas narrativas que suceden de manera simultánea pudiendo dar lugar o no a interconexiones entre ellas (García Sánchez, 2000). De este modo, cada una de las extremidades del cuerpo del delito se corresponde con una línea argumental diferente siguiendo las historias de los cuatro protagonistas del guión. Todas ellas confluyen en la parte central y aportan nuevos datos que nos ayudan a comprender el desenlace de la historia.

Estos recursos permiten que el lector pase a ocupar un papel activo a la hora de enfrentarse a la lectura de la página. El lector se ve obligado a navegar por el dibujo de una manera similar a como lo haría con un mapa. Asimismo, este será el encargado de tomar decisiones relativas al orden de lectura de las diferentes líneas argumentales.

La utilización de estos recursos está aún más presente en obras como *Caperucita Roja*, de Sergio García y Lola Moral. El libro, de formato acordeón, presenta dos narraciones diferentes que se complementan: una en el anverso y otra en el reverso. En la primera, se nos muestran con cierto sentido infográfico datos como las partes de la casa de caperucita, la receta de tarta de su abuela, la dieta del lobo o la vida del leñador. Sergio García se sirve de recursos como el ya mencionado efecto de rayos x o el dibujo trayecto para crear esta gran secuencia que funciona a modo de prólogo de la historia principal.

En el reverso, el autor utiliza la silueta del lobo para dar una solución gráfica a esta divertida revisión del conocido cuento. Establece diferentes

narraciones que nos permiten conocer, por ejemplo, qué se encontraba haciendo el lobo cuando caperucita salía de su casa (Figura 19). Podemos observar cómo a través del dibujo trayecto y la deformación del espacio el autor nos presenta ambas narraciones de manera simultánea. Las viñetas son sustituidas por un profundo bosque que permite que los personajes se desplacen por él. Cabe mencionar cómo a pesar de que texto y dibujo se complementan creando una rica sinergia, al igual que en *Cuerpos del delito*, ambos podrían funcionar de manera independiente. El dibujo se nos presenta como una herramienta válida por sí misma a la hora de dar solución a la narración y nos permite obtener una lectura completa de la historia sin necesidad de bocadillos o diálogos.



Figura 18. García, S y Moral, L. (2015). *Caperucita roja* [Cómic].
Recuperado de: <http://www.sergiogarciasanchez.com/>



Figura 19. García, S y Moral, L. (2015). *Caperucita Roja* [Cómic].
Recuperado de: <http://www.sergiogarciasanchez.com/>

Lola Moral y Sergio García publicarían también una revisión de *La bella durmiente* siguiendo el mismo formato que el utilizado en *Caperucita roja*. En este caso, es el tallo de espinas de un rosal el que funciona como contenedor de la historia.



Figura 20. Moral, L y García, S. (2017). *La bella durmiente* [Cómic]. Recuperado de: t.ly/_2fc

Podemos observar cómo la edición de los tres últimos ejemplos se aleja del formato de libro convencional. García Sánchez (2017) refiere: “Los libros están diseñados para la escritura, su formato no permite la expansión del dibujo ya que se articula como un espacio muy acotado y reducido” (p. 243). Los contenedores de historias, por su naturaleza, necesitan de soportes que permitan el dibujo completo de la figura que actúa como contenedor de manera que esta pueda ser reconocible de un vistazo. El formato convencional de libro, se nos presenta entonces limitante a la hora de expandir el dibujo.

De este modo, García Sánchez (2017) plantea: “Cuando el dibujo es expansivo, los soportes también lo son” (p. 243). En su artículo *El contenedor de historias: una narración multilineal en un espacio gráfico expansivo*, el autor hace referencia al cambio en nuestra concepción del dibujo desde que el hombre prehistórico pintaba en las paredes y techos de las cuevas, pasando por los primeros rollos de papiro o papel, hasta la estandarización del libro como formato heredado del códex romano (García Sánchez, 2017). Es por ello que

en su investigación gráfica aboga por la utilización de formatos desplegables o piezas murales que permiten la expansión del dibujo. Tanto el formato póster utilizado en *Cuerpos del delito*, como la concertina empleada en la edición de *Caperucita Roja* y *La bella durmiente*, además de resultar innovadores por ser formatos poco convencionales que permiten desbordar los límites de la página, nos permiten concebir una relación diferente del dibujo a la hora de llevar a cabo su interpretación.

No obstante, estos trabajos han encontrado también espacio entre las páginas de periódicos como *The New York Times*. Resulta interesante para esta investigación mencionar obras como *Alice in Wonderland* o *Pinocchio*, publicadas en el *Book Review* del diario anteriormente mencionado en el año 2018. En el primero, basado en el clásico de Lewis Carroll podemos observar cómo la narración se inserta dentro de un círculo que funciona a modo de reloj inverso. En este póster cuyo formato original mide un metro y veintiséis centímetros de diámetro, el vector de lectura comienza a las seis en lugar de a las doce y continua en sentido contrario a las agujas del reloj, según indica el autor (García Sánchez, 2018).



Figura 21. García Sánchez, S. (2018). *Alice in Wonderland* [Cómic]. Recuperado de: <http://www.sergiogarciasanchez.com/>

Jugar con el conocimiento de la historia por el público general, permite al autor prescindir de la utilización total de texto en esta obra (García Sánchez, 2019^a). El dibujo funciona de manera autónoma. Puede colocarse en la pared o sobre una mesa de modo que podamos navegar a través de él estableciendo, de esta forma, un vínculo muy diferente al que se establecería con un libro (García Sánchez, 2019b).

Algo similar ocurre con la figura de Pinocho. Como dato relevante sobre esta podemos comentar que el contenedor de la historia, lejos de funcionar como una silueta en la que se inserta la narración, también forma parte de la misma. De este modo, podemos observar al protagonista en un mismo plano temporal con una mano de madera, una pezuña de burro y el pie de un niño.

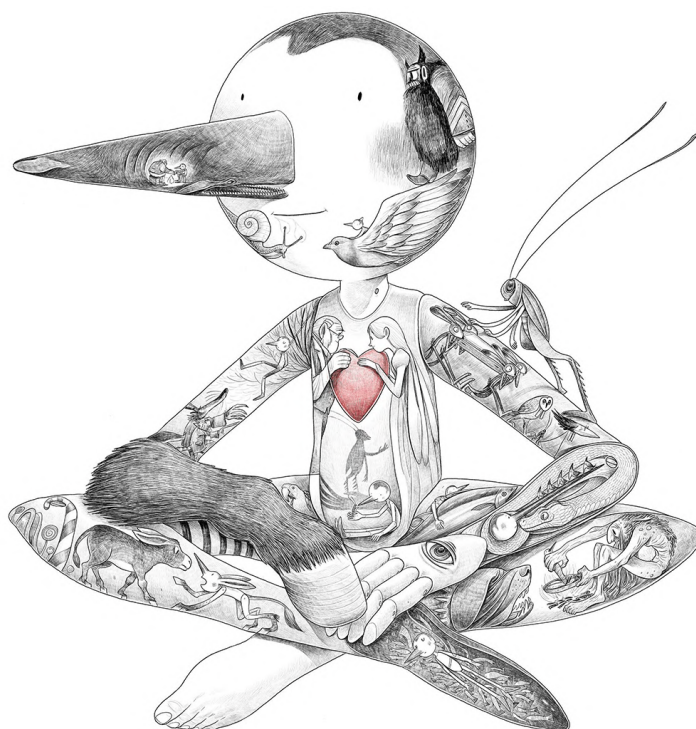


Figura 22. García Sánchez, S. (2018). *Pinocchio* [Cómic].
Recuperado de: <http://www.sergiogarciasanchez.com/>

Cabe mencionar también la utilización del contenedor historias por parte de Sergio García en portadas para revistas como *The New Yorker* o *El País Semanal*. Estas portadas de carácter narrativo tratan temas de actualidad mediante la narración de pequeñas historias en el interior de una figura.

De este modo, la figura de Eustace Tilley, un dandi decimonónico con sombrero de copa, protagonista de la primera portada de esta revista, es utilizada para ilustrar en su interior la vida en la ciudad de Nueva York en tiempos de la COVID-19 a través de las acciones de diferentes personajes. El autor escribe sobre el proceso de creación de esta portada en un artículo para *Tebeosfera* titulado *Procesos creativos en portadas de prensa con carácter narrativo*. Podemos conocer, de este modo, que se parte de la figura y los colores utilizados en la portada original de Rea Irvin depara definir diferentes espacios de la ciudad. La pechera representa Central Park, la chistera Harlem y la chaqueta Manhattan Sur (García Sánchez, 2022^a).



Figura 23. García Sánchez, S. (2021). *Eustace Tilley* [Portada para revista]. Recuperado de: <http://www.sergiogarciasanchez.com/>

Este proceso se conoce como zonificación y consiste en la distribución o división del espacio en diferentes zonas previo a dar paso a la fase de dibujo de la narración (Bartual Moreno, 2010) y adquiere una especial relevancia a la hora de definir el contenedor de la historia, no solo porque de este dependa el vector o vectores de lectura que tomará la narración sino porque, en muchos

casos, las figuras deberán adaptar su forma y proporción a la hora de acomodarse en el formato de una manera orgánica.

En la siguiente portada publicada por *El País Semanal* el pasado mes de marzo podemos observar cómo el rostro impassible de Putin se utiliza como metáfora para la ilustrar los acontecimientos relacionados con la guerra en Ucrania. Las facciones de su cara sirven para construir un relato con cierto aspecto constructivista que muestra los efectos de la guerra y el sufrimiento de la población ucraniana. Sergio García hace referencia en el anteriormente mencionado artículo para *Tebeosfera* al proceso de documentación previo para el dibujo de las diferentes máquinas de guerra y escenas del conflicto a través de fotografías de la invasión rusa. Hace referencia también a la influencia de obras como *Los desastres de la guerra* de Goya, el *Guernica* de Picasso en el dibujo (García Sánchez, 2022^a).



Figura 24. García Sánchez, S. (2022). *Putin se quita la máscara* [Portada para revista]. Recuperado de: t.ly/EHvX

La utilización del color también adquiere un significado metafórico, reproduciendo con los colores rojo blanco y azul los colores de la bandera de la Federación Rusa. Para el rostro se utiliza un color más claro que permite que el dibujo sea legible (García Sánchez, 2022^a). El autor refiere que uno de los problemas que planteaba la realización de este trabajo era la articulación de las diferentes escenas en el rostro de modo que no pareciesen un tatuaje. Consigue, sin embargo, llegar a un nivel de equilibrio en el que con una primera impresión vemos la cara de Putin y, con un “efecto lupa” podemos realizar una lectura de las escenas que componen su rostro (García Sánchez, 2022^b).

Debemos contemplar también la posibilidad de pensar en los contenedores de historias no solo como una variante aislada de estructuración del espacio gráfico, sino como un recurso más del que podemos disponer a la hora de construir un relato. Es decir, podemos utilizar el contenedor de historias como recurso para dar solución a una narración secundaria dentro de otra narración principal.

Del interés por la exploración del espacio gráfico y desbordamiento de los límites de la página surge *Guerra*, una obra en la que el dibujo sale de la página y se coloca en el espacio expositivo. Sergio García realiza un homenaje al *Guernica* de Picasso en esta obra que fue expuesta en el museo Picasso de París en 2021. La obra, compuesta por treinta y tres paneles (correspondiendo esta a la estructura del bastidor del original) describe la carrera de un dictador, representado a este en el centro a modo de pantocrátor.

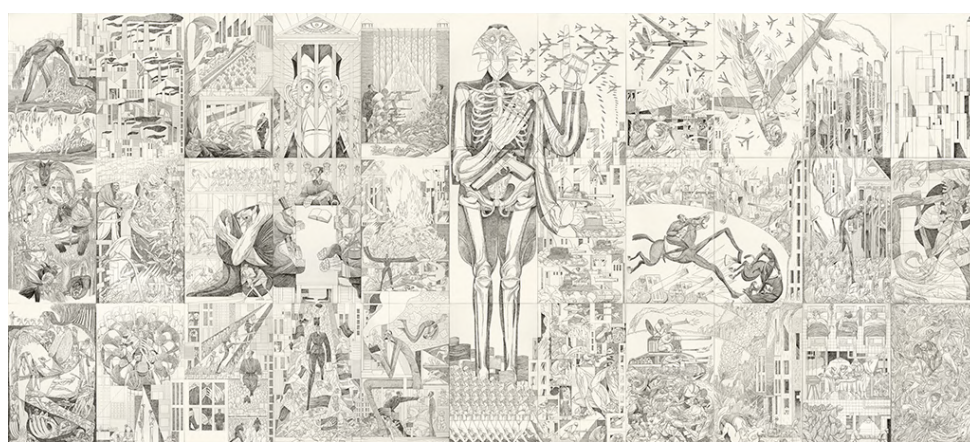


Figura 24. García Sánchez, S. (2020). *Guerra* [Cómic]. Recuperado de: <http://www.sergiogarciasanchez.com/>

En el panel que da inicio a la narración en la esquina inferior izquierda, el autor utiliza un contenedor de historias que toma forma Pachamama para dibujar una escena en la que unos obreros trabajan de manera forzada extrayendo los recursos de una mina mientras ascienden por el cuerpo de la diosa hacia el exterior.



Figura 24. García Sánchez, S. (2020). *Guerra* [Cómic]. Recuperado de: <http://www.sergiogarciasanchez.com/>

4.2. María Antonieta y la Revolución Francesa

4.2.1. Documentación y definición del proyecto

En este apartado se estudiará el proceso de documentación previo a la elaboración del contenedor de historias que compondrá la parte práctica de este trabajo. Si bien este proceso ya comenzó con el análisis de los referentes del apartado anterior, este apartado se centrará en aquellos aspectos que han permitido definir no solo la temática del contenedor sino también la narración de su interior.

Se ha partido de un hecho histórico: la Revolución Francesa debido al interés personal por la historia y por el conflicto en particular. Se han buscado, entonces, elementos o personajes con los que poder establecer una metáfora visual que funcione como un contenedor y que permita narrar en su interior el desarrollo de este conflicto. Tras la elaboración de algunos bocetos, la figura de María Antonieta, por ser uno de los personajes más reconocibles de este periodo, se presenta como el contenedor idóneo para acoger en su vestido el desarrollo de la Revolución. Se plantea la opción de realizar, en formato póster, un retrato de la reina de pie a tamaño natural y utilizar su pelo y su vestido como contenedor del dibujo. Esta idea se acaba desechando por resultar el dibujo y la postura demasiado estática.

Se plantea entonces la posibilidad de dibujar una María Antonieta decapitada tendida en el suelo con un charco de sangre a su alrededor que permita, a su vez, extender el espacio narrativo. Tanto la idea como la posición del personaje en el dibujo surgen con clara influencia del anteriormente citado *Cuerpos del delito* de Sergio García y Antonio Altarriba. Esta segunda opción resulta más atractiva que la anterior, no solo por sus posibilidades formales, sino también por su contenido metafórico. En este caso, el propio contenedor muestra uno de los acontecimientos más relevantes del periodo, la decapitación de María Antonieta en la guillotina, adelantando así la narración de su interior.

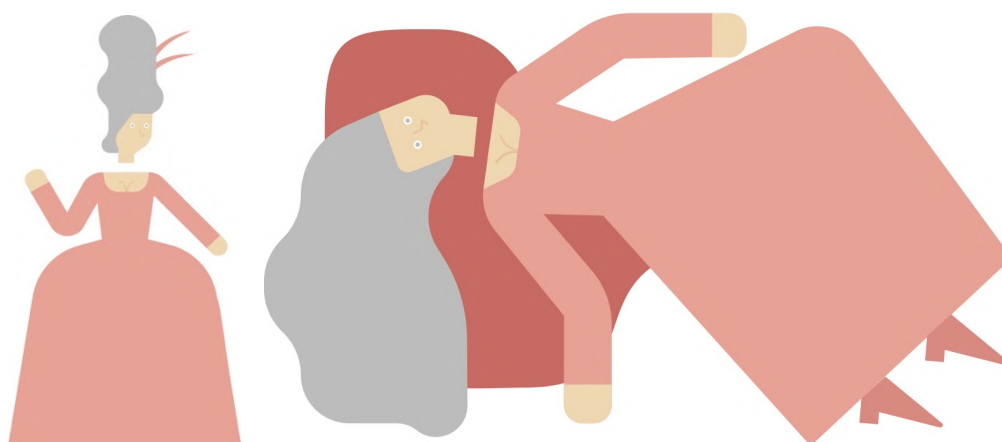


Figura 25. Serrano Torres, F. (2021). *María Antonieta y la Revolución Francesa* [Bocetos]. Recuperado de: archivo personal.

Una vez definida la idea de la que parte el contenedor historias, ha sido preciso concretar la narración de su interior. Para la realización de este proceso, dado que se ha prescindido de la introducción de diálogos en dibujo, en lugar de realizar un guion convencional, se ha realizado un esquema con aquellos puntos que vertebran el relato y permitiendo avanzar por el dibujo y la narración. Se han diferenciado, de este modo, tres bloques que funcionan como líneas de narración independientes: una primera dibujada en el pelo, que sirve para describir la vida de los reyes y el Primer Estado en Versalles; una segunda en el vestido, que se muestra el desarrollo de la Revolución hasta la muerte del rey y la reina en la guillotina; y, una tercera en el charco de sangre con el conocido como Reinado del Terror, que finaliza con la proclamación de Napoleón como emperador. La narración en cada uno de estos bloques pasará por los siguientes puntos:

1. Desarrollo de la Revolución:

- 1.1. Difusión del pensamiento ilustrado: La difusión de las ideas de la Ilustración, contrarias a la doctrina del Antiguo Régimen, desempeñarían un papel fundamental en el conflicto. El espíritu de pensadores con Rousseau, Voltaire y Montesquieu se mantenía presente en reuniones en las que la burguesía, en permanente ascenso social, debatía sobre los principios de igualdad, libertad y razón.
- 1.2. Opresión al Tercer Estado: La sociedad se encontraba sumida en una profunda crisis económica que provocó el encarecimiento de los alimentos. El Tercer Estado es obligado a pagar altas cantidades de impuestos para mantener a la nobleza y al clero. El pueblo de Francia pasaba hambre mientras el rey y la reina organizaban bailes y banquetes en Versalles.
- 1.3. Juramento del Juego de Pelota: El Tercer Estado no disfrutaba de una representación equitativa en la Asamblea. Los diputados del Tercer Estado se ven obligados a reunirse en la Sala del juego de pelota de Versalles donde se comprometen a redactar una nueva Constitución.
- 1.4. Toma de la Bastilla: El pueblo de Francia respaldaría en las calles la decisión de sus representantes y asaltaría la fortaleza de la Bastilla, considerada como símbolo de la represión de Luis XVI. La Toma de la

Bastilla acabó con la cabeza de su gobernador, el Marqués De Launay exhibida en una pica. La Revolución había comenzado.

- 1.5. Marcha sobre Versalles: La Toma de la Bastilla dio confianza al pueblo francés. Esto permitiría que las mujeres de los mercados de París partiesen hacia Versalles en protesta por la falta de derechos y la escasez del pan.
 - 1.6. Traslado de la Familia Real a París: La multitud armada asedió Versalles y obligó a la Familia Real a trasladar su residencia al Palacio de las Tullerías para mantener al rey bajo control.
 - 1.7. Fuga de Varennes: La Familia Real planeó su fuga de París y partió camino a Austria en busca de apoyos para recuperar el poder. El plan no tendría éxito, pues estos serían descubiertos apresados en Varennes, una pequeña localidad cercana a la frontera con Austria. Los reyes serían devueltos a París y Francia declarararía la guerra a Austria.
 - 1.8. Masacre del Campo de Marte: Personajes como Marat utilizarían la huida a Varennes para agitar la opinión pública, comenzando a propagarse sentimiento de odio hacia el rey. El pueblo se reunió en el Campo de Marte exigiendo la proclamación de una república. La Fayette, comandante de la Guardia Nacional ordenaría abrir fuego contra la población, defendiéndose esta lanzando piedras
 - 1.9. Proclamación de la República: Las protestas conseguirían acabar con el poder del rey. Se formaría un nuevo parlamento que acabó aboliendo la monarquía y proclamando la república. El rey fue acusado de traidor y acabó ejecutado en la guillotina. La reina acabaría corriendo la misma suerte más adelante.
-
2. Reinado del Terror:
 - 2.1. Enfrentamiento entre jacobinos y girondinos: La Revolución se había radicalizado. Los jacobinos, liderados por Robespierre instaurarían una especie de dictadura en la que nobles y clérigos fueron ejecutados.
 - 2.2. Asesinato de Marat: EL periodista Marat publicaría una lista con los nombres de supuestos traidores a la República, lo que provocaría que fuese apuñalado por Carlota Corday mientras trabajaba en la bañera.
 - 2.3. Guerra de la Vendée: Se produjo una guerra entre partidarios de la Revolución y contrarrevolucionarios en defensa de la Fé Católica. Esta

guerra se denominó la Guerra de la Vendée y se extendió durante más de tres años.

2.4. El Gran Terror: Un sentimiento de locura colectiva se había instaurado en la Francia de la época. Aumentó el número de ejecuciones públicas y miles de personas fueron guillotizadas tras ser acusadas de contrarrevolucionarias.

2.5. Muerte de Robespierre: La inestabilidad política hizo que los líderes revolucionarios acabasen corriendo la misma suerte. Robespierre sería ejecutado tras ser acusado por miembros de su propio partido.

2.6. Golpe de Estado de Napoleón: Mientras tanto, Napoleón, un joven militar, andaba ganando batallas en la frontera con Austria. Este comenzaba a contar con el apoyo del pueblo francés, mientras el gobierno republicano era cada vez menos popular. Napoleón dio un golpe de Estado y se posicionó como Primer Cónsul de Francia. Unos años más tarde se autoproclamaría Emperador en la catedral de Notre Dame de París.

4.2.2. Proceso

Con los bocetos iniciales y el pequeño esquema sobre el contenido del apartado anterior el proyecto había quedado definido. Se ha procedido entonces a dar comienzo a la fase de dibujo. Para ello, se ha trabajado principalmente en formato digital con el programa Illustrator, auxiliándonos de papel y lápiz puntualmente para algún boceto. Al ser Illustrator un programa de dibujo vectorial nos permite disfrutar de grandes ventajas a la hora de editar el dibujo, así como a trabajar sobre un formato de mayor dimensión. Se ha procedido, entonces, a concretar el contenedor de historias sobre el que realizaremos el dibujo final.

El resultado será un póster de un metro veinte por un metro ochenta en el que, siguiendo el boceto inicial, María Antonieta aparece en el suelo con un charco de sangre a su alrededor. Se ha buscado que el rostro de la reina mantuviese una apariencia serena a pesar la situación en la que aparece representada. Además del contenedor, en el póster se ha incluido el título de la obra y una pequeña leyenda que indica presencia de dos narraciones: una en la falda con colores azules y, otra en la sangre, con colores rojos.



Figura 26. Serrano Torres, F. (2021). *María Antonieta y la Revolución Francesa* [Boceto definitivo]. Recuperado de: archivo personal.

El color en este segundo boceto ha variado del color del boceto inicial. Se ha sustituido el vestido rosa de María Antonieta por un vestido de color verde azulado que aporta un mayor contraste a dibujo y permite una mejor diferenciación entre las dos narraciones que se han dibujado en su interior. Se ha establecido, de este modo, una paleta reducida de colores que nos servirá para diferenciar las escenas y dotará de unidad al conjunto.

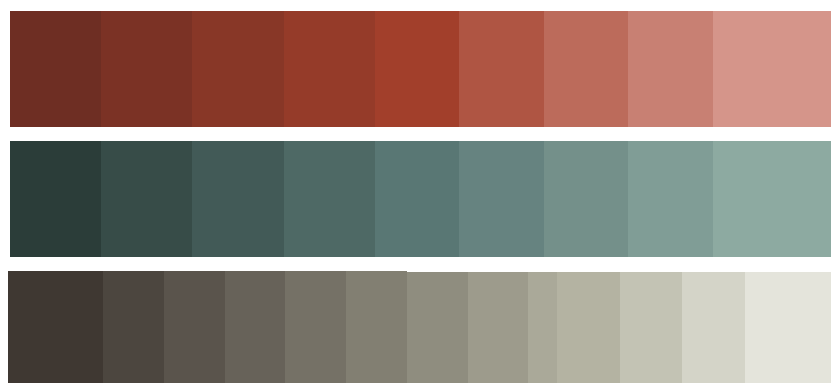


Figura 27. Serrano Torres, F. (2021). *Paleta de color* [Boceto]. Recuperado de: archivo personal.

El dibujo se ha organizado a modo de secuencia con fondo continuo de modo que sea posible seguir la narración por los pliegues del vestido y la sangre a través del movimiento de los diferentes personajes. En el caso del

vestido, la narración seguirá una trayectoria en zigzag comenzando por la parte superior del mismo hasta llegar a la parte inferior. El vector de lectura en la sangre de la reina comenzará en la parte interior de su brazo y pasará por su cuello en dirección inversa al sentido de lectura occidental hasta llegar al extremo opuesto del dibujo. Se muestra un pequeño esquema a continuación.

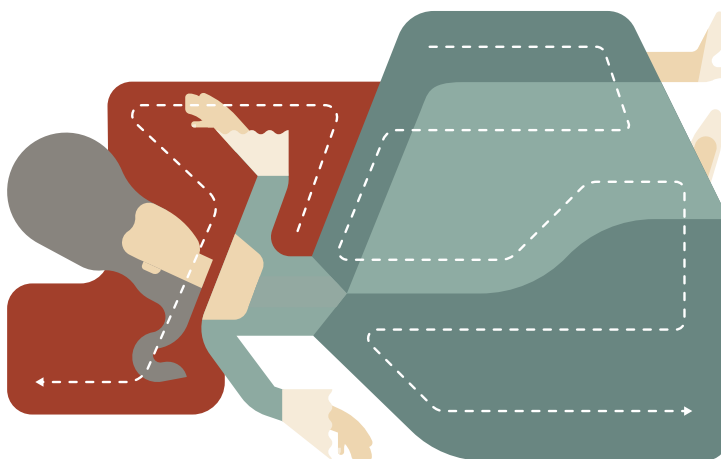


Figura 28. Serrano Torres, F. (2022). *Vectores de lectura* [Boceto]. Recuperado de: archivo personal.

Para el dibujo de las diferentes escenas se han utilizado como referentes numerosas obras de la tradición pictórica relacionadas con la Revolución, así como grabados e ilustraciones de la época y de autores contemporáneos. Se muestran a continuación algunos ejemplos.



Figura 29. Wilhem, C. (1846). *Treaty of Peace at Paris* [Grabado]. Recuperado de: t.ly/lSt-



Figura 30. Serrano Torres, F. (2022). *María Antonieta y la Revolución Francesa* [Detalle]. Recuperado de: archivo personal.



Figura 31. Jacques-Louis, D. (1791). *Juramento del Juego de pelota* [Boceto para pintura]. Recuperado de: t.ly/Fhtug

Figura 32. Serrano Torres, F. (2022). *María Antonieta y la Revolución Francesa* [Detalle]. Recuperado de: archivo personal.



Figura 33. Houel, J. (1789). *Prisión de la Bastilla* [Pintura]. Recuperado de: t.ly/s5-K

Figura 34. Serrano Torres, F. (2022). *María Antonieta y la Revolución Francesa* [Detalle]. Recuperado de: archivo personal.

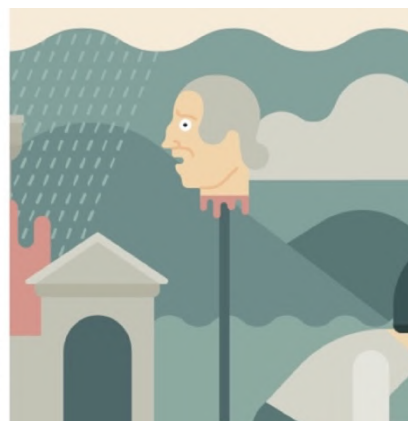


Figura 35. Anónimo. (1789). *Le Marquis de Launay* [Grabado]. Recuperado de: t.ly/BtkG

Figura 36. Serrano Torres, F. (2022). *María Antonieta y la Revolución Francesa* [Detalle]. Recuperado de: archivo personal.



Figura 37. Anónimo. (1789). *Marcha sobre Versalles* [Grabado]. Recuperado de: t.ly/P5fgP

Figura 38. Serrano Torres, F. (2022). *María Antonieta y la Revolución Francesa* [Detalle]. Recuperado de: archivo personal.



Figura 39. Delacroix, E. (1830). *La libertad guiando al pueblo* [Pintura]. Recuperado de: t.ly/IUv1

Figura 40. Serrano Torres, F. (2022). *María Antonieta y la Revolución Francesa* [Detalle]. Recuperado de: archivo personal.



Figura 41. Anónimo. (s. XVIII). *Luis XVI, su esposa María Antonieta y el delfín Louis Joseph* [Grabado]. Recuperado de: t.ly/zYQ4

Figura 42. Serrano Torres, F. (2022). *María Antonieta y la Revolución Francesa* [Detalle]. Recuperado de: archivo personal.



Figura 43. Anónimo. (1897). *Folk festival of the goddess reason. Symbol of freedom and the republic.* [Ilustración]. Recuperado de: t.ly/LN_K



Figura 44. Serrano Torres, F. (2022). *María Antonieta y la Revolución Francesa* [Detalle]. Recuperado de: archivo personal.



Figura 45. Anónimo. (s. XIX). *Ejecución de Luis XVI* [Grabado]. Recuperado de: t.ly/v2ei

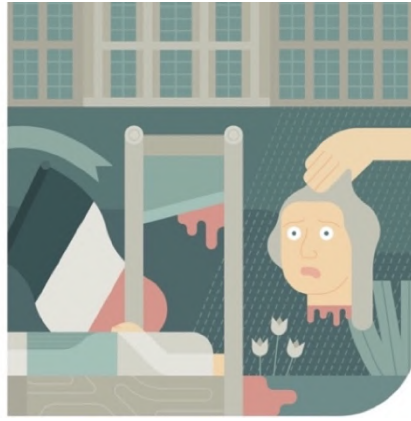


Figura 46. Serrano Torres, F. (2022). *María Antonieta y la Revolución Francesa* [Detalle]. Recuperado de: archivo personal.

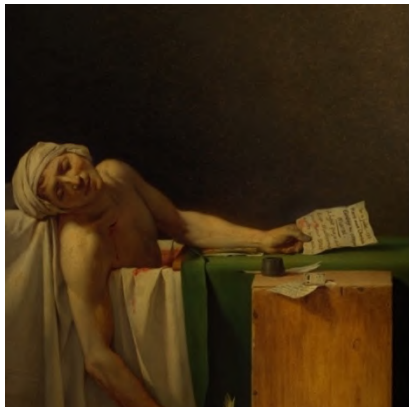


Figura 47. Jacques-Louis, D. (1793). *La muerte de Marat* [Pintura]. Recuperado de: t.ly/Eovj



Figura 48. Serrano Torres, F. (2022). *María Antonieta y la Revolución Francesa* [Detalle]. Recuperado de: archivo personal.



Figura 49. Jacques-Louis, D. (1801). *Napoleón cruzando los Alpes* [Óleo sobre lienzo]. Recuperado de: t.ly/k8vh

Figura 50. Serrano Torres, F. (2022). *María Antonieta y la Revolución Francesa* [Detalle]. Recuperado de: archivo personal.



Figura 51. Ingres, J. (1806). *Napoleón en su trono imperial* [Pintura]. Recuperado de: t.ly/mOoD

Figura 52. Serrano Torres, F. (2022). *María Antonieta y la Revolución Francesa* [Detalle]. Recuperado de: archivo personal.

Una vez finalizada la búsqueda de referentes visuales se ha procedido al dibujo de las diferentes escenas que componen la historia: primero de la narración que se encuentra en el vestido y, más tarde, de la sangre. Se ha procurado que las diferentes figuras y escenas se adapten al formato del contenedor, deformando para ello algunos espacios y posturas de los personajes cuando ha sido necesario. Del mismo modo, se ha procurado que el movimiento de los personajes indique el vector de lectura de la narración. Es por ello que, en la falda de la reina, dividida en tres secciones, algunos personajes cruzan de una a otra o señalan con la mano indicando el camino a seguir. El resultado de la fase de dibujo ha sido el siguiente:



Figura 52. Serrano Torres, F. (2022). *María Antonieta y la Revolución Francesa* [Cómic]. Recuperado de: archivo personal.

Para la maquetación final del proyecto, se han introducido en el póster dos pequeños textos explicativos sobre la Revolución y el vector de lectura, además de un código QR que redigirá al lector a un folleto con información sobre cada una de las partes del dibujo y la narración, así como un esquema detallado con el vector de lectura a seguir. Se muestra a continuación el resultado del póster tras la maquetación y una imagen del anverso y el reverso del folleto. Es posible consultar estas imágenes con una mayor resolución en el apartado de archivos adjuntos de este trabajo.

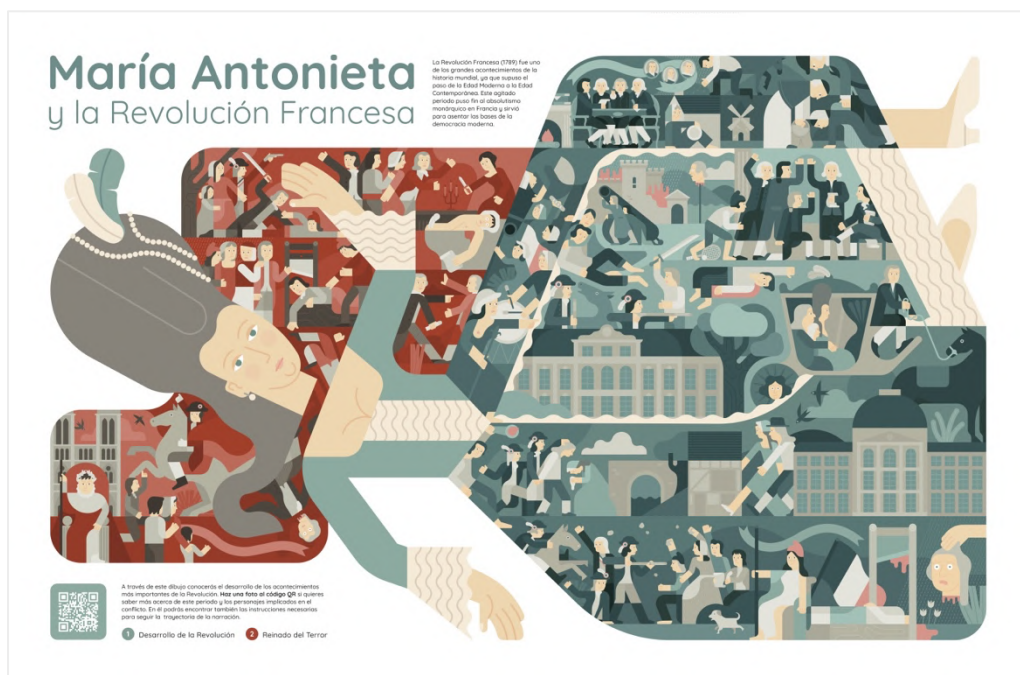


Figura 53. Serrano Torres, F. (2022). *María Antonieta y la Revolución Francesa* [Cómic]. Recuperado de: archivo personal.

Amplía la información

La Francia del siglo XVIII se encontraba bajo una monarquía absolutista. La sociedad, organizada en estamentos, obligaba al campesinado y la burguesía a pagar grandes cantidades de impuestos que mantenían al clero y la nobleza.

1. La Ilustración trajo consigo ideas de libertad e igualdad, que pronto se difundieron a través de reuniones en las que la burguesía leía a pensadores como Voltaire, Rousseau y Montesquieu.
2. La sociedad se encontraba sumida en una profunda crisis económica que provocó el encarecimiento de los alimentos. El pueblo de Francia pasaba hambre mientras Luis XVI y María Antonieta organizaban lujosos bailes y banquetes en Versalles.
3. El Tercer Estado no disfrutaba de una representación equitativa en la Asamblea, por los que sus diputados decidieron reunirse en la Sala del Juego de Pelota de Versalles, donde se comprometieron a redactar una nueva constitución.
4. El pueblo respaldaría en las calles la decisión de sus representantes asaltando la fortaleza de la Bastilla, considerada como símbolo de la represión de Luis XVI. La Toma de la Bastilla acabó con la cabeza de su gobernador, el Marqués De Launay exhibida en una pica.
5. La insurrección se extendió por toda Francia lo que permitió que la población ganara confianza. Las mujeres de los mercados de París partieron hacia Versalles en protesta por la falta de derechos y la escasez del pan.
6. La multitud armada asedió Versalles y obligó a la Familia Real a trasladar su residencia al Palacio de las Tullerías en París para mantener al rey bajo control.
7. La Familia Real, en intento de recuperar el poder, planeó su fuga y partió camino a Austria, el país de María Antonieta, en busca de apoyo. Este plan disfrutó de poco éxito. Luis XVI y María Antonieta fueron aprehendidos en Varennes, una pequeña localidad cercana a la frontera con Austria. Estos fueron devueltos a París y Francia acabó declarando la guerra a Austria.
8. Personajes como Marat utilizaron la huida de los reyes para agitar la opinión pública. Comenzó a

propagarse un sentimiento de odio hacia el rey y la reina. El pueblo de París se reunió en el Campo de Marte para exigir la proclamación de una república. El marqués de La Fayette, comandante de la Guardia Nacional, ordenó abrir fuego contra la población, que solo podía defenderse lanzando piedras contra los guardias.

9. Las protestas consiguieron acabar por completo con el poder del rey. Se formó un nuevo parlamento compuesto por dos grupos: jacobinos y girondinos. Este nuevo parlamento acabó abolendo la monarquía y proclamando la Primera República francesa.
10. Luis XVI fue acusado de traidor y acabó ejecutado en la guillotina. La reina correría la misma suerte unos meses más tarde.
11. La Revolución se había radicalizado. Los jacobinos, liderados por Robespierre instauraron una especie de dictadura en la que nobles y miembros de la Iglesia fueron ejecutados.
12. El periodista Marat publicó una lista con nombres de supuestos traidores a la República, lo que acabó con Marat asesinado mientras escribía en la bañera de su casa. Marat se convirtió en un mártir para los radicales.
13. Se produjo una guerra entre partidarios de la Revolución y contrarrevolucionarios en defensa de la Fé Católica. Esta guerra se denominó la Guerra de la Vendée y se extendió durante más de tres años.
14. Un sentimiento de locura colectiva se había instaurado en la Francia de la época. Aumentó el número de ejecuciones y miles de personas fueron guillotinas tras ser acusadas de contrarrevolucionarios.
15. La inestable situación política hizo que los líderes revolucionarios acabasen corriendo la misma suerte. Robespierre sería ejecutado tras ser acusado por miembros de su propio partido.
16. Mientras tanto, Napoleón, un joven militar, andaba ganando batallas en la frontera con Austria. Este comenzaba a contar con el apoyo del pueblo francés, mientras el gobierno republicano era cada vez menos popular. Napoleón dio un golpe de Estado posicionándose como Primer Cónsul de Francia.
17. Napoleón acabó haciéndose con el poder absoluto del país y, unos años más tarde, se autoproclamó emperador en la catedral de Notre Dame de París.

María Antonieta y la Revolución Francesa

Manual de lectura

Figura 54. Serrano Torres, F. (2022). *Manual de lectura* [Folleto]. Recuperado de: archivo personal.

Instrucciones

La Revolución Francesa (1789-1799) es uno de los grandes acontecimientos de la historia mundial. Este agitado periodo marcó el paso de la Edad Moderna a la Edad Contemporánea. Supuso el fin del absolutismo monárquico en Francia y trajo consigo los ideales de libertad e igualdad que han servido para asentar las bases de la democracia moderna. Con la Revolución Francesa se establecería el orden social de un nuevo mundo en el que la burguesía pasó a ser la nueva clase política dominante.

Este dibujo te permitirá conocer el desarrollo de los acontecimientos más importantes de la Revolución a través de la figura decapitada de la reina María Antonieta. En el plano que se muestra a continuación encontrarás el recorrido que debes seguir para la correcta lectura del dibujo. Puedes encontrar más información acerca de cada una de las partes del mismo en el interior de este manual de lectura.

1 Desarrollo de la Revolución

2 Reinado del Terror

© Ferrn Serrano Torres, 2022.

Figura 55. Serrano Torres, F. (2022). *Manual de lectura* [Folleto]. Recuperado de: archivo personal.

4.2.3. Arte final

El póster se imprimirá en papel mate de 280 gramos con un formato de 1'20m x 1'80m de modo que la figura de María Antonieta pueda contemplarse a tamaño natural. Del mismo modo, el folleto que acompaña al póster además poder de leerse en formato digital a través del código QR del dibujo, se ha impreso en formato A4 en papel offset mate de 180 gramos.



Figura 56. Serrano Torres, F. (2022). *María Antonieta y la Revolución Francesa* [Cómic]. Recuperado de: archivo personal.



Figura 57. Serrano Torres, F. (2022). *Manual de lectura* [Folleto]. Recuperado de: archivo personal.



Figura 58. Serrano Torres, F. (2022). *Manual de lectura* [Folleto]. Recuperado de: archivo personal.

5. CONCLUSIONES

Atendiendo al desarrollo de este trabajo y teniendo en cuenta los objetivos planteados al comienzo del mismo, podemos afirmar que los contenedores de historias suponen un avance en el lenguaje del cómic convencional. La utilización de perigramas con formas que difieren de la viñeta tradicional no solo aporta una mayor riqueza al dibujo y la narración, sino que también permite establecer una relación diferente con el lector. Al suprimir la viñeta y romper con el vector de lectura tradicional el lector debe navegar por el dibujo de una manera similar a la que lo haría por un mapa, pasando a ocupar de este modo un papel más activo.

El desarrollo de la revisión bibliográfica de la primera parte del trabajo ha permitido ampliar nuestro conocimiento sobre el tema y ha permitido el desarrollo de la parte práctica. No obstante, se han encontrado ciertas dificultades a la hora de desarrollar nuestro contenedor de historias. Estas dificultades han estado relacionadas, sobre todo, con la organización de la narración en el interior del contenedor. El vector de lectura ha quedado marcado por la continuidad del fondo y los movimientos de los diferentes personajes. Se ha decidido incorporar, no obstante, un pequeño manual de lectura con textos que complementan la narración del póster.

6. BIBLIOGRAFÍA

Arredondo Garrido, S. (2018). La esquemática en el enriquecimiento del cómic: Estudio teórico-práctico de las formas narrativas y discursivas. [Tesis doctoral, Universidad de Granada].
<https://digibug.ugr.es/handle/10481/42602>

Bartual Moreno, R. (2010). Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic. [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid].
<https://repositorio.uam.es/handle/10486/10334>

Bartual Moreno, R (2011). Los primeros cien años de tira narrativa (1450-1550): los inicios de la narración gráfica impresa. *Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte*, 23, 9-22.
<https://repositorio.uam.es/handle/10486/7829>

Del Rey Cabero, E. (2020). La influencia del sistema de escritura y el formato del libro en el discurso del cómic: origen, consolidación y ruptura. [Tesis doctoral, Universidad de Granada].
<https://digibug.ugr.es/handle/10481/63870>

García Sánchez, S. (2000). Sinfonía gráfica: variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic. Barcelona: Glénat.

García Sánchez, S. (2017). El contenedor de historias: Una narración multilínea en un espacio gráfico expansivo. En Marín, R y Roldán, J (Ed.), Ideas visuales. *Investigación basada en artes e investigación artística*. Universidad de Granada

García Sánchez, S. (1 de marzo de 2018). *Las ilustraciones desbordadas de Sergio García conquistan The New York Times / Entrevistado por Barrionuevo, J*. Eldiario.es.
https://www.eldiario.es/andalucia/lacajanegra/libros/sergio-garcia-the-york-times_1_2247556.html

García Sánchez, S. (17 de abril de 2019a). *“El dibujo es una forma de investigación” / Entrevistado por Asensio, A.* Diario de Sevilla.
https://www.diariodesevilla.es/entrevistas/sergio-garcia-dibujante-dibujo-investigacion_0_1346265817.html

García Sánchez, S. (4 de diciembre de 2019b). *Entre la investigación y el arte (y todo lo que hay en medio) / Entrevistado por Peña Méndez, M.* Papeles de Cultura Contemporánea.
https://www.ugr.es/~hum736/PDF/Papeles_de_Cultura_Contemporanea_22.pdf

García Sánchez, S. (2022a). Procesos creativos en portadas de prensa con carácter narrativo. *Tebeosfera, tercera época* (19).
https://www.tebeosfera.com/documentos/procesos_creativos_en_portadas_de_prensa_con_caracter_narrativo.html

García Sánchez, S. (10 de mayo de 2022b). *El artista español con portadas firmadas en el New Yorker capaz de reinventar el 'Guernica' de Picasso / Entrevistado por Vargas, I.* El Español.
https://www.elespanol.com/malaga/cultura/20220510/portadas-firmadas-new-yorker-reinventar-guernica-picasso/671182993_0.html

Jiménez, J. (11 de septiembre de 2017). El cómic se convierte en 'El cuerpo del delito'. *RTVE*. <https://www.rtve.es/noticias/20170911/comic-se-convierte-cuerpo-del-delito/1609120.shtml>

Peeters, Benoît (1998) Lire la bande dessinée. París, Flammarion.

7. Anexos

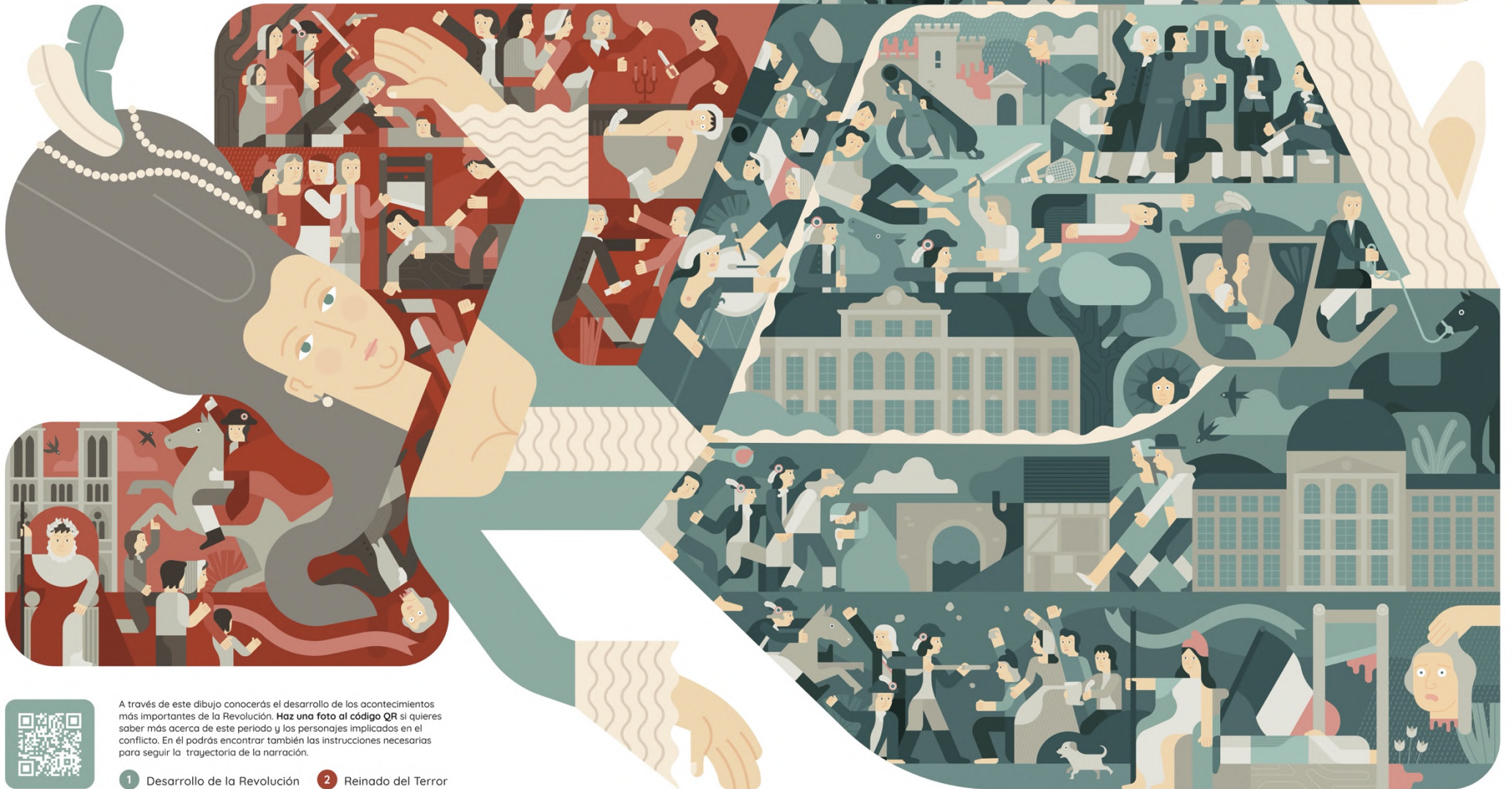
En el siguiente enlace puede descargar las imágenes de este apartado en su formato original:

Póster: <https://drive.google.com/file/d/1mKPUSI7c56YyYleRnCRtBHi1ZDMKaMlc/view?usp=sharing>

Folleto: <https://drive.google.com/file/d/129WzI9SHB2zQ8NoizeXZ2G4djHFg76X4/view?usp=sharing>

María Antonieta y la Revolución Francesa

La Revolución Francesa (1789) fue uno de los grandes acontecimientos de la historia mundial, ya que supuso el paso de la Edad Moderna a la Edad Contemporánea. Este agitado período puso fin al absolutismo monárquico en Francia y sirvió para asentar las bases de la democracia moderna.



A través de este dibujo conocerás el desarrollo de los acontecimientos más importantes de la Revolución. **Haz una foto al código QR** si quieres saber más acerca de este periodo y los personajes implicados en el conflicto. En él podrás encontrar también las instrucciones necesarias para seguir la trayectoria de la narración.

- 1 Desarrollo de la Revolución
- 2 Reinado del Terror

Amplía la información

La Francia del siglo XVIII se encontraba bajo una monarquía absolutista. La sociedad, organizada en estamentos, obligaba al campesinado y la burguesía a pagar grandes cantidades de impuestos que mantenían al clero y la nobleza.

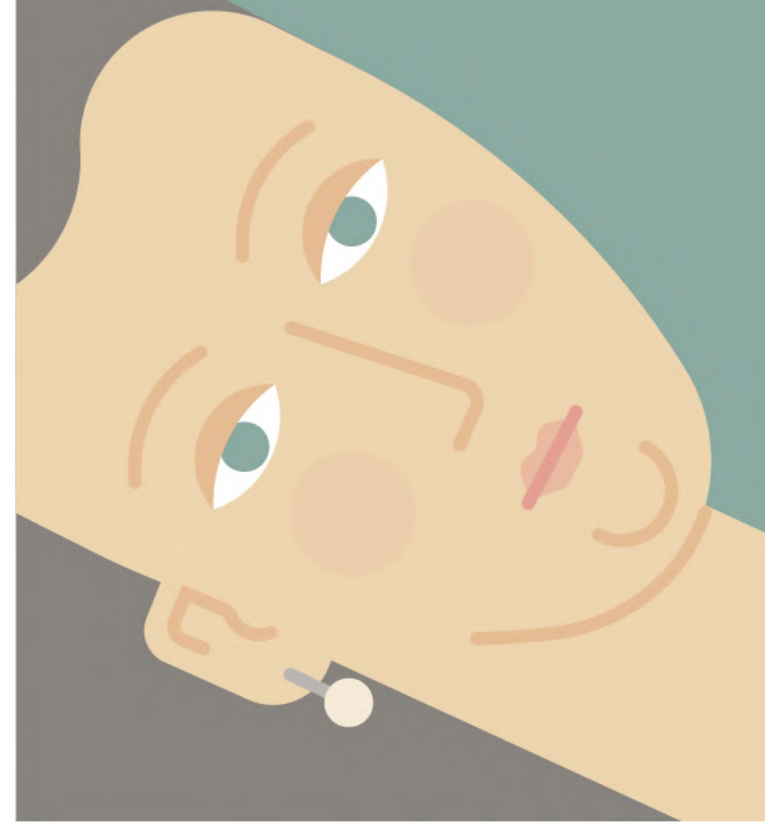
1. La Ilustración trajo consigo ideas de libertad e igualdad, que pronto se difundieron a través de reuniones en las que la burguesía leía a pensadores como Voltaire, Rousseau y Montesquieu.
2. La sociedad se encontraba sumida en una profunda crisis económica que provocó el encarecimiento de los alimentos. El pueblo de Francia pasaba hambre mientras Luis XVI y María Antonieta organizaban lujosos bailes y banquetes en Versalles.
3. El Tercer Estado no disfrutaba de una representación equitativa en la Asamblea, por lo que sus diputados decidieron reunirse en la Sala del Juego de Pelota de Versalles, donde se comprometieron a redactar una nueva constitución.
4. El pueblo respaldaría en las calles la decisión de sus representantes asaltando la fortaleza de la Bastilla, considerada como símbolo de la represión de Luis XVI. La Toma de la Bastilla acabó con la cabeza de su gobernador, el Marqués De Launay exhibida en una pica.
5. La insurrección se extendió por toda Francia lo que permitió que la población ganara confianza. Las mujeres de los mercados de París partieron hacia Versalles en protesta por la falta de derechos y la escasez del pan.
6. La multitud armada asedió Versalles y obligó a la Familia Real a trasladar su residencia al Palacio de las Tullerías en París para mantener al rey bajo control.
7. La Familia Real, en intento de recuperar el poder, planeó su fuga y partió camino a Austria, el país de María Antonieta, en busca de apoyo. Este plan disfrutó de poco éxito. Luis XVI y María Antonieta fueron apresados en Varennes, una pequeña localidad cercana a la frontera con Austria. Estos fueron devueltos a París y Francia acabó declarando la guerra a Austria.
8. Personajes como Marat utilizaron la huida de los reyes para agitar la opinión pública. Comenzó a

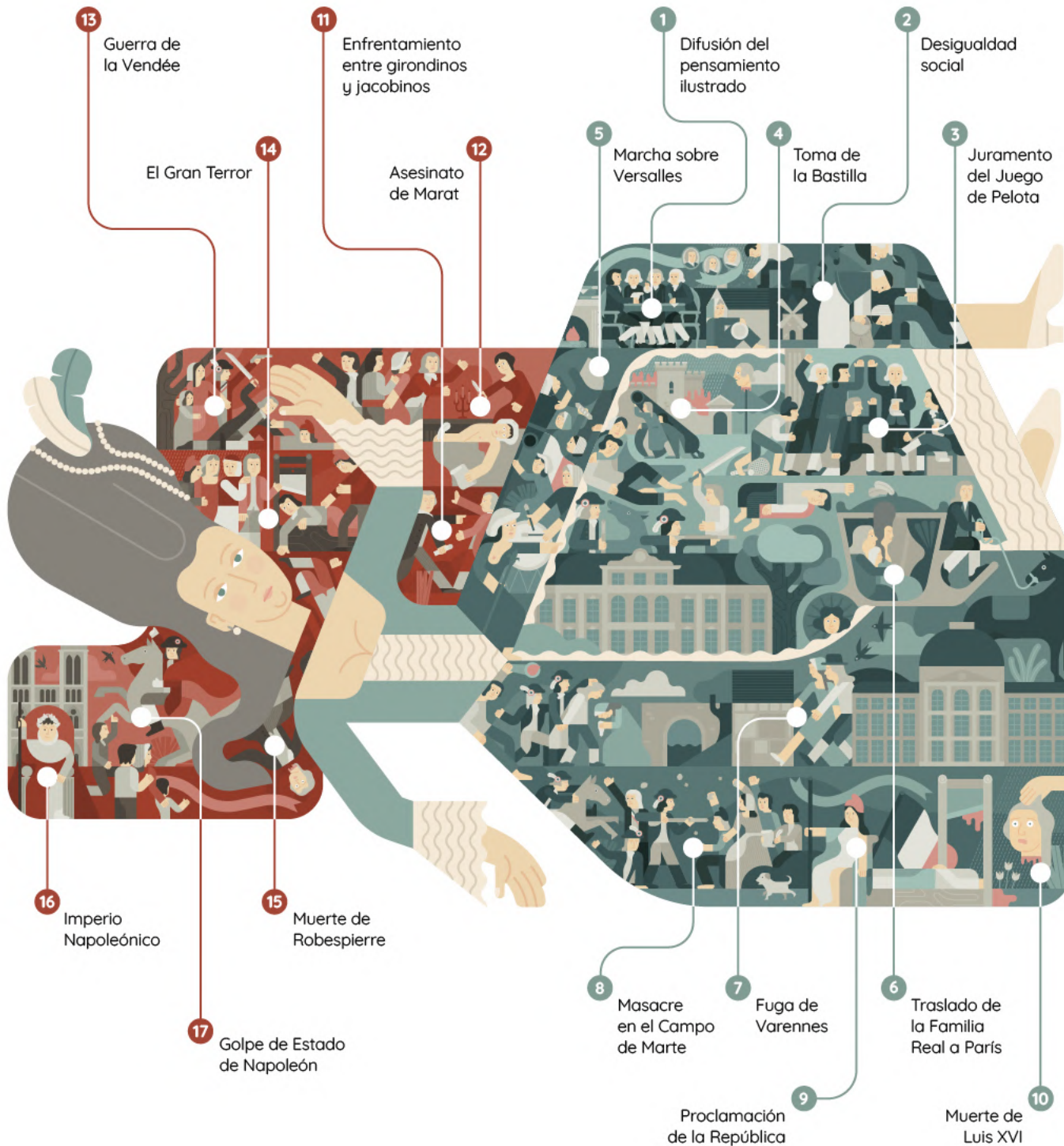
propagarse un sentimiento de odio hacia el rey y la reina. El pueblo de París se reunió en el Campo de Marte para exigir la proclamación de una república. El marqués de La Fayette, comandante de la Guardia Nacional, ordenó abrir fuego contra la población, que solo podía defenderse lanzando piedras contra los guardias.

9. Las protestas consiguieron acabar por completo con el poder del rey. Se formó un nuevo parlamento compuesto por dos grupos: jacobinos y girondinos. Este nuevo parlamento acabó aboliendo la monarquía y proclamando la Primera República francesa.
10. Luis XVI fue acusado de traidor y acabó ejecutado en la guillotina. La reina correría la misma suerte unos meses más tarde.
11. La Revolución se había radicalizado. Los jacobinos, liderados por Robespierre instauraron una especie de dictadura en la que nobles y miembros de la Iglesia fueron ejecutados.
12. El periodista Marat publicó una lista con nombres de supuestos traidores a la República, lo que acabó con Marat asesinado mientras escribía en la bañera de su casa. Marat se convirtió en un mártir para los radicales.
13. Se produjo una guerra entre partidarios de la Revolución y contrarrevolucionarios en defensa de la Fé Católica. Esta guerra se denominó la Guerra de la Vendée y se extendió durante más de tres años.
14. Un sentimiento de locura colectiva se había instaurado en la Francia de la época. Aumentó el número de ejecuciones y miles de personas fueron guillotinas tras ser acusadas de contrarrevolucionarias.
15. La inestable situación política hizo que los líderes revolucionarios acabasen corriendo la misma suerte. Robespierre sería ejecutado tras ser acusado por miembros de su propio partido.
16. Mientras tanto, Napoleón, un joven militar, andaba ganando batallas en la frontera con Austria. Este comenzaba a contar con el apoyo del pueblo francés, mientras el gobierno republicano era cada vez menos popular. Napoleón dio un golpe de Estado posicionándose como Primer Cónsul de Francia.
17. Napoleón acabó haciéndose con el poder absoluto del país y, unos años más tarde, se autoproclamó emperador en la catedral de Notre Dame de París.

María Antonieta y la Revolución Francesa

Manual de lectura



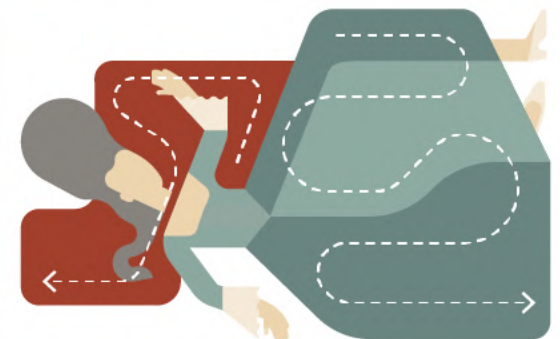


Instrucciones

La Revolución Francesa (1789-1799) es uno de los grandes acontecimientos de la historia mundial. Este agitado periodo marcó el paso de la Edad Moderna a la Edad Contemporánea. Supuso el fin del absolutismo monárquico en Francia y trajo consigo los ideales de libertad e igualdad que han servido para asentar las bases de la democracia moderna. Con la Revolución Francesa se establecería el orden social de un nuevo mundo en el que la burguesía pasó a ser la nueva clase política dominante.

Este dibujo te permitirá conocer el desarrollo de los acontecimientos más importantes de la Revolución a través de la figura decapitada de la reina María Antonieta. En el plano que se muestra a continuación encontrarás el recorrido que debes seguir para la correcta lectura del dibujo. Puedes encontrar más información acerca de cada una de las partes del mismo en el interior de este manual de lectura.

- 1 Desarrollo de la Revolución
- 2 Reinado del Terror



CURRÍCULUM



Nombre y Apellidos: Fermín Serrano Torres

Dirección Postal: Granada (18013).

Dirección electrónica: ferminserranotorres@gmail.com

Formación académica:

- 2016 - 2020 Grado en Bellas Artes. Universidad de Granada.
- 2018 - 2019 Visual Arts. Programa Erasmus: Universidad Aristóteles de Tesalónica.

Experiencia profesional:

- 2021 - 2022 Diseñador gráfico en SIDN Digital Thinking.
- 2020 - 2022 Diseñador gráfico freelance.