

# TFG

---

## ILUSTRACIÓN DE RELATOS:

UN ACERCAMIENTO VISUAL A LOS ESCRITOS DE  
EDGAR ALLAN POE

Presentado por Patricia Pons Navarro

Tutor: Roberto Vicente Giménez Morell

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020 - 2021



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## **RESUMEN/ SUMMARY**

El proyecto trata la creación de 10 ilustraciones basadas en diversos relatos del autor estadounidense Edgar Allan Poe, conocido renovador de la novela gótica y precursor del relato corto; estas láminas de dibujo pretenden reflejar el lado misterioso y poético de este género, dando un acompañamiento visual a estos escritos. El planteamiento es producir una ilustración por relato en un tamaño A4, que funcionará como página inicial de cada uno de estos, y así mismo como lámina independiente de dibujo.

El acercamiento metodológico pensado es que, de forma mayoritaria, se utilice la técnica tradicional de la tinta china con plumilla, y en menor medida el digital, este sobre todo será utilizado para bocetos, retoque y maquetación; esta última será una simulación texto-imagen, que proporcionará un acercamiento a una futura producción editorial.

The project involves the creation of 10 illustrations based on various stories by the American author Edgar Allan Poe, a well-known renovator of the gothic novel and precursor of the short story; these drawing sheets aim to reflect the mysterious and poetic side of this genre, providing a visual accompaniment to these writings. The approach is to produce one illustration per story in A4 size, which will function as the initial page of each story, and as an independent drawing sheet.

The methodological approach is that, for the most part, the traditional technique of Chinese ink with nib will be used, and to a lesser extent digital, which will be used mainly for sketches, retouching and layout; the latter will be a text image simulation, which will provide an approach to a future editorial production.

## **PALABRAS CLAVE/ KEYWORDS**

Ilustración, tinta china, Edgar Allan Poe, dibujo, maquetación.

Illustration, Chinese ink, Edgar Allan Poe, drawing, layout.

# ÍNDICE

## 1. INTRODUCCIÓN P.5

## 2. OBJETIVOS P.5

## 3. METODOLOGÍA P.6

### 3.1 CRONOGRAMA P.7

## 4. MARCO REFERENCIAL P.8

### 4.1 ILUSTRACIÓN P.8

#### 4.1.1 *Contexto histórico P.9*

#### 4.1.2 *Ilustración narrativa P.10*

### 4.2 EDGAR ALLAN POE P.10

#### 4.2.1 *Vida P.11*

#### 4.2.2 *Estilo literario e influencia P.12*

#### 4.2.3 *Relatos P.13*

## 5. REFERENTES P.14

### 5.1 ART NOUVEAU P.14

#### 5.1.1 *Henry Patrick Clarke P.15*

#### 5.1.2 *Aubrey Vincent Beardsley P.15*

### 5.2 JOHN TENNIEL P.18

### 5.3 FRANKLIN BOOTH P.19

## 6. PROCESO P.20

### 6.1 ANÁLISIS Y ESTUDIO P.20

### 6.2 PROCESO ARTÍSTICO P.27

#### 6.2.1 *Presentación de la idea P.27*

#### 6.2.2 *Materiales P.28*

#### 6.2.3 *Bocetos y pruebas P.29*

#### 6.2.4 *Realización de la propuesta P.31*

*6.2.5 Maquetación y presentación P.32*

**7. CONCLUSIONES P.34**

**8. BIBLIOGRAFÍA P.35**

**9. ÍNDICE DE IMAGENES P.36**

**10. ANEXOS P.38**

**10.1 BOCETOS Y PRUEBAS P.38**

**10.2 ILUSTRACIONES FINALES P.40**

**10.3 MAQUETACIÓN FINAL P.50**

# 1. INTRODUCCIÓN

El proyecto trata sobre la creación de diversas ilustraciones basadas en 10 relatos del autor Edgar Allan Poe; la idea principal es hacer una ilustración por relato que represente la esencia de la obra, junto con algunos elementos representativos del relato. Los escritos fueron escogidos después de varias lecturas que realicé sobre la obra de Poe, eligiendo aquellos que más me llamaron la atención.

Decidí utilizar sus obras en este proyecto porque su atmósfera misteriosa y fantástica me resulta de interés tanto a nivel personal como a nivel artístico, el principal objetivo es hacer que este trabajo muestre esa atmósfera a nivel ilustrativo así mismo que proyecte el mismo sentimiento que se plantea en el relato.

En este proyecto se trabaja en diversas áreas: la investigación y estudio de cada relato, cómo captar el escenario de las obras, la representación de la época y la esencia de cada escrito, otra parte importante dentro del proyecto es su significado, la creación artística de las obras, el diseño de dichas obras, el cómo están presentadas en el propio libro, que elementos tienen más importancia y como sintetizar los puntos clave de cada relato de el mismo modo, la maquetación de dichas se convierte en parte del proyecto.

Las ilustraciones son presentadas como forma de acompañamiento de un escrito, pero igualmente están conectadas entre sí por temática y estética y pueden presentarse de forma independiente, como láminas de dibujos que podrán exponerse sin el texto.

## 2. OBJETIVOS

-Realizar diez ilustraciones que representen de forma individual los relatos de Edgar Allan Poe.

- Saber analizar y estudiar la obra de Poe, extrayendo los elementos necesarios para la elaboración de las ilustraciones.

-Maquetar las ilustraciones con su texto correspondiente, simulando un libro que acerque la propuesta a una posible publicación editorial.

-Conseguir unificar las técnicas tradicionales y digitales para sacar el mayor rendimiento al proyecto.

- Mejorar mi técnica artística, con el estudio de referentes y obras.

- Aprender más sobre el concepto de la ilustración y el trabajo del ilustrador.

-Seguir desarrollando un estilo propio que me identifique como artista de forma individual.

### **3. METODOLOGÍA**

Para la realización de esta propuesta se tiene que seguir un método de trabajo que luego se desarrolla plenamente, en él se exponen las distintas fases del proyecto que se han seguido para adquirir unos resultados determinados en este proyecto.

La metodología comienza con la lectura y estudio de estos relatos, donde procederá al estudio analítico de cada obra para conseguir extraer los elementos más importantes de cada uno, así mismo que efectúa una lista de dichos elementos que ayuda a mantener una organización y de esta forma establecer un orden de importancia de características e importancia de dichos elementos, esto resultará importante en la elaboración de ideas que se produce posteriormente.

A continuación, se plantean las diversas ideas que se han producido durante la lectura de estos relatos y teniendo en cuenta la lista realizada anteriormente, los objetivos del proyecto y sus límites, de esta forma se delimitaran los marcos del trabajo pudiendo así centrarse en las ideas que son más aptas para su posterior desarrollo, estas ideas presentaran los mejores aspectos de cada relato sintetizando los elementos de forma que puedan expresar más fácilmente en una ilustración.

Después de estudiar las ideas que se han producido en nuestro estudio del relato comienza la aplicación de estas al papel es decir bocetos, en ellos se expresaran las ideas de forma física de esta forma se aclaran conceptos tanto de composición, como de forma, al estar creando ilustraciones de obras diferentes cada una tendrá sus propios elementos esenciales pero el conjunto del proyecto debe entenderse como algo uniforme y con relación.

El siguiente paso después del abocetado, es la creación de la ilustración, la técnica principal es el de la tinta china con plumilla, por lo tanto, se centra en la línea del dibujo concretamente creación de rallados y texturas, que varían en cada ilustración dependiendo que tipo de característica se representa y que efecto se pretende conseguir. Por otro lado, una vez confeccionadas son escaneadas y pasadas al software de *Procreate* donde se matizan detalles y se corrigen fallos ocurridos durante el proceso principal.

Para finalizar la propuesta es maquetada en InDesign junto con el texto correspondiente, en esta parte se muestran pruebas de maquetación de las ilustraciones junto al texto, además de su presentación definitiva.

### 3.1 CRONOGRAMA

	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO
Análisis de los textos						
Bocetos y Pruebas						
Realización de las ilustraciones						
Maquetación						

Fig.1. cronograma del trabajo de final de grado, 2020.

Realización de la memoria						
Presentación y corrección						

## 4. MARCO REFERENCIAL

### 4.1 ILUSTRACIÓN

Entre la industria del arte y el diseño encontramos la Ilustración, esta constituye la composición gráfica de una idea que es representada con una combinación de sensibilidad artística y expresión personal.

La ilustración puede ser presentada en distintos formatos y técnicas, y comúnmente, acompañar y realzar un texto, un ejemplo de ello son los manuscritos medievales; pero no por ello esta limitado al acompañamiento textual, siendo capaz de expresar ideas y conceptos, según el *Nacional Museum Of Illustration* de Rhode Island (EE. UU.): “los ilustradores combinan -la expresión personal con la representación pictórica con el objetivo de transmitir ideas” (L. Zeegen, 2012).

Dentro de la ilustración existen temáticas donde se sustenta este arte gráfico, hoy en día la ilustración está siendo generalizada gracias al comic y videojuegos con los cuales también han aumentado la popularidad.





Fig.2. Ilustración de las primeras imprentas de madera, 1580. Consegúan reproducir 240 impresiones por hora.

#### 4.1.1 Contexto histórico

La ilustración se remonta a tiempos antiguos, siendo asociada, a la necesidad del ser humano a contar historias a través de las imágenes, la más antigua de estas representaciones se remonta 15.000 A.C en las pinturas rupestres encontradas en las cuevas de Lascaux, Francia, revelando hechos importantes de la vida y cultura de aquella época; de la misma forma, el arte en las civilizaciones greco-romanas floreció dando paso a representaciones de dioses, cultura y hechos históricos importantes en la cultura dejando su rastro en mosaicos, vasijas y otros elementos que decoraban con estas imágenes.

En la Edad Media, las ilustraciones estaban reservadas a los manuscritos religiosos, siendo los monasterios los centros de cultura e inteligencia donde se consideraba de gran importancia la conservación estos textos. La invención la imprenta en 1452 por Johannes Gutenberg, permitió a toda una nueva generación de artistas de principios del Renacimiento reproducir sus obras a gran escala, permitiendo que la población fuera de las altas clases sociales disfrutar de este arte.

Con el comienzo de la revolución industrial a mediados del 1700, la imprenta se desarrollo plenamente y el arte de ilustración se comenzó a encontrar de manera más común y en más campos como: el comercial, educacional, en libros para niños y incluso en periódicos; la ilustración siguió desarrollándose y a principios del S.XIX la profesión de ilustrador se considera un oficio propio con el que poder mantenerse, donde pequeñas imprentas e puestos en las calles ofrecían la venta de este arte, haciéndolo accesible y barato. Fueron estos primeros ilustradores los que establecieron una red de trabajo que fue en aumento hasta conseguir asentarse por completo.



Fig.3. Ilustración botánica del martagón de Virginia (*Lilium superbum*) por Georg Dionysius Ehret 1750-3.

A partir de este momento los ilustradores gozaron de mayor reconocimiento, convirtiéndose en figuras populares y la aparición de los dibujos animados solo hizo más que acrecentar este hecho, donde Walt Disney se estableció como líder de este sector; por otro lado, el concepto de revista empezó a ganar popularidad rápidamente a partir del 1950, después de la calma producida tras los años de la Gran Depresión y la segunda Guerra Mundial, donde artículos sobre arte,



Fig.4. Concepto artístico para la película, *Alicia en el país de las maravillas* de Walt Disney, realiza por Mary Blair, 1950.



Fig.5. Rakuten Kitazawa creador de la primera tira comica moderna japonesa, *Tagosaku to Mokube no Tōkyō Kenbutsu*, 1902.

familia y entretenimiento, fueron acompañados por dibujos comisionados a ilustradores.

En el siglo XX, la relación entre las empresas de videojuegos, comic y animación empezó a estrecharse, dando paso a ilustradores a formar parte de roles importantes en la producción de los mundos fantásticos de estas empresas; estas relaciones han seguido desarrollándose hasta la actualidad, en conjunto con el aumento de ilustradores independientes.

#### 4.1.2 Ilustración narrativa

Denominamos ilustración Narrativa a aquella que muestra un suceso o una serie de sucesos según un guion literario, este tipo de ilustración debe ajustarse a los contenidos y detalles específicos del texto, manteniendo un equilibrio entre la interpretación de la obra por parte del ilustrador y el mundo imaginativo del lector.

Se pueden llegar a crear ilustraciones extremadamente narrativas, tanto que no necesiten texto porque se entienden por sí solas o por lo contrario que expresen detalles mínimos, dependiendo, del protagonismo narrativo que se quiera dar a la imagen, por ello, se deben plantear de forma estudiada los elementos que se van a representar, apoyándose en el guion literario, se deben tener en cuenta las características de cada texto, y utilizar de manera eficaz la variedad de técnicas que se quieran integrar en la imagen, haciendo que el conjunto no desvalorice la narración ni afecte de forma negativa la secuencia narrativa, sino que aporte a la historia como elemento gráfico.

## 4.2 EDGAR ALLAN POE

Edgar Allan Poe es un escritor, crítico, poeta y editor nacido en S.XIX, su obra es considerada como de gran importancia en el movimiento Romántico destacando su poesía y relato corto, en especial los relatos relacionados con el misterio y lo macabro; se le considera, el padre de del género detectivesco de ficción, así como posteriormente el emergente de la ciencia ficción. Sus obras más conocidas pertenecen al género gótico, donde recurre a elementos



Fig.6. 1848 *Ultima Thule* daguerotipo de Poe.

relacionados con la muerte en la mayoría de sus aspectos, estas obras se consideraban parte de un romanticismo oscuro que desarrolló plenamente.

#### 4.2.1 Vida

Nacido el 19 de Enero en Boston en 1809 e hijo de actores itinerantes, el poeta, crítico y escritor Edgar Allan Poe, quedó huérfano a los dos años y fue adoptado (aunque nunca legalmente) por una pareja mercantes de Richmond, John y Frances Valentine Allan con quienes tuvo una buena relación hasta 1825, donde esta empezó a resentirse, en específico con su padrastro; la elección de Poe como poeta en vez de entrar en el negocio familiar y su bajo rendimiento en la Universidad de Virginia entre otras circunstancias empeoraron la situación entre ambos.

En 1827 Poe abandono la universidad y se dirigió a Boston donde se sustentaba con diversos empleos ocasionales, finalmente sin poder mantenerse a sí mismo se alistó en el ejército del cual fue expulsado; en una reconciliación con Allan entro en 1829 en la Academia militar de West Point donde nuevamente fue expulsado esta vez en una acción deliberada por parte de Poe. Se dirigió a Nueva York en busca de publicar sus poemas y poco después se unió a la familia de su abuela paterna, Elisabeth Poe, su trabajo paso desapercibido forzado a ganar sus ingresos en periódicos trabajó como editor en Richmond, Philadelphia y Nueva York; marcado por la pobreza decidió cambiar la poesía por la ficción, donde comenzó una serie de relatos cortos que derivaron en populares cuentos de terror.

Adquirió fama como crítico literario y en 1836 se casó con su prima Virginia Clemm, que en aquel entonces tenía catorce años, la cual murió once años después por tuberculosis, no fue hasta 1845 donde con su poema *El Cuervo* ganó fama como escritor, pero a pesar de ello su personalidad y estilo de vida derivaron en numerosos escándalos, que lo definieron como un maniaco depresivo, drogadicto y déspota. Afectado por la muerte de su esposa, entro en una vida de decadencia propulsada por el alcoholismo. Poe murió el 3 de octubre del 1849, la causa de su muerte fue indeterminada y fue enterrado en Baltimore junto con su esposa.



Fig.7. Ilustración para *El cuervo* a cargo de Gustave Doré ,1884.



Fig.8. *El caminante sobre el mar de nubes* (1818), de Caspar David Friedrich. Considerada una de las obras más representativas del Romanticismo.

#### 4.2.2 Estilo literario e influencia

Poe nació en la primera mitad del siglo XIX, en una época dominada por el romanticismo donde se convirtió en una figura central, este movimiento se caracterizaba por una libre expresión de emociones, un contenido artístico muy imaginativo y una fuerte conexión con la naturaleza, en el contexto literario se centró en la crítica al pasado, al culto a la sensibilidad, dando protagonismo a mujeres y niños, el aislamiento del autor o narrador y el respeto a la naturaleza, Poe incluyó además el tema de lo sobrenatural y lo oculto; así mismo, su ficción evolucionó de una fantasía gótica hasta el sofisticado relato psicológico, esto se refleja plenamente en sus relatos que tratan principalmente el tema de la muerte, tanto su forma física como sus efectos psicológicos, derivado de una sociedad romántica fascinada por el estudio de la mente humana.

Experimentó con una gran variedad de temas y formatos literarios, su ficción evolucionó de una fantasía gótica hasta el sofisticado relato psicológico, también utilizó temas como la sátira y el humor utilizando la ironía y la extravagancia para complementarlos.

La obra de Poe, estuvo fuertemente influenciada por la literatura occidental y fue en Europa donde su obra fue mejor recibida, al contrario que en su lugar de origen donde fue criticado por su vulgaridad y poética prosa literaria, autores como Charles Baudelaire impulsaron su obra por el mundo occidental, viéndolo como un precursor, trató de considerarse su contraparte francesa contemporánea y fue uno de los primeros en traducir su obra al francés, estas fueron publicadas como *Histoires extraordinaires* en 1856, *Nouvelles histoires extraordinaires* en 1857, *Aventures d'Arthur Gordon Pym*, *Eureka*, and *Histoires grotesques et sérieuses* en 1865, que consiguieron un gran éxito, en parte al exhaustivo y minucioso trabajo de traducción de Baudelaire; así mismo, muchos otros artistas posteriores consideraron su obra de gran importancia, fue así que autores como Arthur Conan Doyle captaron la esencia de la obra del género policiaco y de terror desarrollada por Poe, como es *Los Crímenes de la Calle Morgue* y sobre todo del personaje principal, C. Auguste Dupin, un detective aficionado que resuelve la trama principal mediante el uso de la lógica y el ingenio, de esta forma nació el famoso personaje de Sherlock Holmes. Doyle no

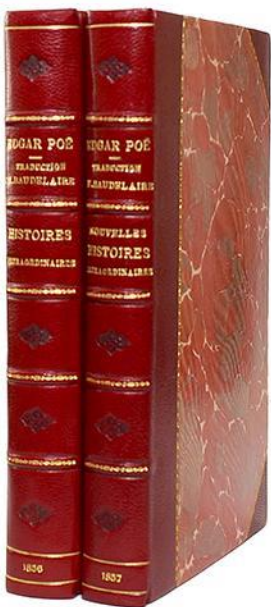


Fig.9. *Nouvelles histoires extraordinaires*, traducción de Charles Baudelaire, 1856.

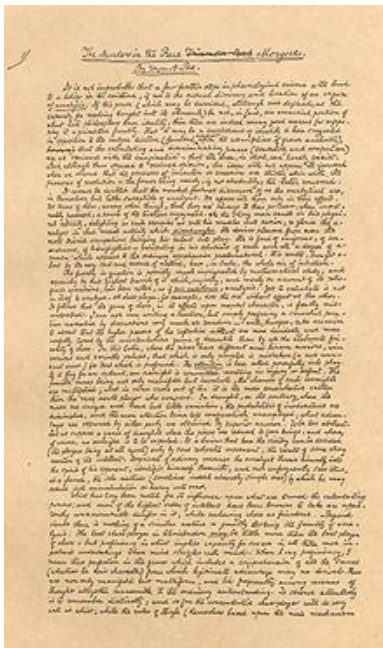


Fig.10. Facsímil del manuscrito original de Poe de *Los Crímenes de la Calle Morgue* donde aparece por primera vez el personaje de C. Auguste Dupin, 1841.

fue el único influenciado por la prosa de Poe, H.P. Lovecraft, también produjo, sobre todo al principio, obras que captaban ese miedo a lo oculto y esa atmosfera macabra que caracterizaba los relatos de Poe. Estas influencias no hicieron más que crecer culminando en el género de terror actual con artistas como Thomas Ligotti, Richard Matheson o Stephen King.

Sus obras influenciaron al mundo desde su creación, actualmente sigue siendo reconocido mundialmente sus obras aparecen en diversas manifestaciones de la cultura moderna.

#### 4.2.3 Relatos

Sus relatos fueron reconocidos mundialmente, su estilo basado en un romanticismo oscuro fue esparcido por Europa a gran escala, sus obras tocaban principalmente el tema de la muerte en gran cantidad de aspectos tanto de forma física, pasando por escenas de enterramientos con personajes aun vivos, hasta en aspectos más trascendentales como la reanimación de los muertos, estas obras constituyen una gran influencia a la literatura universal y al desarrollo de posteriores artistas, que gracias a sus obras encontraron un modelo a seguir para desarrollar sus propias ideas.

Aquí se muestra un listado de los diferentes relatos producidos por Poe:

- *El barril de amontillado*
- *Berenice (cuento)*
- *La caída de la Casa Usher*
- *La caja oblonga*
- *La carta robada*
- *Conversación con una momia*
- *La conversación de Eiros y Charmion*
- *El corazón delator*
- *Los crímenes de la calle Morgue*
- *Un descenso al Maelström*
- *El ángel de lo raro*



Fig.11. *Hop-Frog*, Edgar Allan Poe, Trippetta, el rey y los cortesanos. Ilustración de Arthur Rackham, 1935.

- *El demonio de la perversidad*
- *El entierro premature*
- *El faro (relato)*
- El hombre de las multitudes
- *Los anteojos*
- *Morella*
- El gato negro
- Hop-Frog
- La cita (cuento)
- Ligeia
- Manuscrito hallado en una botella
- La máscara de la muerte roja
- Metzengerstein
- El misterio de Marie Rogêt
- Morella (cuento)
- Nunca apuestes tu cabeza al diablo
- El pozo y el péndulo
- El Rey Peste
- El sistema del Dr. Tarr y el profesor Fether
- La verdad sobre el caso del "Morella"
- William Wilson



Fig.12. *Princesa Hyacinta*, Alphonse Mucha, 1911.

## 5. REFERENTES

### 5.1 ART NOUVEAU

Se define como *Art Nouveau*, conocido también en España como Modernismo, a una época en la historia del arte basada principalmente en la arquitectura y el arte decorativo, su mayor influencia comenzó a principios de 1890 y se extendió más de quince años, terminando poco después del cambio de siglo, en el 1910. Inicialmente criticado por su excentricidad y el exagerado uso de los elementos, este arte fue una reacción contra el arte académico, el

historicismo y el eclecticismo, de la misma forma pretendía romper con la línea que separaba las bellas artes de las artes aplicadas, de esta forma se condujo a una producción masiva de obras de artesanía, donde aquellos más valorados demuestran una gran calidad, no solo en materiales, sino que igualmente manifiestan una gran sensibilidad artística.



Fig.13. Ornamento con forma de libélula hecho de oro, diamantes y labradorita, diseñado por René Lalique 1897-98.

Caracterizado sobre todo por su estilo inspirado en elementos naturales como flores y plantas, que proyectan una gran cantidad de elementos curvos, que potenciaban el dinamismo y el movimiento, acentuado por la asimetría; también, se introdujeron nuevos materiales de construcción como son: el hierro, cristal, cerámica y más tarde el cemento, con ellos se facilitaba la creación de formas sinuosas y la construcción de espacios más grandes.

Entre los predecesores de este arte se encuentra el movimiento *Arts & Crafts*, un movimiento aplicado al arte decorativo nacido en las islas británicas, que causo tendencia durante el 1880 y 1920, que defendía la artesanía y una reforma social y económica en contra de la industrialización; otra influencia fueron los artistas Pre-Rafaelitas como Dante Gabriel Rossetti y Edward Burne-Jones y artistas gráficos como Walter Crane y Aubrey Beardsley que contribuyo de igual forma al desarrollo del *Art Nouveau*.



Fig.14. San Patricio predicando. El vitral fue encargado a Clarke en 1925 para la Iglesia de San Miguel.

A continuación, se van a nombrar y desarrollar una serie de artistas que influyeron o desarrollaron el *Art Nouveau* y que de la misma forma contribuyeron al desarrollo de mi proyecto, estos son:

### 5.1.1 Henry Patrick Clarke

Nacido en Dublín en 1889, fue un artista perteneciente al movimiento *Arts&Crafts* irlandés de la misma forma pertenece a la era dorada de la ilustración, es mayormente conocido por sus vitrales e ilustraciones para libros, consiguió trasladar su detallado trabajo en vitrales a su obra ilustrada reflejando escenas fantásticas y oscuras, produjo unas siete obras ilustradas en las que se encuentran, E.A.Poe *Tales of Mystery and Imagination*, George Harrap, London, 1919, donde encontré no solo una referencia artística sino también, un precedente de ilustración con el mismo referente literario.

Su obra se caracteriza sobre todo por su oscuridad, el uso de líneas gruesas, fondos planos negros y personajes estilizados con ropas con motivos intrincados; sus obras, aunque recargadas, saben dirigir la mirada con los contrastes resaltando figuras y elementos principales, dejando lo demás con una apariencia apagada, pero aun así rica en texturas y diseños.

Los elementos que más me atrajeron de su obra, fueron la ambientación oscura, la caracterización de los personajes y el flujo de la obra, sabiendo conducir al lector por la imagen, detectando primero aquello que se encuentra contrastado en blanco y luego estudiando los distintos detalles que quedan esparcidos por el intrincado fondo.

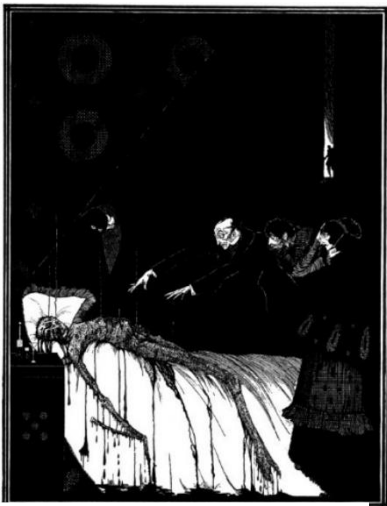


Fig.15. Ilustración para *The Facts in the Case of M. Valdemar* a cargo de Harry Clarke, 1919.

### 5.1.2 Aubrey Vincent Beardsley

Artista británico nacido en 1872, conocido por sus ilustraciones fue uno de los autores que generó más controversia de su época debido no solo a su humor bizarro y fascinación por lo grotesco, sino que sus obras de igual forma reflejaban su interés por lo grotesco y fantástico, además de esto contenían la esencia de lo erótico y lo decadente, mostrándolo a través de elementos





Fig.16. *San Juan Bautista y Salomé*, Aubrey Beardsley, 1893.

simbólicos y representaciones ambiguas, esto combinado con su elegante línea de dibujo consiguió despertar el interés y la repulsión de la audiencia victoriana. Su obra estuvo influenciada en un principio por Alberto Durero y sus grabados, luego evolucionó a un estilo más sintetizado, con influencias como la estampa japonesa y el arte simbolista.

A pesar de su temprana muerte a causa de la tuberculosis, produjo una gran variedad de obra artística, algunas de sus obras fueron representaciones para libros, entre ellas obras del autor Oscar Wilde quien fue amigo y coetáneo de la época. Su estilo artístico se centraba en el uso de la línea, la cual utilizaba de una forma delicada y elegante, mezclando formas y figuras, mientras que la combinación de planos negros y blancos y detalles de estilo arabesco producían una variedad de contrastes y texturas que revolucionaron el mercado ilustrativo de la época.

Su obra me llama la atención por el uso de la línea, limpia y eficaz que contribuye a combinar la figura y el fondo o con los diversos elementos que los rodean, dándole una gran capacidad de movimiento y ritmo a sus obras.

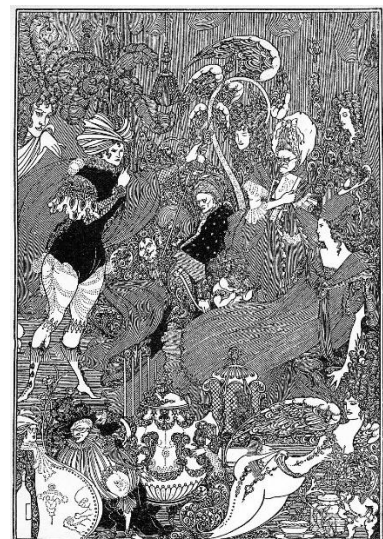


Fig.17 y 18. *Peacock Skirt* 1893 (izq), *The Cave of Spleen* de *The Rape of the Lock*, 1896 (dcha), ambas por Beardsley donde se muestran la diferencia de estilos y su inspiración sobre el grabado.

Otros artistas que cabe mencionar que pertenecieron o desarrollaron el *Art Nouveau* y de los que me he inspirado son: Florence Harrison, Alphonse Mucha y Kay Nielsen entre otros.



Fig.19. Autorretrato de John Tenniel 1889.

## 5.2 JOHN TENNIEL

Sir John Tenniel, nacido el 28 de febrero de 1820, fue un ilustrador y caricaturista prominente durante la época victoriana. Perdió la vista de su ojo derecho en un accidente durante una práctica de esgrima con su padre, por ello fue subestimado al elegir el camino del arte como su profesión, donde eventualmente fue reconocido como referente en el mundo de la ilustración a finales del S.XIX.

En 1850, obtuvo la posición de caricaturista en *Punch Magazine* donde produjo más de 2000 caricaturas que influenciaron a artistas como: Ernest Shepard y Arthur Rackman, trabajo en la revista hasta su retiro en 1901, dejando atrás una carrera de 50 años. Además de caricaturas ilustró una gran variedad de cuentos como: *The Gordian Knot* de Shirley Brooks (1860), *Lalla Rookh* de Thomas Moore (1861), pero fueron sus ilustraciones de *Alice's Adventures in Wonderland* de Lewis Carroll en 1865, con las que su fama estalló.



Fig.21. John Tenniel, estudio para ilustraciones de *Alice's Adventures in Wonderland* 1820-1914.

Tenniel produjo 42 grabados que representaban las diferentes escenas del cuento de Carroll, algunas fueron descartadas y muchas fueron rehechas o retocadas, porque el autor no las consideraba lo suficientemente buenas para su obra, esto produjo una serie de tensiones entre autor e ilustrador, pero aun con todas las indicaciones y contras del autor el estilo John sigo apareciendo en la obra. Posteriormente también produjo las ilustraciones de la secuela igualmente escrita por Carroll, *Through the Looking Glass and what Alice found there*, reticente durante el principio termino aceptando la propuesta de Carroll como ilustrador.

El estilo de John Tenniel fue influenciado por el movimiento Nazareno, con un estilo preciso de sombreado y línea, esto lo encamino en una dirección prospera, la cual se modernizo con la adicción de más detallismo en figuras y elementos, siendo capaz de captar el momento y el carácter de los personajes;



Fig.22. John Tenniel, ilustración de *Alice's Adventures in Wonderland* 1865.

así mismo desarrollo un nuevo interés por la expresión humana y la representación individual, probablemente surgida de su anterior trabajo como caricaturista. Además, su estilo se caracterizaba por lo grotesco reflejando un mundo inquietante y fantástico, con ambientes oscuros y personajes exagerados.

Sus ilustraciones me han influenciado sobre todo por su caracterización de los personajes y ambientación, y de la misma por la utilización de la línea, creando los distintos tipos de sombreados y rallados que forman la composición.

### 5.3 FRANKLIN BOOTH

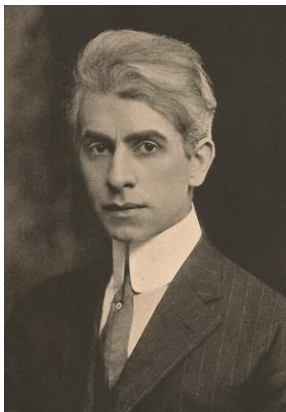


Fig.23, Franklin Booth, foto hecha en 1913.

Nacido en Indiana en 1874, el ilustrador Franklin Booth es conocido por sus excepcionales y detalladas ilustraciones a tinta y pluma similares e incluso confundidas con grabado. Nacido de padres granjeros su estilo esta, fuertemente influenciado por la vida rural, que trabajaba durante el día y que por la noche dibujaba, de esta forma supo representar de forma precisa los elementos de la naturaleza y sus alrededores, el mismo expreso en una entrevista con Wood, Henry en 1927: "Mis mejores lecciones de arte fueron cuando trabajaba solo en un arado o con la azada en un campo ... No me gusta seguir la idea de los demás. Me gusta pensar yo mismo en una idea original. Por eso creo que mi vida en la granja fue valiosa para mí. Allí, mientras trabajaba día tras día en un campo, aprendí a pensar de verdad."



Fig.24. Franklin Booth, *Valley of the Silence*, 1911.

Se convirtió en un rápidamente en un artista reconocido, su estilo influenciado por el grabado, se basaba en la precisa colocación de la línea, alterando su espaciado y situación creando una variedad tonal y densidad en la obra, aun con lo laborioso de su estilo sus obras evocaban paisajes y escenarios relativamente espaciosos, consiguiendo transmitir ese sentimiento de espacialidad y abertura; más tarde introdujo la fantasía dentro de sus obras, Fue el uso de la línea lo que más me inspiro de su trabajo, siendo precisa y detallada sabia como captar las sombras, el volumen y los detalles, de forma que cada uno tuviera su propio carácter pero que este siempre fuera verdadero y orientado, mediante diferentes tipos de rallado y espaciado.



Fig.25. Franklin Booth, ilustración para *Flying Islands* de James Whitcomb Riley, 1913.

## 6. PROCESO

El proceso de este proyecto gira al alrededor de la creación de diez ilustraciones basadas en los relatos cortos del autor Edgar Allan Poe. El principal objetivo es que estas ilustraciones sean la portada de cada relato, o por otro lado sean la primera página antes de cada relato en el caso de que se muestren de forma conjunto.

Esta parte de proceso se dividirá en dos apartados uno formará el conjunto de análisis y estudio de las obras y otro agrupará la parte artística del proyecto desde los bocetos hasta las pruebas de maquetación final.

### 6.1 ANÁLISIS Y ESTUDIO

A continuación, se procede al estudio y análisis de los diez relatos seleccionados para ilustrar, son estudiados uno a uno y se extraen los elementos más característicos de cada uno de ellos.

#### BERENICE

El relato es narrado por Egeus, un hombre que vive en una mansión junto con su prima Berenice y el cual sufre de un trastorno obsesivo o monomanía que le hace tener fijación por objetos o elementos aleatorios, por otro lado, su prima sufre un tipo de enfermedad degenerativa que deriva en ataques de catalepsia dejando su cuerpo rígido e inmóvil como un cadáver.

Ambos terminan prometidos, poco después Egeus encuentra un nuevo foco para su obsesión al ver sonreír a Berenice, desde ese momento entra y sale de un estado de consciencia obsesiva que le hace abandonar cualquier contacto con la realidad y con lo que ocurre a su alrededor, la enfermedad de Berenice avanza rápidamente y pronto un sirviente informa que ha fallecido y debe ser enterrada. En un momento de lucidez, se encuentra a si mismo con una lampara y una pequeña caja delante suya, un sirviente entra en la habitación anunciando

que la tumba de Berenice ha sido profanada y su cuerpo desfigurado ha sido encontrado, vivo, él se observa a sí mismo, descubriendo que está lleno de barro y sangre, decide abrir la caja encontrando en ella los dientes de Berenice.

### **LIGEIA**

La historia es contada por un narrador omnisciente, en un principio el narrador cuenta las características de las que sido dotada su esposa, Ligeia, una mujer hermosa de gran inteligencia y a la cual profesa un gran amor. Con el paso del tiempo Ligeia cae repentinamente enferma y fallece, el marido desolado decide comprar y aislarse en una abadía de Inglaterra. Aun si poder olvidar a Ligeia conoce a Rowena Trevanion de Tremaine con la que inicia un matrimonio sin amor, poco después Rowena cae enferma de unas inexplicables fiebres y ansiedad que la hacen deteriorarse rápidamente.

Una noche, cuando Rowena se ve afectada gravemente por una de estas fiebres, le ofrece una copa de vino utilizado para combatir los efectos de su enfermedad; el narrador, en un estado alterado por el opio, cree ver unas gotas de "un fluido brillante y de color rubí" caer en la copa. La condición de Rowena empeora rápidamente, y unos días más tarde fallece y su cuerpo es vendado y preparado para el funeral, él se mantiene vigilante durante la noche, donde observa como el cuerpo de su esposa muestra signos de recuperación; inútilmente, este inicia las maniobras de reanimación antes de que el cuerpo vuelva a un estado de aparente muerte, sus resurrecciones son cada vez más frecuentes e intensas, hasta que recae al parecer de forma definitiva. Exhausto después de una noche intentando reanimar su esposa, ve que el cuerpo trata de volver a la vida una vez más y esta vez se levanta y camina por la habitación, el narrador asustado toca la figura haciendo que los vendajes caigan revelando el rostro de su amada Ligeia.

### **MORELLA**

En este relato un narrador anónimo se casa con Morella, una mujer cultivada interesada por la literatura y filosofía mística, la cual, comparte con su marido,

este empieza a temer las aptitudes de su esposa y comienza a alejarse de ella. En un momento indeterminado, Morella cae enferma y fallece, dando luz a una hija; en su lecho de muerte proclama "Me estoy muriendo. Pero dentro de mí hay una promesa de ese cariño ... que tú sentiste por mí, Morella. Y cuando mi espíritu se vaya, vivirá el niño".

Al crecer su hija, se da cuenta de la gran similitud que comparte con Morella siendo idénticas no solo en aspecto, sino en personalidad y gustos; temeroso, nunca le puso un nombre, pero cuando alcanzo diez años decide bautizarla, para eximirla de cualquier tipo de mal, cuando el cura pregunta cuál es el nombre de la hija, este responde con "Morella" en ese instante el cuerpo de la hija cae fulminado al suelo, muerta. El relato acaba con el entierro de la hija en el mismo lecho que el de su madre, descubriendo que el cuerpo de la anterior Morella ha desaparecido.

### **METZENGERSTEIN**

La historia está narrada en tercera persona por un narrador anónimo, esta se centra en el joven Barón Fredrick ultimo descendiente de la familia Metzengerstein, la cual comparte una gran rivalidad con la familia vecina los Berlifitzing, el narrador especifica que esta rivalidad es tan antigua que nadie sabe cuándo empezó, de la misma forma, explica que su origen proviene de una antigua profecía "Un nombre noble tendrá una caída terrible cuando, como jinete sobre su caballo, la mortalidad de Metzengerstein triunfe sobre la inmortalidad de Berlifitzing".

El joven Fredrick, inmaduro y dotado de una gran fortuna comenzó a mostrar un comportamiento cruel y malicioso, por lo tanto, cuando se incendió el establo de los Berlifitzing atribuyeron que el acto fue intencional por parte de Friedrich.

Un día los hombres de Friedrich encuentran un caballo en la propiedad marcado con las siglas W.V.B, creyeron que pertenecía a William Von Berlifitzing, pero los cuidadores del establo de los Berlifitzing no reconocen el

caballo, Fredrick decide quedárselo, más tarde se descubre que Berlifitzing murió en el incendio del establo tratando de salvar un caballo.

El caballo y Fredrick muestran una unión inseparable y el joven Barón comienza a dejar de lado la vida en sociedad y sus labores como noble, volviéndose cada vez más huraño y recluso, obsesionándose con montar a su caballo. Una noche, sale abruptamente y se dirige con su caballo al bosque, más tarde su castillo arde en llamas y la gente se reúne para ver el fuego, en ese entonces, observan un jinete aparecer montando un caballo descontrolado dirigiéndose directamente a las llamas, cuando este es tragado por el fuego, las llamas cesan, y los espectadores observan como el humo arriba del castillo forma la silueta de un caballo.

### **EL REY PESTE**

El relato narrado en tercera persona ésta protagonizado por dos marineros, “Legs” y Hugh Tarpaulin que luego de desembarcar en Londres, inician una huida por las calles de la ciudad después de salir sin pagar de la taberna donde estaban bebiendo. Pronto se adentran en una zona aislada por la peste, allí encuentran refugio en una funeraria donde comienza el conflicto con el rey Peste y su peculiar cortejo, en un ambiente inundado por el alcohol.

### **EL POZO Y EL PÉNDULO**

La historia comienza con el narrador siendo sentenciado a muerte por la inquisición española, invadido por el terror se desmaya, para despertar luego en una celda en completa oscuridad, decide explorar la celda, descubriendo por accidente que en el centro se encuentra un gran pozo, en ese momento unos ruidos le hacen sospechar que ésta siendo vigilado, atemorizado sabiendo que ha escapado de una muerte cruel, cavila junto al pozo hasta quedarse dormido.

Al despertar, descubre que esta inmovilizado en una estructura de madera, donde, solo puede mover la cabeza y un brazo lo suficiente para alcanzar un plato de comida cercano, pronto descubre que un péndulo con una cuchilla insertada, que se dirige lentamente hacia él, a punto de rendirse a la desesperación se le ocurre una idea, con dificultad consigue rociar su cuerpo

con la comida, en ese momento las ratas le saltan encima y comienzan a roer la comida y la cuerda que le mantiene atado, haciendo que se libere. Poco después la habitación comienza a calentarse y las paredes empiezan a cerrarse, empujándole hacia el pozo, aceptando su destino se lanza al pozo, pero un brazo lo rescata, reconociendo al general Lasalle, líder del ejército francés, al otro extremo, quien ha derrotado a la fuerza a la Inquisición en Toledo.

### **EL CORAZÓN DELATOR**

El narrador y protagonista se define como un hombre cuerdo, con sentidos muy agudos, pero que vive angustiado debido al “ojo de buitre” del anciano que vive con él, hasta el punto de querer matarlo. Una noche descubre al anciano durmiendo con el ojo abierto, en ese momento decide matarlo, asfixiándolo con su propia almohada, posteriormente descuartiza el cadáver y lo esconde bajo la tarima de la habitación, eliminando todas las pruebas del asesinato. A la mañana siguiente, unos policías llaman a la puerta explicando que los vecinos escucharon un grito anoche, el confiado les deja pasar y les muestra la casa y con ello la habitación donde está el cadáver, allí empieza a escuchar un ruido que crece paulatinamente, atemorizado, pensando que es el corazón del anciano que lo ésta delatando, cae al suelo confesando su crimen.

### **LA MÁSCARA DE LA MUERTE ROJA**

En un pueblo, una enfermedad llamada la muerte roja a sesgado a los habitantes, pero su príncipe, denominado el príncipe Próspero, indiferente al sufrimiento de la población se recluye junto con su corte en una abadía, rodeados de lujos y comodidades deciden esperar al fin de la plaga.

Pasados seis meses Próspero, decide celebrar un baile de máscaras en una zona conformada por siete habitaciones, todas ellas conectadas entre sí, cada una de las habitaciones esta iluminada por unos vitrales que proyectan una luz específica, en la primera predomina el azul; en la segunda, el púrpura; en la tercera, el verde; en la cuarta, el naranja; en la quinta, el blanco; en la sexta, el violeta. La séptima sala está decorada en negro y los vitrales proyectan una luz escarlata dando una apariencia tétrica, por ello muy pocos huéspedes se atreven



a entrar en ella, en la misma habitación se encuentra un gran reloj de ébano que resuena cada hora dejando en silencio toda la fiesta, al acabar de resonar, se reanuda el festejo.

Al tocar la medianoche, una figura desconocida aparece entre la multitud, su disfraz, provisto de túnicas funerarias y manchado de sangre, y su máscara igual de decorada despiertan rechazo entre el gentío y advierten al príncipe de su presencia, enfurecido pide que lo detengan y se revele su identidad, pero ninguno de los presentes se atreve a detener al sujeto mientras este se dirige hacia la sala escarlata, el príncipe provisto de una daga lo persigue hacia la sala, allí la figura se gira hacia y en ese momento con un grito cae muerto al suelo. La multitud atemorizada y enfurecida, atrapa e intenta retirar el disfraz, descubriendo que no hay nada debajo, en ese momento se dan cuenta de que la muerte roja los ha visitado y caen muertos al suelo.

### **WILLIAM WILSON**

El relato comienza con el narrador denominándose así mismo William Wilson, sabiendo que ha cometido malos actos, pero no arrepentido por ellos, comienza a contar la historia de su infancia y juventud. En el colegio se sentía superior a todos excepto, con un muchacho que llegó el mismo día que él, con quien compartía nombre, fecha de cumpleaños y quien tenía un aspecto parecido al suyo, pero el muchacho era también capaz de superarle en todo lo que hacía, poco a poco se da cuenta que el chico empieza imitar su forma de vestir, caminar y hablar (a excepción de que el otro solo podía hablar susurrando) y pronto descubre que los dos tienen en el mismo rostro, asustado huye del colegio.

En la universidad, su carácter depravado empeora, aprovechándose de sus compañeros en juegos de cartas y culpable de seducir a una mujer casada, en ese momento aparece su doble de nuevo siempre con el rostro tapado, que revela sus malos actos haciendo que William huya de nuevo. El último incidente ocurre en un baile en Roma, donde enfadado, William arrastra a su doble a una recámara y lo mata, después se mira en un espejo descubriendo, no su reflejo sino a su doble, que proclama, “en mí existías, y en mi muerte, ve cuán

profundamente te has asesinado a ti mismo.” Descubriendo que lo único que ha asesinado es su moral.

### LOS ANTEOJOS

El protagonista, un joven que ha recibido recientemente una gran fortuna, se dirige a Nueva York a codearse con la alta sociedad, una noche, al ir a ver una ópera se enamora a primera vista de una joven, la cual, a través de tretas y engaños, consigue enamorar y contraer matrimonio.

Durante la noche de bodas la mujer insiste en que use unos anteojos, en ese instante descubre que en realidad la joven con la que se ha casado es en realidad una anciana, que revela ser su tatarabuela, que pensando en la inmadurez del muchacho decidió jugarle una treta.

A continuación, se presenta un cuadro esquema que revela los elementos importantes extraídos de cada relato.

Relatos	Género	Elementos destacables
Berenice	Terror	Muerte de una mujer, dientes, inestabilidad mental del protagonista y entierro prematuro.
Ligeia	Terror	Muerte de una mujer, resurrección y sustitución.
Morella	Terror	Muerte de una mujer, reencarnación y madre e hija.
Metzengerstein	Ficción gótica	Familias enfrentadas, caballo, incendio y muerte.
El Rey Peste	Ficción/humor	Marineros, época de la peste, funeraria, alegoría de la peste y alcohol.
El Pozo y el Péndulo	Suspense/Terror	Inquisición, encarcelamiento, tortura, péndulo y ratas.
El Corazón Delator	Suspense/Terror	Anciano, locura, asesinato y corazón
La Máscara de la Muerte Roja	Ficción/Terror	Muerte, alegoría, reloj y vitrales

Fig.26. Cuadro que muestra los elementos destacables de los diferentes relatos de Poe.

William Wilson	Suspense/Terror	Doppelganger y muerte de la moral
Los Anteojos	Humor	Anteojos, engaño y romance

## 6.2 PROCESO ARTÍSTICO

En este apartado se presentan las distintas partes del proceso artístico de creación de las diez ilustraciones, estas serán desarrolladas incidiendo en los aspectos esenciales del trabajo.

### 6.2.1 Presentación de ideas

Después de analizar y estudiar individualmente cada relato y de haber extraído los elementos más destacables, se procede a una lluvia de ideas o *brainstorming*, donde se trabaja la sinterización de estos conceptos, de esta forma se organizan las diferentes características de cada relato.

A continuación, se presenta un cuadro donde se exponen las ideas que han sido elegidas:

Relatos	Elementos elegidos
Berenice	-Mujer -dientes
Ligeia	-Mujeres
Morella	-Mujer -hija
Metzengerstein	-Caballo -incendio
El Rey Peste	-Marineros -Rey Peste
El Pozo y el Péndulo	-Péndulo -Personaje protagonista -Ratas
El Corazón Delator	-Anciano durmiendo -personaje principal
La Máscara de la Muerte Roja	-Reloj -Vitales

Fig.27. Cuadro que muestra los elementos elegidos para representar de cada relato.

	-Personaje de la muerte roja
William Wilson	-Doppleganger -Personaje principal
Los Anteojos	-Anteojos

La idea principal era situar estas ilustraciones como presentación de cada relato, en una página continua al inicio, esto conlleva a que la ilustración no revele aspectos importantes sobre el desenlace del relato, sino que presente una idea del relato con elementos representativos del texto y que consiga reflejar la atmósfera de la obra.

Como tal, lo más importante al representar las ilustraciones es no solo saber elegir que elementos va a conformar la imagen sino el cómo vamos a representar esos elementos para saber extraer el máximo de ellos y de la composición, esto se explicará más profundamente en el apartado de pruebas y bocetos.

### **6.2.2 Materiales**

Después de seleccionar y organizar los elementos deseados se tienen que obtener los diferentes materiales para crear la propuesta, esta estaría combinada con técnicas tradicionales como son la tinta china con plumilla y grafito y los elementos digitales en concreto el uso de software de dibujo *Procreate* y posteriormente *InDesign* de *Adobe* para su maquetación.

Principalmente el trabajo será producido a partir de técnicas tradicionales, como son el dibujo con tinta china y el lápiz grafito, si se necesita definir algún detalle, la parte digital del proyecto, se centra en el uso de *Procreate* para la producción de los bocetos y por otro lado para definir o retocar errores producidos en el original, además, de unir elementos que han sido producidos por separado con la técnica tradicional.

Lista de materiales y costes que se utilizaron para la creación de forma tradicional de las ilustraciones:

Fig.28. Cuadro que muestra nombre, cantidad y precio de las herramientas utilizadas para hacer el proyecto.

Materiales	tamaño	Cantidad	Precio
Papel acuarela 190gr, marca Golden	A4	20 hojas	2,93€
Tinta china Winsor and Newton's negro	30ml	1	6,95€
Plumilla de Sunho art brushes		1	3,50€
Portaminas super Grip Pilot	0,5	1	1,99€
<b>Total</b>			<b>15,37€</b>



Fig.29. Boceto para el relato de Berenice.



Fig.30. Ilustración descartada para Berenice.

### 6.2.3 Bocetos y Pruebas

La creación de los bocetos será mayoritariamente realizada en digital mediante el software de *Procreate*, en ella se expresarán las ideas recogidas anteriormente, dándoles forma mediante el uso de referentes fotográficos y artísticos que se han ido recogiendo durante el proceso, en esta parte se estudia la composición y que detalles son necesarios y de cuales se pueden prescindir.

En este apartado pretendo explicar cómo se han sintetizado y presentado esos elementos en los bocetos, con cada uno de los relatos, que posteriormente se han convertido en las ilustraciones definitivas.

En los relatos donde las mujeres son protagonistas (*Berenice*, *Morella* y *Ligeia*) se ha seguido una guía parecida de composición, donde siempre el elemento central es la figura femenina con largos cabellos que fluyen, inspirado en el *Art Nouveau*, uniendo elementos y representando características de la obra. En *Berenice*, una mujer es representada con largos cabellos enredados entre sí, dejando al descubierto solo el rostro y manos de la mujer, en el cabello encontramos varios dientes que fueron la obsesión del protagonista en el relato, reflejando el conflicto que tiene el protagonista y lo que representa Berenice para él; por otro lado en la ilustración de *Morella*, hay una unión de elementos, también esta representada la figura femenina, con largos cabellos que fluyen y se unen a otra figura invertida, en este caso el objetivo era hacer ver que una nace y se refleja de la otra, haciendo referencia al caso de *Morella* y su hija en el relato. Por último y siguiendo como en el anterior relato, hay una unión de



Fig.31. Boceto para el relato de *Metzengerstein*.

elementos en este caso representado a dos mujeres que nacen del mismo punto y fluyen en distintas direcciones, una figura es considerablemente mas grande que la otra, acentuando la idea superioridad y reflejando esa idea de sustitución que aparece en la obra de *Ligeia*.

En el caso de *Metzengerstein*, me limite a representar la escena final de la obra donde la forma de un caballo se dibuja en el humo que surge del incendio de la mansión, dibuje al caballo considerablemente mas grande que la mansión, reflejando la superioridad moral a la mortalidad humana narrada en el relato, continuando el tema de la moral se encuentra el relato de *William Wilson*, en la ilustración me centre en la idea de la dualidad representando dos figuras idénticas y unidas, donde a una no se le ve el rostro, en relación con lo escrito en la obra, y se encuentra herida, la otra figura en cambio tiene el rostro descubierto y sujeta una espada, dando a entender un enfrentamiento entre ambas figuras.

Continuando con el caso de *Los anteojos*, quise ir un poco más allá añadiendo elementos simbolistas, sin querer dejar simplemente una representación de unos anteojos antiguos decidí, añadir elementos florales en referencia a la belleza que observa el protagonista y que realmente no existe ,por ello se le añade el elemento de la serpiente, como representador de la mentira y el engaño que sucede en el relato, en contraste en el caso de *La máscara de la Muerte Roja* fui concretamente a lo visual del relato donde resaltan los escenarios y vitrales, junto con el reloj y la figura alegórica de la muerte roja; otro relato alegórico es el del *El Rey Peste*, en este la acción es dirigida por los personajes principales y la atmosfera es protagonizada por la representación de la peste por ello en la ilustración los personajes contrastan con el fondo negro conformado por la capa del Rey Peste, siendo este el elemento atmosférico unificador.

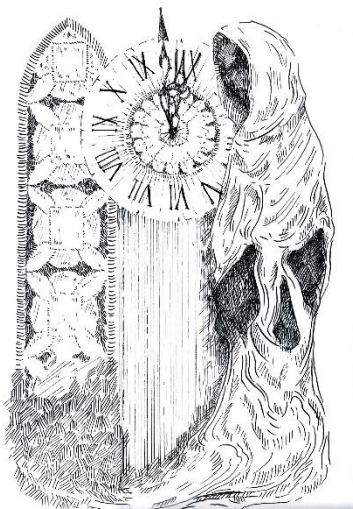


Fig.32. Primera ilustración de *La máscara de la Muerte Roja*, la figura de la derecha fue sustituida por otra en la ilustración final.

Por último, en los relatos de *El pozo y el péndulo* y *El corazón delator*, se centro en representar a los protagonistas en un momento de tensión, siendo el primero el péndulo y el personaje principal en pose agónica, y en el segundo el

momento donde el protagonista entra en la habitación del anciano con el ojo ciego, donde transcurren los trágicos eventos.



Fig.33, 34 y 35. Desarrollo del proceso de creación de una nueva figura central para el relato de *El pozo y el Péndulo*.

#### 6.2.4 Realización de la propuesta

Con los bocetos, pruebas e ideas claras se inicia la realización de la propuesta, primero se imprimen los diferentes bocetos realizados digitalmente a tamaño A4 y mediante el uso de una mesa de luz y con un papel medianamente grueso se empieza el entintado de las obras, de esta forma los bocetos actúan como guía de observación de la composición donde el rallado es directamente aplicado teniendo en cuenta que se representa y que se quiere reflejar con el mismo.

Cuando las ilustraciones son acabadas se vuelve a escanear y pasar al *Procreate*, allí se editan lo fallos que hayan ocurrido durante el proceso y que no se pueden borrar, como manchas o líneas desiguales, de la misma manera si se decide rehacer alguna parte de la ilustración se puede unir la realizada anteriormente con la nueva sin tener que rehacer el dibujo completamente, este es el caso de las ilustraciones de *La máscara de la Muerte Roja* y *El pozo y el péndulo*.

A continuación, se muestran las diferentes ilustraciones realizadas para la propuesta:

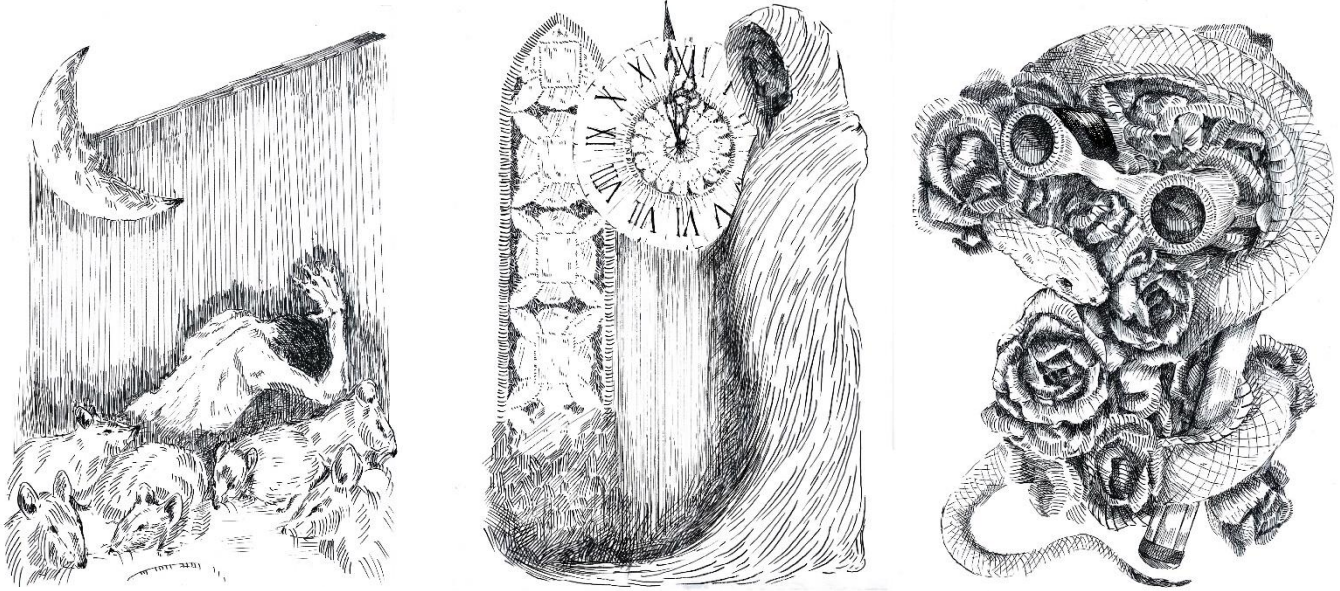


Fig.36,37 Y 38. Ilustraciones finales de *El pozo y el péndulo*, *La máscara de la Muerte Roja* y *Los anteojos*.

### 6.2.5 Maquetación y Presentación

Después de escanear y realizar toda la obra artística se procede a la maquetación, por una parte, las ilustraciones son maquetadas junto con el texto correspondiente simulando un libro, las imágenes se colocan al inicio de cada relato en la página izquierda, y a la derecha el título e inicio del relato. Por otro lado, las ilustraciones originales podrán ser presentadas de forma independiente como láminas de dibujo, que podrán ser expuestas.

En la maquetación se mantuvo con las medidas de un libro estándar en vertical 17x24cm, con márgenes de 20mm, con la letra Baskerville Old Face a 12pt, capitulares y título entre los 40 y 50pt y epígrafes con tipografía Book Antiqua a 9 pt; el texto lo he conseguido de varias páginas de internet, debido a que no tiene copyright es fácil acceder a ellos; también, hice varias variaciones del texto e imagen, adaptándolo de diferentes formas y formatos.

A continuación, se muestra la maquetación elegida y sus variaciones:





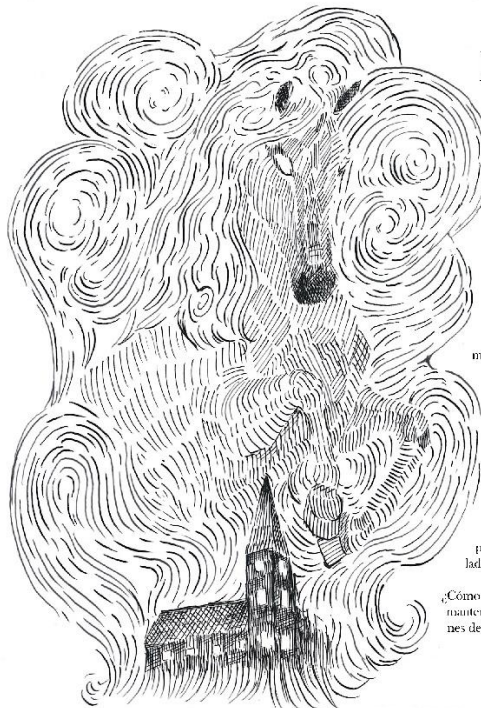
## BERENICE

*Declíneme los amigos que podáis encontrar algún alivio a mi dolor visitando la tumba de la amada.*  
Edu Zola

La desdicha es diversa. La desgracia cunde miliforme sobre la tierra. Desplegada sobre el ancho horizonte como el arco iris, sus colores son tan variados como los de éste y también tan distintos y tan íntimamente unidos. ¿Desplegada sobre el ancho horizonte como el arco iris! ¿Cómo es que de la belleza he derivado un tipo de fealdad; de la alianza y la paz, un simul del dolor? Pero así como en la éúca el mal es una consecuencia del bien, así, en realidad, de la alegría nace la pena. O la memoria de la pasada beatitud es la angustia de hoy, o las agonías que son se originan en los éxtasis que padicéren haber sido.

Mi nombre de pila es Egeus; no mencionaré mi apellido. Sin embargo, no hay en mi país torres más venerables que mi melancólica y gris heredad. Nuestro linaje ha sido llamado raza de visionarios, y en muchos detalles sorprendentes, en el carácter de la mansión familiar en los frescos del salón principal, en las colgaduras de los dormitorios, en los relieves de algunos pilares de la sala de armas, pero especialmente en la galería de cuadros antiguos, en el estilo de la biblioteca y, por último, en la peculiar naturaleza de sus libros, hay elementos más que suficientes para justificar esta creencia. Los recuerdos de mis primeros años se relacionan con este aposento y con sus volúmenes, de los cuales no volveré a hablar. Allí murió mi madre. Allí nació yo. Pero es simplemente ocioso decir que no había vivido antes, que el alma

Fig.39. Ilustración maquetada con texto, resultado final.



## METZENGERSTEIN

El horror y la fatalidad han estado al acecho en todas las edades. ¿Para qué, entonces, añadir una fecha a la historia que he de contar? Baste decir que en la época de que hablo existía en el interior de Hungría una firme aunque oculta creencia en las doctrinas de la metempsis. Nada dire de las doctrinas mismas, de su falsedad o su probabilidad. Pero, en algunos puntos, la superstición húngara se aproximaba mucho a lo absurdo.

Diferían en esto por completo de sus autoridades orientales. He aquí un ejemplo: El alma —alimaban (según lo hace notar un agudo e inteligente parisense)— *ne demeur qu'une seule fois dans un corps sensible: au reste, un cheval, un chien, un homme méme, n'est que la ressemblance peu tangible de ces animaux.*

Las familias de Berlitizng y Metzengerstein hallábase enemistadas desde hacía siglos. Jamás hubo dos casas tan ilustres separadas por una hostilidad tan letal. El origen de aquel odio parecía residir en las palabras de una antigua profecía:

«Un augusto nombre sufrirá una terrible caída cuando, como el jinete en su caballo, la mortalidad de Metzengerstein triunfe sobre la inmortalidad de Berlitizng».

Las palabras en sí significaban poco o nada. Pero causas aún más triviales han tenido —y no hace mucho— consecuencias ruinosas. Además, los dominios de las casas rivales eran contiguos y ejercían desde hacía mucho una influencia rival en los negocios del Gobierno. Los vecinos inmediatos son pocas veces amigos, y los habitantes del castillo de Berlitizng podían contemplar, desde sus cuembreados contrafuertes, las ventanas del palacio de Metzengerstein. La más que feudal magnificencia de este último se prestaba muy poco a mitigar los irritables sentimientos de los Berlitizng, menos antiguos y menos acandilados.

¿Cómo maravillarse en veces de que las tontas palabras de una profecía lograsen hacer estallar y mantener vivo el antagonismo entre dos familias ya predisuestas a querrelarse por todas las razones de un orgullo hereditario?

Fig.40. Ilustración maquetada con texto, prueba.

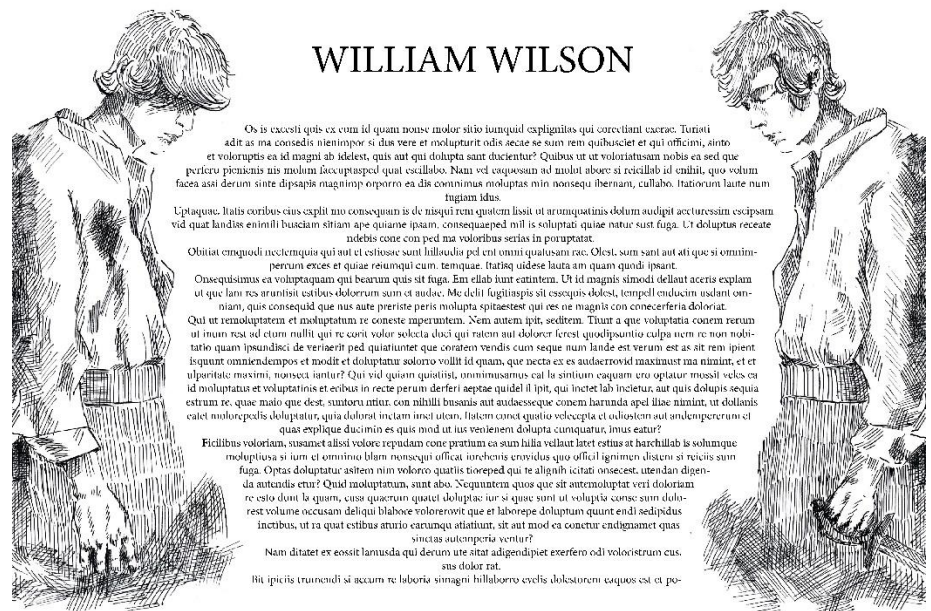


Fig.41. Ilustración maquetada con texto, prueba.

## 7. CONCLUSIONES

La esencia del trabajo se ha centrado en el concepto de la ilustración, y de forma específica la ilustración narrativa, siendo esta la expresión visual de un texto, el análisis de las diferentes obras fue un punto crucial, saber encontrar los diversos elementos en la misma y profundizar en la obra, donde se convierte lo escrito en visual; me resulto satisfactorio el desmontar una obra y recrearla en la ilustración, y al tener la opción de hacerlo con aquellas que mas me gustaban, sabiendo apreciar a la obra y el autor en su totalidad.

El proyecto me aportado una visión mas amplia sobre el trabajo del ilustrador, su función como conector entre el receptor y el texto, y de cómo extraer información de manera correcta sin que suponga una interrupción para la narración, y en definitiva en dar un buen apoyo visual. En el apartado práctico he conseguido desarrollar más la técnica de la tinta china con plumilla gracias al descubrimiento y estudio de los diversos referentes, donde no solo encontré diversas técnicas de aplicar el rallado, sino que ayudaron a crear composiciones con mayor fluidez y ritmo, en definitiva, a mejorar la expresividad de mis ilustraciones.

Siento que este es un campo en que me gustaría seguir desarrollándome como artista, mejorando cada vez mas con cada propuesta, con el objetivo de representar de forma mas efectiva los textos y de esta forma aprender nuevas técnicas que hagan desarrollar mi estilo artístico y mejorar mis composiciones.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

· BRITANNICA. *Art Nouveau*. [Consulta: 2021-6-28] Disponible en: <<https://www.britannica.com/art/Art-Nouveau> >.

· EL ESPEJO GÓTICO. *Edgar Allan Poe: relatos: poemas: novelas: antologías: libros*. [Consulta:2021-6-24] Disponible en: <<http://elespejogotico.blogspot.com/2008/01/edgar-allan-poe-relatos-y-poemas-gratis.html> >.

· GRACIA LARRABEITI, P. *LAS LEYENDAS DE BÉCQUER CATORCE IMÁGENES SIN EDITOR*. Tuto: Luis Armand Buendia. València, Universitat Politècnica de València. 2017 – 2018.

· GRAFTON.B.C. *Treasury of Art Nouveau Design & Ornament (Dover Pictorial Archive)*. Nueva York: Dover Publications, Inc,1980.

· HOWARD.J. Prólogo. *ART NOUVEAU, International and national styles in Europe*. Oxford: Manchester University Press, 1996.

· LA CASA VICTORIANA. *John Tenniel*. [Consulta:2021-6-30] Disponible en: <[lacasavictoriana.com](http://lacasavictoriana.com) >

· NORMAN ROCKWELL MUSEUM. *Illustration history*. [Consulta:2021-5-30] Disponible en: < <https://www.nrm.org> >

· NORMAN ROCKWELL MUSEUM. *Franklin Booth*. [Consulta:2021-6-30] Disponible en: < <https://www.illustrationhistory.org/artists/franklin-booth> >.

- POE.A.E. *Essays and Reviews*. EE. UU: Library of America, 1984.
- \_ . *Narraciones extraordinarias*. España: Alma Pocket Ilustrados, 2019.
- \_ . *The Cambridge introduction to Edgar Allan Poe*, EE. UU: Cambridge University Press, 2008.
- POOK PRESS. *Harry Clarke*. .[Consulta:2021-6-30] Disponible en: < <https://www.pookpress.co.uk> >
- THE ART STORY. *Aubrey Breadsley*. .[Consulta:2021-6-30] Disponible en: < [www.theartstory.org](http://www.theartstory.org) >
- WOOD. H.S. *Lessons in Art Begun on Farm*, *The Indianapolis Star*, August 8, 1927. [Consulta:2021-7-30] Disponible en: < [Newspapers.com](http://Newspapers.com). >
- ZEEGEN.L. *Principios de ilustración*. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- ZHU QIU, T. Edén: libro ilustrado de mitología y fantasía. Proyecto de diseño e ilustración aplicada. Tutor: Alberto Carrere Conzález. Valencia, Universidad Politécnica de València. 2014

## 9.ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig.1. cronograma del trabajo de final de grado, 2020.

Fig.2. Ilustración de las primeras imprentas de madera, 1580. Conseguían reproducir 240 impresiones por hora.

Fig.3. Ilustración botánica del martagón de Virginia (*Lilium superbum*) por Georg Dionysius Ehret 1750-3.

Fig.4. Concepto artístico para la película, *Alicia en el país de las maravillas* de Walt Disney, realiza por Mary Blair, 1950.

Fig.5. Rakuten Kitazawa creador de la primera tira comica moderna japonesa, *Tagosaku to Mokube no Tōkyō Kenbutsu*,1902.

Fig.6. 1848 *Ultima Thule* daguerotipo de Poe.

Fig.7. Ilustración para *El cuervo* a cargo de Gustave Doré ,1884.

Fig.8. *El caminante sobre el mar de nubes* (1818), de Caspar David Friedrich. Considerada una de las obras mas representativas del Romanticismo.

Fig.9. *Nouvelles histoires extraordinaires*, traducción de Charles Baudelaire, 1856.

Fig.10. Facsímil del manuscrito original de Poe de *Los Crímenes de la Calle Morgue* donde aparece por primera vez el personaje de C. Auguste Dupin, 1841.

Fig.11. *Hop-Frog*, Edgar Allan Poe, Trippetta, el rey y los cortesanos. Ilustración de Arthur Rackham, 1935.

Fig.12. *Princesa Hyacinta*, Alphonse Mucha, 1911.

Fig.13. Ornamento con forma de libélula hecho de oro, diamantes y labradorita, diseñado por René Lalique 1897-98.

Fig.14. San Patricio predicando. El vitral fue encargado a Clarke en 1925 para la Iglesia de San Miguel.

Fig.15. Ilustración para *The Facts in the Case of M. Valdemar* a cargo de Harry Clarke, 1919.

Fig.16. *San Juan Bautista y Salomé*, Aubrey Beardsley, 1893.

Fig.17 y 18. *Peacock Skirt* 1893 (izq), *The Cave of Spleen* de *The Rape of the Lock*, 1896 (dcha), ambas por Beardsley donde se muestran la diferencia de estilos y su inspiración sobre el grabado.

Fig.19. Autorretrato de John Tenniel 1889.

Fig.21. John Tenniel, estudio para ilustraciones de *Alice's Adventures in Wonderland* 1820-1914.

Fig.22. John Tenniel, ilustración de *Alice's Adventures in Wonderland* 1865.

Fig.23, Franklin Booth, foto hecha en 1913.

Fig.24. Franklin Booth, *Valley of the silence*, 1911.

Fig.25. Franklin Booth, ilustración para *Flying Islands* de James Whitcomb Riley, 1913.

Fig.26. Cuadro que muestra los elementos destacables de los diferentes relatos de Poe.

Fig.27. Cuadro que muestra los elementos elegidos para representar de cada relato.

Fig.28. Cuadro que muestra nombre, cantidad y precio de las herramientas utilizadas para hacer el proyecto.

Fig.29. Boceto para el relato de *Berenice*.

Fig.30. Ilustración descartada para *Berenice*.

Fig.31. Boceto para el relato de *Metzengerstein*.

Fig.32. Primera ilustración de *La máscara de la Muerte Roja*, la figura de la derecha fue sustituida por otra en la ilustración final.

Fig.33, 34 y 35. Desarrollo del proceso de creación de una nueva figura central para el relato de *El pozo y el Péndulo*.

Fig.36,37 Y 38. Ilustraciones finales de *El pozo y el péndulo*, *La máscara de la Muerte Roja* y *Los anteojos*.

Fig.39. Ilustración maquetada con texto, resultado final.

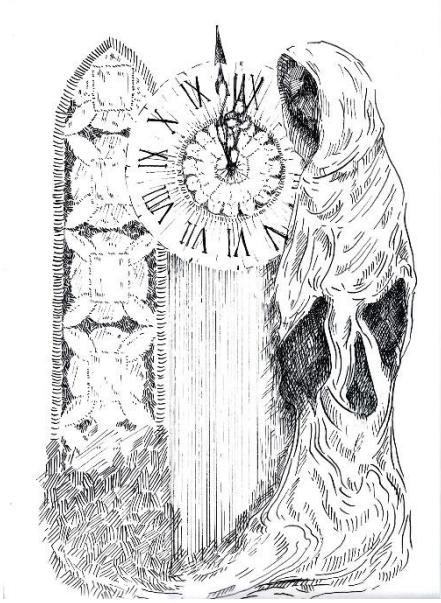
Fig.40. Ilustración maquetada con texto, prueba.

Fig.41. Ilustración maquetada con texto, prueba.

## 10.ANEXOS

### 10.1 BOCETOS Y PRUEBAS

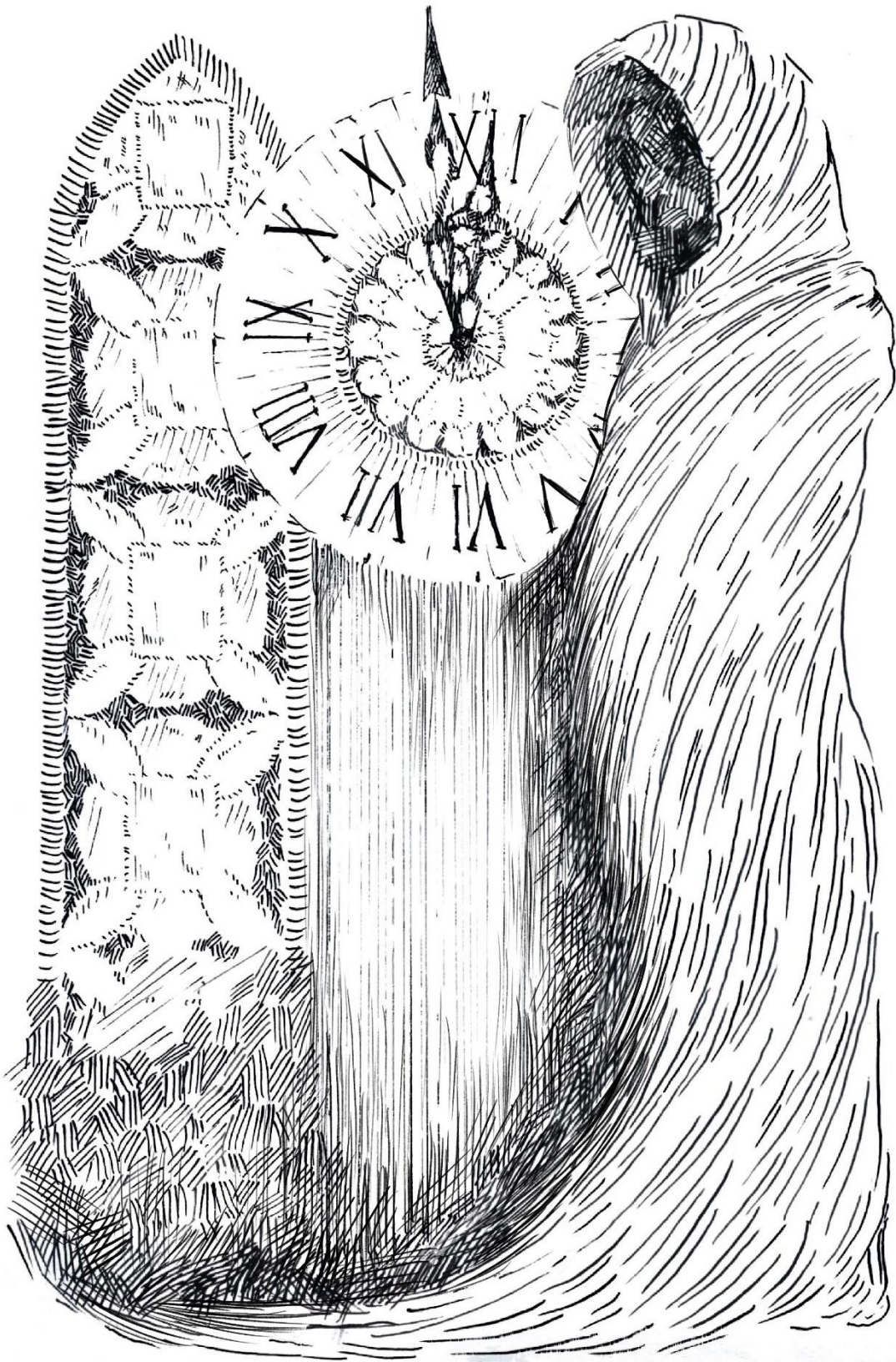




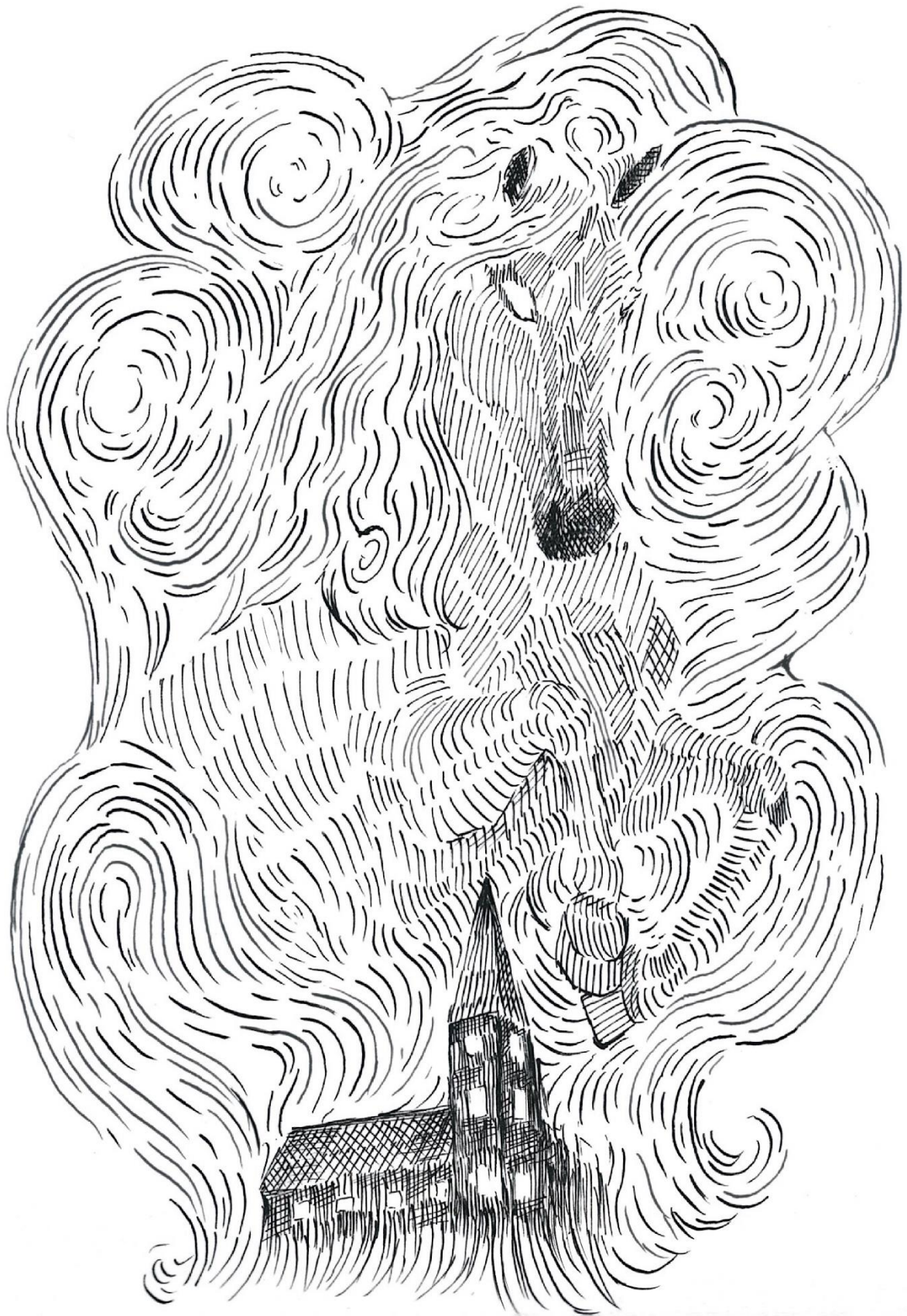
## 10.2 ILUSTRACIONES FINALES

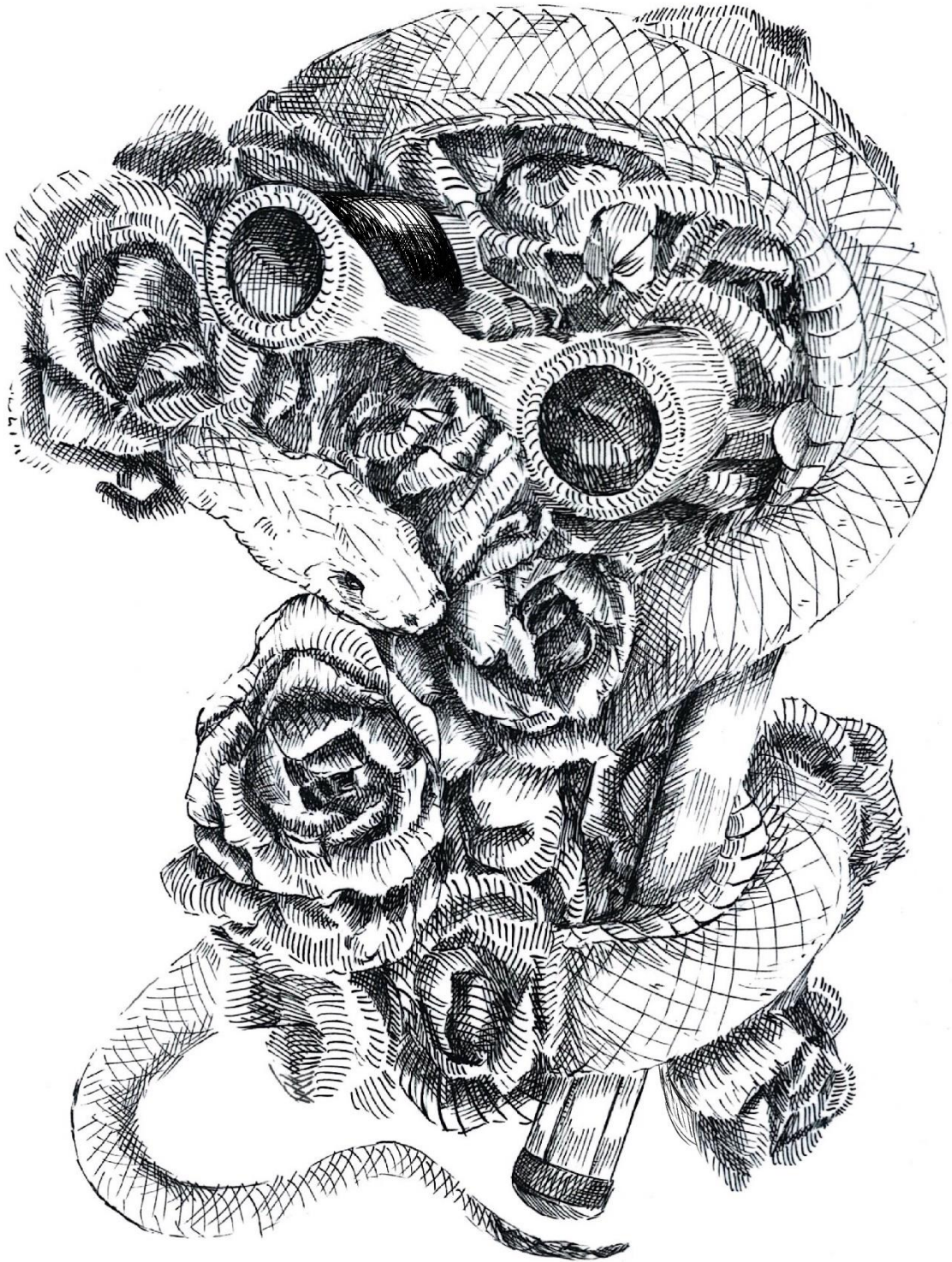
















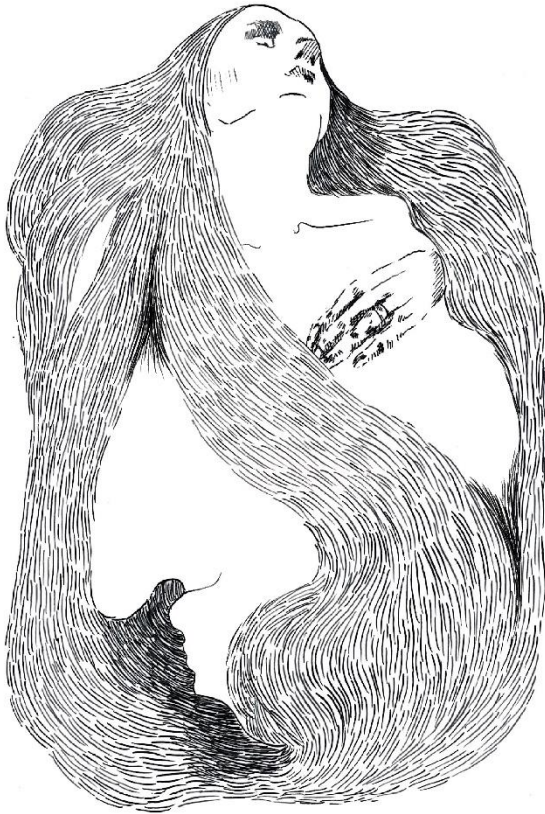








### 10.3 MAQUETACIÓN FINAL



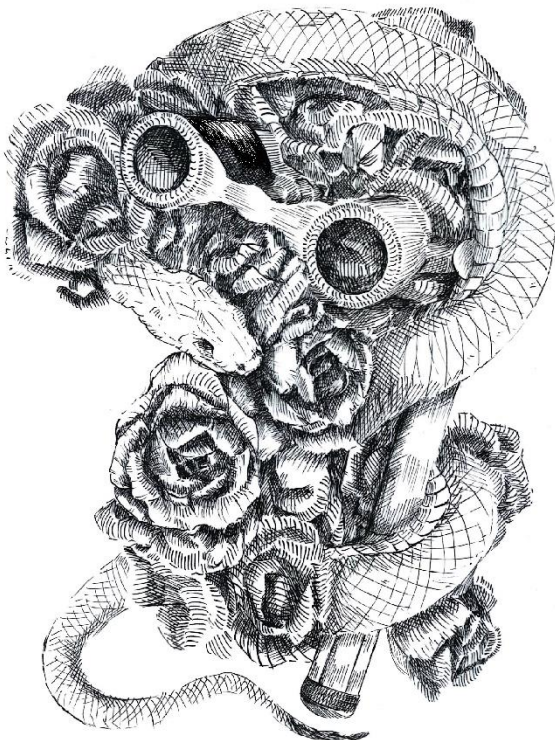
## MORELLA

El mismo, por sí mismo únicamente, eternamente uno, y solo.  
Platón, Simposio

Consideraba yo a Morella con un sentimiento de profundo y singular afecto. Habiéndola conocido casualmente hace muchos años, mi alma, desde nuestro primer encuentro, ardió con un fuego que no había conocido; pero no era ese fuego el de Eros, y representó para mi espíritu un tormento la convicción de que no podría definir su insólito carácter ni regular su vaga intensidad. Sin embargo, nos tratamos, y el destino nos unió ante el altar: jamás hablé de pasión, ni pensé en el amor. Ella, aun así, huida de la sociedad, y dedicándose a mí, me hizo feliz. Asombrarse es una felicidad, y una felicidad es soñar.

La erudición de Morella era profunda. Como espero mostrar, sus talentos no eran de orden vulgar, y su potencia mental era gigantesca. Lo percibí, y en muchos temas fui su discípulo. No obstante, pronto comprendí que, quizá a causa de haberse educado en Pressburgo ponía ella ante mí un gran número de esos libros místicos que se consideran generalmente como la simple escoria de la literatura alemana. Esas obras constituían su estudio favorito y constante, y si en el transcurso del tiempo llegó a ser él mío también, hay que atribuirlo a la simple, pero eficaz influencia del hábito y del ejemplo.

Mis convicciones no estaban en modo alguno basadas en el ideal, y no se descubriría, como no me equivoque por completo, ningún fin del misticismo de mis lecturas, ya fuese en mis actos o ya fuese en mis pensamientos.



## LOS ANTEOJOS

Hace algunos años estuvo de moda ridiculizar lo que llamamos el flechazo en el terreno del amor; pero los que saben pensar, así como los que sienten profundamente, siempre han abogado por su existencia. En efecto, los modernos descubrimientos, en lo que puede llamarse magnetismo, o estática magnética, nos ofrecen la comprobación de que los más naturales y, en consecuencia, más verdaderos e intensos afectos humanos, son los que brotan del corazón como por simpatía eléctrica. En otras palabras, que las más alegres y llevaderas cadenas sentimentales son las que se ramachan con una mirada. La confesión que me dispongo a hacer, añadirá uno más a los innumerables ejemplos de esta verdad.

El carácter de mi relato me obliga a ser bastante tímido. Soy todavía muy joven; aún no he cumplido los veintidós años. Mi apellido, hoy día, es corriente, casi plebeyo: Simpson. Y digo "hoy día", porque sólo últimamente he comenzado a llamarme así. El motivo fue heredar un importante legado que me dejó un pariente lejano llamado Adolphus Simpson. La condición para recibir dicha herencia fue que adoptara legalmente el nombre del testador: el nombre de familia, no el de pila. Mi nombre de pila es Napoleón Bonaparte. Más exactamente, estos son mis nombres de pila primero y segundo.

Acepté el apellido Simpson con cierta repugnancia, porque el mío, el



## EL CORAZÓN DELATOR

¡Es cierto! Siempre he sido nervioso, muy nervioso, terriblemente nervioso. ¿Pero por qué afirman ustedes que estoy loco? La enfermedad había agudizado mis sentidos, en vez de destruirlos o embotarlos. Y mi oído era el más agudo de todos. Oía todo lo que puede oírse en la tierra y en el cielo. Muchas cosas oí en el infierno. ¿Cómo puedo estar loco, entonces? Escuchen... y observen con cuánta cordura, con cuánta tranquilidad les cuento mi historia.

Me es imposible decir cómo aquella idea me entró en la cabeza por primera vez; pero, una vez concebida, me acosó noche y día. Yo no perseguía ningún propósito. Ni tampoco estaba colérico. Quería mucho al viejo. Jamás me había hecho nada malo. Jamás me insultó. Su dinero no me interesaba. Me parece que fue su ojo. ¡Sí, eso fue! Tenía un ojo semejante al de un buitre... Un ojo celeste, y velado por una tela. Cada vez que lo clavaba en mí se me helaba la sangre. Y así, poco a poco, muy gradualmente, me fui decidiendo a matar al viejo y librarme de aquel ojo para siempre.

Presten atención ahora. Ustedes me toman por loco. Pero los locos no saben nada. En cambio... ¡Si hubieran podido verme! ¡Si hubieran podido ver con qué habilidad procedí! ¡Con qué cuidado... con qué previsión... con qué disimulo me puse a la obra! Jamás fui más amable con el viejo que la semana

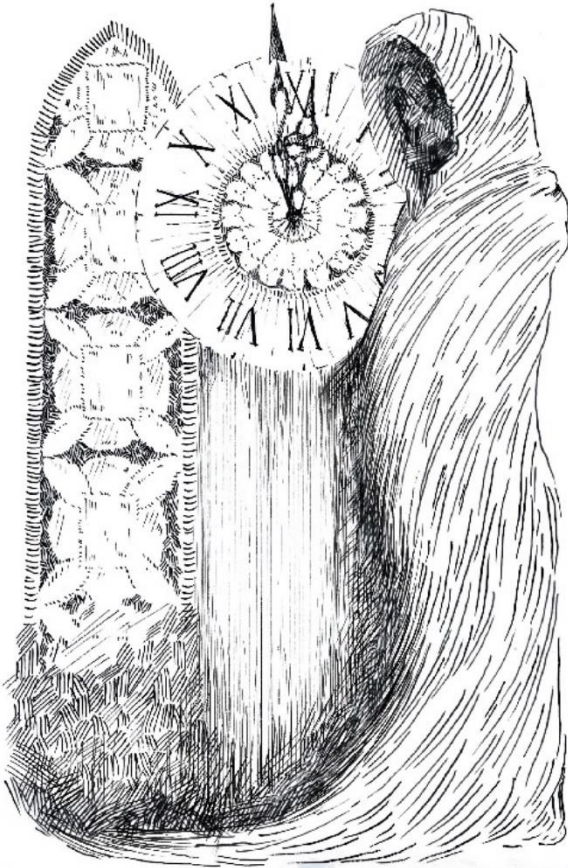


## EL POZO Y EL PÉNDULO

*Ingenio torturatum longas hic turba furoras  
Sanguinis lumen, non scilaba, abili.  
Sesipite suam patria, facto mane finibus auro,  
Mars ubi alii fuit, vita salusque potant.*

Estaba agotado, agotado hasta el límite por aquella larga agonía. Cuando, por último, me desataron y pude sentarme, noté que perdía el conocimiento. La sentencia, la espantosa sentencia de muerte, fue la última frase claramente acentuada que llegó a mis oídos. Luego, el sonido de las voces de los inquisidores me pareció que se apagaba en el infinito zumbido de un sueño. El ruido aquel provocaba en mi espíritu una idea de rotación, quizá a causa de que lo asociaba en mis pensamientos con una rueda de molino. Pero aquello duró poco tiempo, porque, de pronto, no oí nada más. No obstante, durante algún rato pude ver, pero ¡con qué terrible exageración! Veía los labios de los jueces vestidos de negro; eran blancos, más blancos que la hoja de papel sobre la que estoy escribiendo estas palabras; y delgados hasta lo grotesco, adelgazados por la intensidad de su dura expresión, de su resolución inexorable, del riguroso desprecio al dolor humano. Veía que los decretos de lo que para mí representaba el Destino salían aún de aquellos labios. Los vi retorcerse en una frase mortal, les vi pronunciar las sílabas de mi nombre, y me estremecí al ver que el sonido no seguía al movimiento.

Durante varios momentos de espanto frenético vi también la blanda y casi imperceptible ondulación de las negras colgaduras que cubrían las paredes de la sala, y mi vista cayó entonces sobre los siete grandes hachones que se habían



## LA MÁSCARA DE LA MUERTE ROJA

Hacia tiempo que la Muerte Roja devastaba el país. Nunca hubo peste tan mortífera ni tan horrible. La sangre era su emblema y su sello, el rojo horror de la sangre. Se sentían dolores agudos y un vértigo repentino, y luego los poros exudaban abundante sangre, hasta acabar en la muerte. Las manchas escarlatas en el cuerpo, y sobre todo en el rostro de la víctima, eran el estigma de la peste que le apartaban de toda ayuda y compasión de sus congéneres. En media luna se cumplía todo el proceso: síntomas, evolución y término de la enfermedad.

Pero el príncipe Próspero era intrépido, feliz y sagaz. Con sus dominios ya medio despoblados, llamó un día a su presencia a un millar de amigos sanos y joviales de entre las damas y caballeros de su corte, y con ellos se recluyó en el apartado retiro de una de sus alcaidías amuralladas. Era un conjunto de edificios ancho y magnífico, concebido por el gusto excéntrico, aunque majestuosos, del propio príncipe. Lo rodeaba una alta y sólida muralla. La muralla tenía portones de hierro. Una vez dentro los cortesanos, se trajeron fraguas y enormes martillos y se soldaron los cerrojos. Decidieron que no hubiese modo alguno de entrar o salir, si alguien de pronto se dejaba llevar por la desesperación o la hiena. Había abundancia de provisiones. Con tales precauciones los cortesanos podían desafiar el contagio. Que el mundo de fuera se



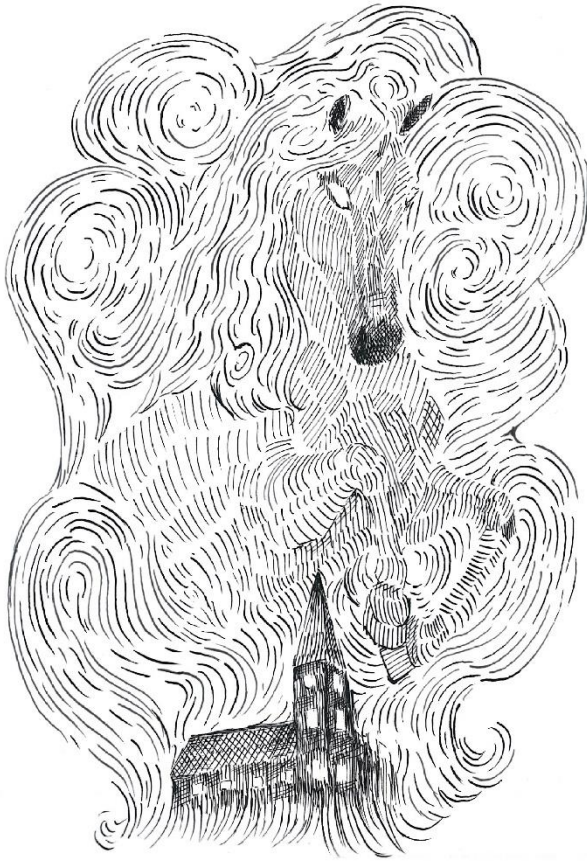
## EL REY PESTE

Los dioses saben y en los reyes portan sus cruces que en los caminos de la cruzada están.

Buckler, *La historia de France y Paris*.

Abril de la medianoche, durante una noche del mes de octubre, bajo el reinado caballeresco de Eduardo III, dos marineros pertenecientes a la tripulación del *Free-and-Easy*, goleta de comercio que hacía el servicio entre Fflcluse (Bélgica) y el Támesis, y que a la sazón estaba al ancla en este río, fueron muy maravillados al encontrarse sentados en la sala de una taberna de la parroquia de San Andrés, en Londres, taberna en cuya enseña lucía el nombre del Alegre lobo de mar.

La sala, aunque mal construida, empujecía por el humo, baja de techo, y semejante por otra parte a todos los chanzos de aquella época, era sin embargo, en opinión de grotescos grupos de bebedores discriminados aquí y allá, lo suficientemente bien apropiada para el cometido al cual estaba destinada. De entre aquellos grupos, nuestros dos marineros formaban, creo, el más interesante e incluso el más notable. Aquel que parecía ser el de más edad, y al que su compañero llamaba con el característico nombre de Legs, era también y con mucho el más alto de los dos. Podía muy bien tener seis pies y medio y la inclinación habitual de sus hombros parecía la consecuencia obligada de una estatura tan prodigiosa. Su exceso en altura era sin embargo compensado por unas deficiencias en otros aspectos. Era excesivamente flaco y hubiera podido, tal como afirmaban sus camaradas, cuando estaba borracho, sustituir a



## METZENGERSTEIN

Funesto era vivo, muerto será tu muerte.

Martin Lutero

El horror y la fatalidad han estado al acecho en todas las edades. ¿Para qué, entonces, atribuir una fecha a la historia que he de contar? Baste decir que en la época de que hablo existía en el interior de Hungría una firme aunque oculta creencia en las doctrinas de la metempsicosis. Nada diré de las doctrinas mismas, de su falsedad o su probabilidad. Pero, en algunos puntos, la superstición húngara se aproximaba mucho a lo absurdo. Difieran en esto por completo de sus autoridades orientales. He aquí un ejemplo: El alma —afirmaban (según lo hace notar un agudo e inteligente parisienno)— *redemencare qu' une seule fois dans un corps sensible: au reste, un cheval, un chien, un homme même, n'est que la ressemblance peu tangible de ces animaux.* Las familias de Berlitzing y Metzengerstein hallábase enemistadas desde hacía siglos. Jamás hubo dos casas tan ilustres separadas por una hostilidad tan letal. El origen de aquel odio parecía residir en las palabras de una antigua profecía:

«Un augusto nombre sufrirá una terrible caída cuando, como el jinete en su caballo, la mortalidad de Metzengerstein triunfe sobre la inmortalidad de Berlitzing».

Las palabras en sí significaban poco o nada. Pero causas aún más triviales han tenido —y no hace mucho— consecuencias memorables. Además, los dominios de las casas rivales eran contiguos y ejercían desde hacía mucho una influencia



## WILLIAM WILSON

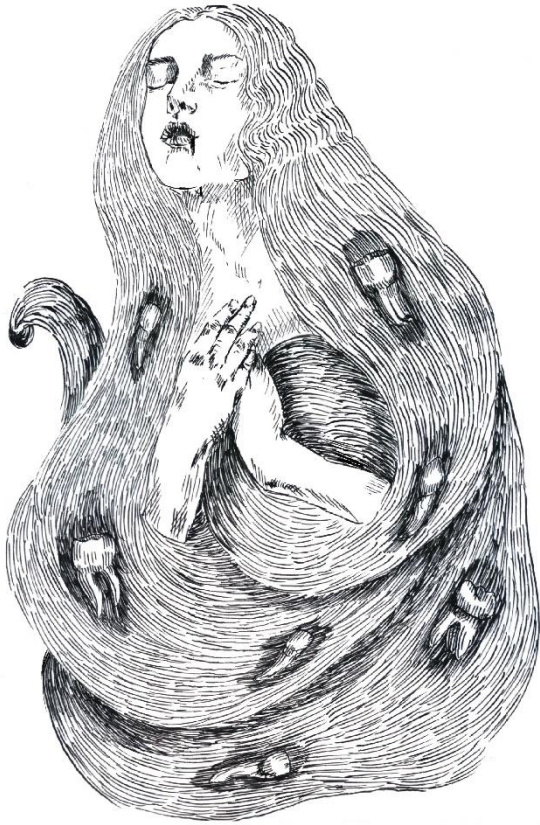
¿Qué diremos de ello? ¿Qué decir de la torva  
Conciencia, espectro en mi camino?

Chamberlain, *Pharrosida*

Permítan que, por el momento, me presente como William Wilson. La página inmaculada que tengo ante mí no debe mancharse con mi verdadero nombre. Éste ya ha sido el exagerado objeto del escarnio, horror y odio de mi estirpe. ¿Los vientos indignados, no han esparcido su incomparable infamia por las regiones más distantes del globo? ¿Oh, patria, el más abandonado de todos los exiliados! ¿No estás definitivamente muerto para la tierra? ¿No estás muerto para sus honores, para sus flores, para sus doradas ambiciones? Y una nube densa, lúgubre, limitada, ¿no flota eternamente entre tus esperanzas y el cielo?

Aunque pudiese, no quisiera registrar hoy, ni aquí, la narración de mis últimos años de indecible desdicha y de crimen imperdonable. Esa época (esos años recientes) llegaron súbitamente al cénit de la depravación, cuyo origen es lo único que en el presente me propongo señalar. Por lo común, los hombres caen gradualmente en la vileza. En mi caso, en un sólo instante, toda virtud se desprendió de mi cuerpo como si fuera un sudario. De una maldad comparativamente trivial pasé, con el paso de un gigante, a enormidades peores que las de un Heliofálo.

Acompáñeme en el relato de la oportunidad, del único acontecimiento que provocó una maldad semejante. La muerte se acerca, y la sombra que la precede ha ejercido un influjo tranquilizador sobre mi espíritu. Al atravesar el



## BERENICE

*Desfogame los amigos que podria encontrar  
algun alivio a mi dolor visitando la tumba  
de la amada.*

Elm. Zaiat

La desdicha es diversa. La desgracia cunde multiforme sobre la tierra. Desplegada sobre el ancho horizonte como el arco iris, sus colores son tan variados como los de éste y también tan distintos y tan íntimamente unidos. ¡Desplegada sobre el ancho horizonte como el arco iris! ¿Cómo es que de la belleza he derivado un tipo de frialdad; de la alianza y la paz, un símil del dolor? Pero así como en la ética el mal es una consecuencia del bien, así, en realidad, de la alegría nace la pena. O la memoria de la pasada beatitud es la angustia de hoy, o las agonías que son se originan en los éxtasis que pudieron haber sido.

Mi nombre de pila es Egeus; no mencionaré mi apellido. Sin embargo, no hay en mi país torres más venerables que mi melancólica y gris heredad. Nuestro linaje ha sido llamado raza de visionarios, y en muchos detalles sorprendentes, en el carácter de la mansión familiar en los frescos del salón principal, en las colgaduras de los dormitorios, en los relieves de algunos pilares de la sala de armas, pero especialmente en la galería de cuadros antiguos, en el estilo de la biblioteca y, por último, en la peculiar naturaleza de sus libros, hay elementos más que suficientes para justificar esta creencia. Los recuerdos de mis primeros años se relacionan con este aposento y con sus volúmenes, de los cuales no volveré a hablar. Allí murió mi madre. Allí nació yo. Pero es simplemente ocioso decir que no había vivido antes, que el alma



## LIGEIA

*Y allí dentro reside la voluntad, que no muere.  
¿Quién conoce los misterios de la voluntad,  
en toda su fuerza? Porque Dios no es sino una  
gran voluntad que penetra todas las cosas con el  
carácter de sus designios. El hombre no se rinde a  
los ángeles, ni totalmente a la muerte, sino única-  
mente por la flaqueza de su débil voluntad.*

Joseph Glanvill

Juro por mi alma que no puedo recordar cómo, cuándo, ni siquiera dónde conocí a Ligeia. Largos años han transcurrido desde entonces y el sufrimiento ha debilitado mi memoria. O quizá no puedo rememorar ahora aquellas cosas porque, a decir verdad, el carácter de mi amada, su raro saber, su belleza singular y, sin embargo, plácida, y la penetrante y cautivadora elocuencia de su voz profunda y musical, se abrieron camino en mi corazón con pasos tan constantes, tan cautelosos, que me pasaron inadvertidos e ignorados.

No obstante, creo haberla conocido y visto, las más de las veces, en una vasta, ruinosa ciudad cerca del Rin. Seguramente le oí hablar de su familia. No cabe duda de que su esirpe era remota. ¡Ligeia, Ligeia! Sumido en estudios que, por su índole, pueden como ninguno amortiguar las impresiones del mundo exterior, sólo por esta dulce palabra, Ligeia, acude a los ojos de mi fantasía la imagen de aquella que ya no existe.

Y ahora, mientras escribo, me asalta como un rayo el recuerdo de que nunca supe el apellido de quien fuera mi amiga y prometida, luego compañera de estudios y, por último, la esposa de mi corazón. ¿Fue por una amable orden de parte de mi Ligeia o para poner a prueba la fuerza de mi afecto, que me estaba vedado indagar sobre ese punto? ¿O fue más bien un capricho mío, una loca y romántica ofensa en el altar de la devoción más apasionada?

Sólo recuerdo confusamente el hecho. ¿Es de extrañarse que haya olvida-