

TFG

Cuentos de Edimburgo

Presentado por: Guillem Gavilà Puigcerver

Tutor: Alberto Facundo Mossi

Facultad de Bellas Artes de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

En las siguientes páginas vamos a encontrarnos con la elaboración de diseño, redacción e ilustración de una serie de historias macabras, las cuales podremos encontrar junto con sus bocetos en el anexo adjunto a la memoria para su disfrute. El proyecto sigue una línea metodológica en la que el autor va progresando y explicando paso a paso la evolución del proyecto, destacando la importancia de los detalles, de la inspiración y su proceso, el desarrollo de las ilustraciones y las conclusiones a partir de su finalización.

PALABRAS CLAVE

Ilustración - Macabras - Historia - Edición

SUMMARY

In the following pages we are going to find with the elaboration of design, redaction and illustration of different creepy stories which can be found next to their sketches. The project follows a methodology where we can see the progress step by step with the evolution of the project. We special stress upon the creative and practical method, the evolution of illustrations and the conclusions.

KEY WORDS

Illustration - Creepy - History - Edition

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer este proyecto a todas las personas que han tenido que aguantarme durante el proceso de creación y finalizado, tanto familiares como amigos que me han apoyado incondicionalmente.

A toda la gente que conocí en Edimburgo, gracias por su amabilidad y por compartir parte su cultura conmigo, gracias a ellos pude aprender mucho de su folklore. A mi tutor, Alberto Facundo Mossi por su paciencia, soporte y ayuda en cada una de mis dudas y problemas.

Por último y más importante, quiero dar las gracias a mi pareja, quien siempre ha estado ahí y sin la cual nunca podría haber realizado el proyecto.

Índice

1. Introducción	Página 4
2. Método	Página 4
2.1 Objetivos concretos	Página 4
2.2 Metodología	Página 6
2.3 Cronograma	Página 10
3. Desarrollo conceptual	Página 12
3.1 Tipografía	Página 12
3.2 Ilustración	Página 14
3.3 Historias de terror	Página 18
4. Referentes	Página 21
5. Proyecto	Página 24
5.1 Briefing	Página 24
5.2 Historias ilustradas.....	Página 25
5.3 Redacción y maquetación de la memoria	Página 29
6. Conclusiones	Página 30
6.1 Limitaciones y Soluciones.....	Página 31
7. Anexo.....	Página 33
8. Bibliografía	Página 37
8.1 Filmografía	Página 37
8.2 Webgrafía.....	Página 37
9. Índice de imágenes.....	Página 39

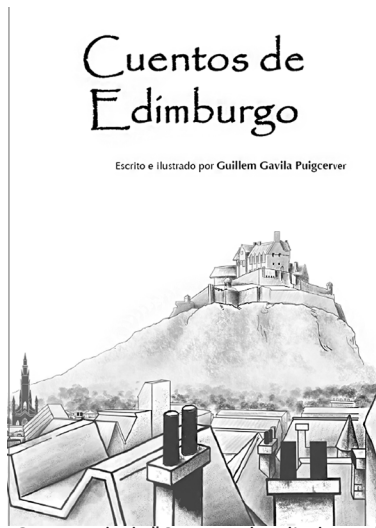


FIG 1 Portada de "Cuentos de Edimburgo".

1 INTRODUCCIÓN

Mi objetivo durante este proyecto es la *edición y autopublicación de un pequeño libretto de historias de terror ilustradas*.

Esta idea surge al realizar un gran cambio en mi vida y mudarme a la capital escocesa donde, y una vez allí, encontré la idea para mi proyecto al ver tal arquitectura y el orgullo que muestran los locales por sus historias terroríficas y paranormales, su folklore. Así pues, me decidí a trabajar con el material que más me gustó e *ilustrar algunas de las historias más crudas de la ciudad de Edimburgo*. Gracias a mi vida en la ciudad fue que tuve la idea de ilustrar dichas historias de terror con el fin de congregadas en formato físico para su venta al público, creando así mi propio producto (FIG 1).

Destacar que además de crear un producto, he desarrollado este proyecto con cariño y de un modo más personal pues parte de mi experiencia personal viviendo en el país y mi agrado por sus turbulentas historias ha hecho que deposite mayor ambición y amor en la representación de algunos momentos oscuros y crudos de su historia mediante mi proyecto.

2 MÉTODO

Durante las diversas investigaciones realizadas he podido descubrir diferentes tipos de métodos proyectuales para la resolución de un trabajo, por ello decidí que la mejor forma de desarrollar este proyecto es la más empleada; un **proceso jerárquico** desde lo básico, la investigación conceptual, hasta su finalizado, la maquetación de las historias junto al escrito de este trabajo.

Para ello se estableció **una serie de pautas** que ayudaron al desarrollo de dicho proyecto, estas son: *la selección de unos objetivos concretos* los cuales se han ido modificando durante la evolución del proyecto, *la explicación de la metodología seguida* para el desarrollo de dicho proyecto, así como el *cronograma autoimpuesto* según las fases del proceso e incluiremos una breve explicación de qué veremos a continuación en el cuerpo del trabajo.

2.1 Objetivos concretos

El carácter general de mi Trabajo Final de Grado es *crear un proyecto completo propio en el que se demuestren los conocimientos adquiridos* en estos cuatro años de grado de forma técnica y teórica aunque, más

concretamente, los objetivos generales, secundarios y personales que se plantean son los siguientes:

Generales:

- Desarrollo de un **producto propio**.
- Creación de una serie de **ilustraciones**.
- **Autoedición** en papel de un pequeño libro ilustrado.

El hecho de haberme metido en un proyecto de tan larga duración me ha permitido fijar una rutina de trabajo desde el desarrollo conceptual hasta el arte final. Al mismo tiempo que me ha permitido ir experimentando en el ámbito de la ilustración y la maquetación, y aprender el esfuerzo que conlleva la elaboración de un libro físico autoeditado.

Secundarios:

- Mejorar mis habilidades en sistemas operativos **Adobe** (Photoshop, In-Design).
- Perfeccionar las habilidades de **comprensión y redacción** de un texto.
- Documentación y aprendizaje sobre las diferentes tipologías y su atmósfera.
- Desarrollo de un proyecto de carácter profesional.
- Iniciación propia en el campo de la ilustración digital mediante la realización de las ilustraciones de la cubierta-contracubierta y las de introducción y cierre.

Como **objetivos concretos secundarios**, el haber desarrollado un proyecto de este ámbito, me ha llevado a tener que hacer un esfuerzo por mejorar mi capacidad de interpretación y redacción, así como a la posibilidad de reflejar gráficamente las historias. Gracias a esto también he podido desarrollar mi interés y conocimientos sobre la tipografía a la hora de maquetar junto a una ilustración con la intención de crear una mayor relación entre el texto y la imagen.

Personales:

- Enriquecer mis habilidades lingüísticas inglesas. Muchas de las historias o datos provienen de fuentes escritas u orales en inglés.
- Uso de una técnica y coloreado analógica, al igual que la utilización monótona del color para las ilustraciones del cuerpo del libro ya que quiero dar un aspecto antiguo y coetáneo a las historias que ilustro, aunque hablaremos de esto más adelante.

2.2 Metodología

Como se mencionaba anteriormente, este proyecto sigue las pautas de un método jerárquico el cual crea un orden de construcción que facilita el completo desarrollo del trabajo. Así pues, en este apartado *se muestran todos los pasos prácticos para la realización del proyecto y su maquetación*, dejando ver no solo el proceso sino el método empleado.

El primer paso para empezar **es la recolección de historias** que acontecieron durante los siglos XVI-XIX, escoger las que mejor representen las barbaridades de esa época y las que mejor se adapten a las pautas autoimpuestas para el trabajo. Una vez encontrados los textos que mejor se desenvolvían entre sí, como ilustrador debía involucrarme en cada uno por separado hasta producir una lluvia de ideas según lo que yo quería transmitir. Acto seguido se agruparon dichas ideas para trabajar con todas al mismo tiempo para así poder encontrar detalles que conecten las ilustraciones entre sí.

Ahora empieza la **relectura de las historias que iba a ilustrar y redactar** en el proyecto. En este apartado de relectura me centré en hallar y obtener mejores detalles y palabras clave de cada historia que me pudieran ayudar a desarrollar las ilustraciones con una mejor transmisión del mensaje y que espero, ayudara a crear una mejor relación entre el texto y la imagen, facilitando la comprensión para el receptor de ésta, y la narración del mensaje.

Una vez seleccionadas las historias según la pauta mencionada anteriormente, comencé con la **observación en vivo de los lugares** donde transcurrieron dichas historias para indagar y encontrar más información y/o detalles que pudieran enriquecer las ilustraciones, tomando notas y algunas fotografías *al igual que la realización de una búsqueda de información* que pudiese ayudarme, como libros y webs que hablaran de dichas historias o de otras contemporáneas. También se buscó por Internet mediante el buscador de Google imágenes que me ayudaran a visualizar las ilustraciones. Seguido empezó la elaboración de distintos bocetos e ideas generales con las que empezar a trabajar, sin dejar de revisar siempre las historias para poder rectificar cualquier fallo en los bocetos o para añadir detalles olvidados. Es en este momento en el que *me centré en recolectar ciertos detalles de las historias los cuales eliminaría del texto* y que serían mostrados mediante las imágenes con la intención de **dar mayor peso narrativo a las ilustraciones** que al texto.

Antes de empezar las ilustraciones definitivas *me centré en realizar bocetos* más concretos a modo de pre-proyecto con la intención de previsualizar las imágenes que luego **tallaría mediante gubias en una matriz** y que

más tarde serían maquetadas digitalmente junto a los textos. Esto *sirvió para delimitar y abocetar patrones en común* entre las imágenes, tales como los detalles obtenidos de los textos como localizaciones, atmósfera, iluminación, técnica, color, etc., con la intención de crear una relación en común entre las imágenes, **creando así una serie**.

Indagaremos sobre este aspecto más adelante en el proyecto, concretamente en el punto 5.2 *Historias ilustradas*.

Una vez concreté la forma, el diseño e interrelación, empezó el trabajo de tallado mediante gubias sobre linóleo. A medida que voy tallando añado tinta (rotulador negro de punta media para entintar temporalmente pero no estampar) a la matriz para así poder visualizar mejor la pieza y ver cómo va quedando y *comprobar la relación entre luces y sombras* pues el entintado corre a cargo de un solo tono. Durante este proceso de talla me doy cuenta de que *tengo que repetir algunas matrices pues no he quedado contento con el resultado* que he obtenido al intentar copiar los bocetos y/o tallarlos, ya que hay diferencia entre dibujar con un lápiz sobre papel y tallar linóleo con una gubia. Para ello decidí dejarme guiar más por la naturaleza de la técnica y someter la idea del dibujo a esta. Y aunque el diseño, claridad de la ilustración y talla mejoraron, *no dejó de ser un reto traspasar de un modo claro la idea del boceto a la matriz*.



FIG 2 Error en el tallado de la matriz

Algunas ilustraciones están talladas directamente sobre la matriz, lo cual me ayudó para obtener buenos resultados y una inmersión en la técnica y su naturaleza, una mejora en la fluidez del trazo.

Esto me ayudó a entender mejor el comportamiento de la técnica y a tallar con menos miedo al error, pues en esta técnica un fallo al tallar puede estropear la obra, *otorgándole a la pieza un aspecto más orgánico*.

Otro reto que tuve que afrontar fue una pequeña falta de atención durante el tallado pues *no tuve en cuenta que debía tallar los textos del revés*, provocando un **error de estampación** (FIG 2). Pues bien, como este error era una pequeña parte del dibujo y ocurrió finalizando la talla, decidí tallar las letras y dejar un vacío en su lugar, luego *tallarlas correctamente en un sobrante de matriz* para crear así una pequeña matriz *a modo de cuño y poder estampar las letras correctamente*, solucionando así el error.

En este punto tuve la idea de aprovechar este error y tallar diferentes diseños del cuño y ver que estilo tipográfico o diseño se ajusta más a la obra. *Ahora cualquier error podía ser corregido fácilmente*, pues había menos miedo al medio y herramientas de apoyo para sanar los errores que pudieran aparecer.

*Una vez realizadas todas las matrices y satisfecho con el resultado me dirijo ahora al **entintado**.*

Este proceso no es realmente tedioso o complicado, solo precisa precaución, delicadeza y precisión pues cuadrar el soporte, **papel del tipo Fabriano Unica 250gr Crema**, junto con la matriz entintada no es tan fácil como suena y *cualquier fallo de precisión o presión puede significar la pérdida de esa estampación.*

En este paso del proyecto práctico no hubo mucha complicación, aunque sí hizo falta tallar un poco algunas zonas de las matrices para conseguir un corte más hondo pues hay detalles muy pequeños y finos que lo requerían para obtener mejor nitidez y claridad del trazo, al igual que *hizo falta realizar varias pruebas de estado antes de obtener la presión y cantidad de tinta correctas para proceder a la realización de la estampación final.*

Una vez realizadas todas las pruebas de estado necesarias es hora de medir y cortar el soporte final, en este caso se hizo uso de un papel *Fabriano Unica de 250gr color crema, el cual se cortará de modo que los márgenes laterales y superior sean iguales entre sí mientras que el margen inferior será dos o tres veces mayor que los anteriores.*

Una vez el soporte está listo, procedo al entintado de la matriz y su estampación, en el cuál tuve que invertir tiempo hasta *encontrar la presión y la cantidad de tinta necesarias para una correcta estampación.*

Mientras, teniendo en cuenta la importancia de la tipografía y el significado de sus distintas versiones, hice una elección de las que pudieran formar la estructura del texto según se adaptaban mejor a las imágenes, teniendo presente que sea legible.

Tras ello empezó **la maquetación** del texto junto con las imágenes mediante **el software Adobe InDesign**. El primer paso es juntar y organizar toda la información en el programa, seguido creamos la estructura de la memoria, su portada, sus imágenes, pies de página al mismo tiempo que se empieza a maquetar el libreto y sus páginas, en las que empezaremos a comprobar que tipografía concuerda mejor con las imágenes *exponiendo de modo provisional un texto seguido de la ilustración.*

Durante el proceso de retoque de imágenes y maquetación también se tomó uso del **software Adobe Photoshop** para realizar las ilustraciones que componen la cubierta y contracubierta, al igual que las que componen *la introducción y el cierre del libreto.* Para la cubierta y contracubierta quería mostrar de algún modo un camino hacia las historias que he ilustrado, y después de varios bocetos e ideas (FIG 3) me centré en realizar un **skyline**, con una perspectiva con varios puntos de fuga un poco exagerada de la ciudad de **Edimburgo** *en el que se observasen los rasgos más característicos de la ciudad como sus edificios de piedra a diferentes niveles (pues*

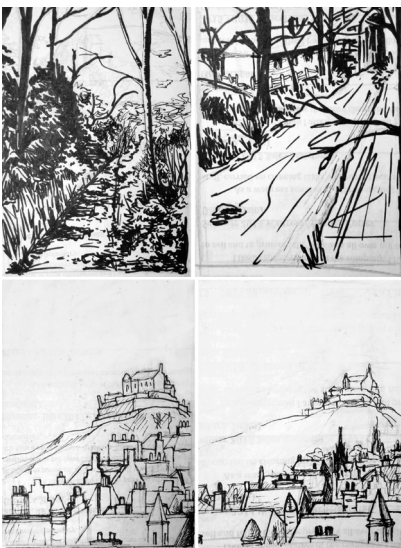


FIG 3 Arriba: primeras ideas de portada

Abajo: Bocetos para la portada.

la ciudad se haya sobre pequeñas colinas que crean desniveles por toda la ciudad actual), las numerosas chimeneas, el monumento a Sir Walter Scott, la torre del reloj (la cual según dicen nunca marca la hora correcta) y, por supuesto, el magnífico castillo asentado sobre una pequeña loma volcánica. Dicha ilustración forma la cubierta y la contracubierta dejando los rasgos más característicos, el monumento a Sir Walter Scott y el castillo, en la cubierta, mientras que el dibujo que da imagen a la contracubierta se desvanece.

Las **ilustraciones de introducción y cierre del libreto** representan el comienzo y el final de éste y por ello decidí escoger un diseño afín, así que decidí utilizar la cerradura de **Mercat Cross** y el **corazón de Midlothian**.

La cerradura de Mercat Cross representa el lugar donde se erigía el mercado. Se trata de una estructura octogonal hecha de adoquines que, junto con la torre octagonal que sostiene un unicornio (animal nacional), representan el lugar donde estaba el antiguo mercado municipal y donde se hacían anuncios, se publicaban las sentencias y se realizaban algunas ejecuciones. Son estos detalles los que mejor encajaban en mi idea para la introducción a las historias: una gran cerradura que cierra o, en este caso abren, las puertas a un siniestro pasado.

Para la ilustración de cierre escogí el corazón de Midlothian, una estructura similar a la usada en la introducción. Representa un recordatorio de la antigua prisión y edificio de administración de la ciudad, donde se realizaban las ejecuciones. Uno de los motivos por el que se escogió este elemento es que está compuesto por diferentes adoquines rojizos y un único adoquín de color dorado que representa el exacto y antiguo lugar donde se encontraba Tolbooth (el antiguo centro administrativo y prisión de la ciudad). Este adoquín es uno entre muchos de los que se encuentran alrededor de la vieja ciudad de Edimburgo y que sirven para recordar principalmente el lugar exacto en el que terminaba la ciudad.

Así, al contrario que las otras ilustraciones, y el proyecto en sí, la ilustración de cierre muestra un corazón de fondo oscuro pero rodeado de vitalidad traída por sus tonos rojizos y amarillentos, que junto con el adoquín dorado crean un perfecto cierre para mi obra, pues toda la oscuridad y tragedia nombrada a través de las ilustraciones previas se desvanece, quedándose como un recuerdo, como uno de esos adoquines dorados.

Cabe destacar otras dos curiosidades sobre el corazón de Midlothian, el primero de ellos es que la prisión es narrada en “Heart of Midlothian” de Walter Scott, el otro es que actualmente la gente escupe en el centro del corazón pues se dice que esto trae buena suerte, aunque lo más probable es que dicha costumbre fuese un acto de desprecio de la gente hacia Tolbooth (administración) y de los presos hacia la prisión.

Tanto la ilustración para la cubierta y contracubierta como las de introducción y cierre del libreto, *están desarrolladas mediante Adobe Photoshop* con líneas claras y fáciles de entender, al contrario que las ilustraciones del cuerpo del libreto que se realizaron *mediante la xilografía y tienden a ser más oscuras*, mientras que las ilustraciones de apertura y cierre, desarrolladas mediante técnica digital, enmarcan las macabras historias del pasado de Edimburgo, realizadas mediante la xilografía, una técnica contemporánea a sus historias.

2.3 Cronograma

La idea de utilizar un cronograma durante el proyecto vino a raíz de la necesidad de auto imponerme un calendario de trabajo que seguir, pues tenía que organizar y desarrollar el proyecto. Aunque la idea del cronograma surgió originalmente a causa de una serie de problemas personales que junto con mi trabajo a jornada completa me dificultaban la realización del proyecto.

Dividir el proyecto en pequeñas metas mensuales me ayudó a obtener y llevar un mejor ritmo de trabajo. A continuación, podremos observar el gráfico (FIG 4) junto con algunos ejemplos del procedimiento.

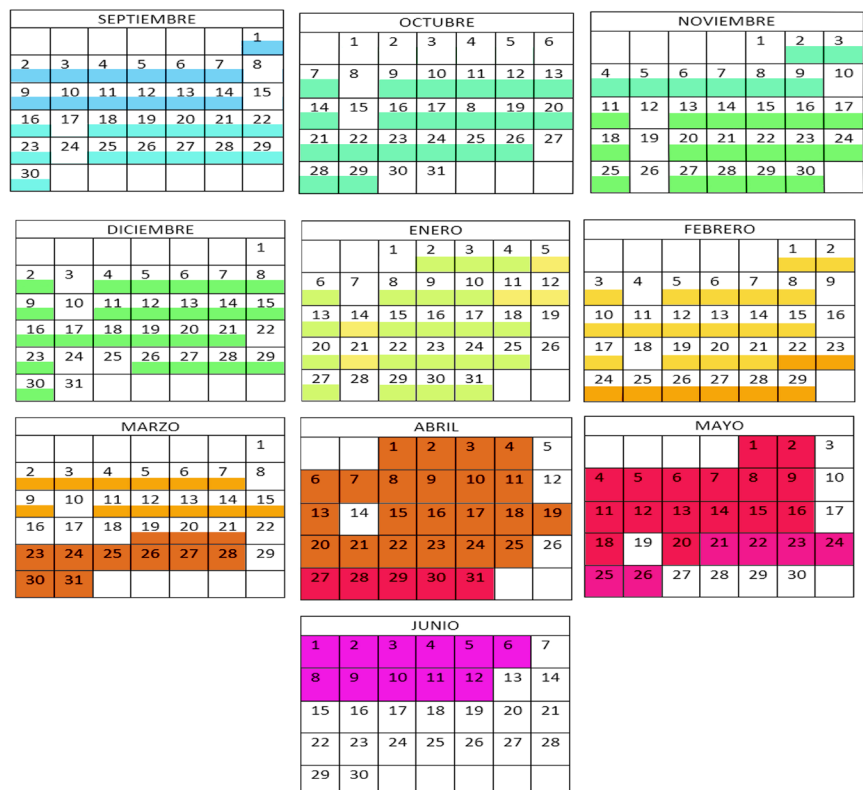


FIG 4 Gráfico del cronograma



FIG 5 "Supernatural Scotland"

"Ghostly tales and sinister stories
of old Edinburgh"

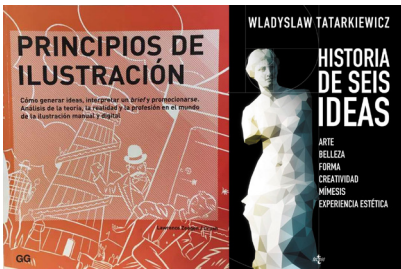


FIG 6 "Principios de ilustración"2006

"Historia de las seis ideas"2004

Las primeras semanas se utilizaron para escoger el tema y observar distintos trabajos finales de grado y máster para ver diferentes ejemplos en la realización de un proyecto. Esto me ayudó a crear un índice del proyecto, el cual se iría perfeccionando conforme este avanza. Durante la otra mitad se desarrolló una pequeña búsqueda de libros relacionados con el tema del proyecto, historias macabras de Edimburgo. Empezando así con "Edinburgh Curiosities" de James U. Thomson and Hamish Coghill, un libro de historietas sobre diferentes personajes emblemáticos que escandalizaron e inspiraron a la ciudad durante años.

Entre los meses de Octubre y Noviembre empezaron las lecturas de "Supernatural Scotland" por Lily Seafield y "Ghostly tales and sinister stories of old Edinburgh" de Alan J. Wilson, Des Brogan and Frank McGrail. Ambos libros recogen las historias más oscuras y paranormales sobre Escocia y Edimburgo, las cuales me inspiraron para realizar versiones más siniestras y tenebrosas de las historias (FIG 5).

A mediados de este último mes y Diciembre, aproveché para realizar la lectura de los textos "Ut poesis et pictura. Poética del arte visual" de Antonio García Berrio y Teresa Hernández Fernández, "Creación y proyecto" Albert Esteve Quesada, "El arte necesita de la palabra" por AA.VV, "Principios de ilustración" Lawrence Zeegen y "Historia de las seis ideas" Wladyslaw Tatarkiewicz. Tomando algunas citas que me parecían más interesantes y/o que podían ser de utilidad (FIG 6).

Durante este periodo de estudio y lectura tuve la ocasión de visitar algunos tours por la ciudad al igual que mantener algunas charlas sobre el folklore escocés, mayormente historias y datos curiosos de la ciudad.

El mes de Enero fue cuando decidí salir a tomar algunos apuntes y visitar localizaciones para el proyecto práctico. Se escogió este mes por las pocas horas de luz, la eventual niebla y el frío que juntos hacen que la ciudad muestre su aspecto más tétrico. Durante este mismo mes, se escogieron las historias y se empezó con el desarrollo de los primeros bocetos, también se aprovechó para redactar algunos puntos e ideas iniciales de la memoria del proyecto.

A finales de este mes aproximadamente se habían realizado ya todos los bocetos.

El mes siguiente se trabajó en la redacción de las historias elegidas para el proyecto. Esta tarea se compaginó con el diseño final de los bocetos para conseguir una mejor relación entre texto e imagen.

Desde las últimas semanas de Febrero hasta el 15 de Marzo se aprovechó para tallar las diferentes matrices y las primeras pruebas de entintado para ver las masas de color. Seguido se realizaron algunas de las primeras pruebas de estado.

El trabajo de estampación comprende desde el 19 de Marzo hasta el 25 de Abril. Dicho proceso se vio alterado por la situación de pandemia y cuarentena, haciendo así que tuviese que estampar en casa. A partir de este momento, tuve más tiempo para invertir en el desarrollo del proyecto, pero también sufrí los inconvenientes del aislamiento, perdiendo así la posibilidad de utilizar los talleres. Es por eso por lo que a partir de este punto los gráficos muestran mayor tiempo de trabajo por día, tuve que quedarme en casa.

Del 27 de Abril hasta el 20 de Mayo, se retocaron algunas de las imágenes al mismo tiempo que se empezaba con la redacción de la memoria. Durante estos meses de trabajo con el ordenador aproveché para empezar con la ilustración digital, tomando como primeros pasos el desarrollo de la ilustración para la cubierta, la introducción y el cierre del proyecto, mientras alternaba con la redacción de la memoria en formato Word.

Del 21 al 26 de Mayo se elaboró la maquetación en adobe InDesign de las historias y sus imágenes, al igual que se aplicaron pequeños cambios en las ilustraciones del proyecto mediante el programa Adobe Photoshop.

Durante el mes de Junio se realizaron varias correcciones en la memoria del proyecto para su posterior maquetación, otra vez con el programa InDesign. Preparando así el proyecto para su entrega.

3. Desarrollo conceptual

Una vez explicada brevemente toda la metodología empleada para elaborar el proyecto, pasamos a hablar de *las diferentes partes que han necesitado de una investigación previa* para su correcta elaboración tanto de forma más conceptual como en lo técnico.

Al tratarse de un trabajo de diseño editorial auto-editado, nos encontramos con varias áreas que deben ser estudiadas con detenimiento. Hablamos de la importancia de la **Tipografía** en un libreto ilustrado y por supuesto de la necesaria **Ilustración** sin las cuales el proyecto cojearía de sentido.

3.1 Tipografía

Desde que existe la concepción de escritura se ha evolucionado en la forma de representación física de ésta, no solo en la diferencia de si se trata de escritura ideográfica, pictográfica o consonántica; sino en el tema más estrictamente estético¹.

1.Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen. < http://www.hipertexto.info/documentos/f_imagen.htm>

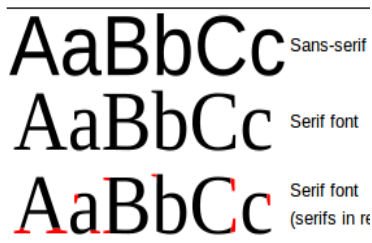


FIG 7 Ejemplo visual de familias con serifa

ABCDEFGHIJKLMNŃOPQRSTU
 VWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

Optima normal

ABCDEFGHIJKLMNŃOPQRSTU
 VWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

Helvetica Lt Std Light Condensed

FIG 8 Abecedario tipografías escogidas

Hablamos de la tipografía, *esa característica visual que hace que un mensaje escrito nos entre mejor* por la retina o nos la destroce. Y es que normalmente el público no percibe con facilidad las diferencias que existen entre una tipografía de palo seco o roman, por ejemplo, pero aun así sabe que hay lecturas que les resulta más fácil de retener en la memoria, ya sea por la fluidez de comprensión que nos permiten ciertas tipografías con las que estamos acostumbrados a convivir u otras tipografías que destacan por su diseño rompedor aunque poco inteligible².

También comprendemos durante la investigación que una tipografía puede ser representante de diferentes ideologías y posiciones políticas, de uso exclusivo por alguna marca global o incluso haber sido diseñada con el propósito de ser ininteligible³.

Lo cual nos lleva a un replanteamiento, ¿qué mensaje quiero transmitir con la tipografía escogida para las historias?

A través de esta pregunta reviso que *de por sí los textos ya son crueles y fríos*, mensajes que se podrían traducir de una forma más vulgar como “golpes de realidad” que muestran lo complicada que fue y puede resultar las elecciones y consecuencias de la vida. Por ello decidí que una *tipografía clara y vacía de subjetividad sería la idónea* para transmitir a los ojos del espectador vivencias y emociones tan crudas.

Esto me llevó a la consideración de la familia de tipografía de **palo seco**, ya no solo por su familiaridad con el público, también por el hecho de *no contener serif* podría *dotar de más legibilidad al texto y así distinguirlo mejor de las ilustraciones* y crear un buen equilibrio ya que éstas al contener una masa más amplia consiguen acaparar la atención.

Tras una pequeña prueba de impresión de los primeros textos para comprobar la facilidad de lectura entre las dos tipografías que más me convenían, “**Optima**” y “**Helvética**”, *realicé un pequeño cuestionario por la red social Twitter* poniendo un mismo fragmento del libreto ilustrado con las dos tipografías para que fuese el público quien defendiese la tipografía más óptima.

A pesar de que “Optima” fue la más reclamada, había bastante confrontación entre ambas por sus diferencias estéticas con lo cual saqué una de las primeras conclusiones, y es que la familia de palo seco (FIG 7) triunfaba por su facilidad a la hora de la lectura y como era de esperar el público sentía *más atracción por la “Optima” en el cuerpo del texto y la “Helvética” en el título* (FIG 8) ya que podía ser más llamativa que la anterior, de esta forma decidí cuál sería el papel de ambas tipografías en el cuerpo del proyecto.

2. HUSTWIT, G. Helvética [Documental] Reino Unido: Swiss Dots / Veer, 2007

3. Ibíd

3.2 Ilustración

En este proyecto *el trabajo gráfico se desarrolla principalmente de forma analógica pero utilizando herramientas digitales*; se desarrolla una técnica mixta en la cual la representación pictórica de las ilustraciones está generada a partir de *imágenes sobre una matriz tallada mediante gubias*, mayormente dichas matrices están talladas a mano alzada para lograr mayor armonía con la técnica y expresividad del trazo. El color y su aplicación también forman parte de la técnica utilizada, **la xilografía**. Por otra parte, los retoques, correcciones, maquetación y previsualización del proyecto se ha realizado mediante **Adobe Photoshop**, pues es una herramienta muy útil y que me ha ayudado con el tiempo de ejecución.

De esta forma las ilustraciones de este proyecto se inspiran principalmente en *la expresividad del contenido plástico y su línea/trazo* pero sin quitar valor al texto, pues este contribuye al entendimiento y comprensión de la historia que se oculta detrás de tales imágenes.

Antes de continuar hacia el siguiente apartado del proyecto se explicará la relación del trabajo con las técnicas empleadas y al mismo tiempo su relación entre sí y, por último, repasaremos la formación y desarrollo de las ilustraciones. Para ello debemos mirar unos años atrás cuando *la necesidad de ilustrar algo era la forma de dejar constancia de forma gráfica y visual de una información, para ello se usaban técnicas como la xilografía, serigrafía y litografía*⁴, entre otras.

Estas técnicas analógicas se caracterizaban por contener una matriz en su proceso para la elaboración del trabajo final mediante la estampación. Cada una de ellas es la evolución y mejora según los avances tecnológicos que iban sucediendo con el paso del tiempo, de esta forma *con el tiempo se llegó a la creación de la ilustración digital*, la cual se podría decir que la matriz es el propio software donde se produce el dibujo y la estampación es la impresión de dicha ilustración, aunque con el avance de las tecnologías no necesitamos de este último paso ya que podemos contener el archivo en formato digital para su distribución en forma de datos usando las distintas redes sociales que actualmente tenemos a nuestra disposición⁵.

A pesar de que el proyecto no se ha servido mucho de esta técnica hay que destacar sus cualidades, como lo es su comodidad durante el trabajo y su reducción del tiempo de dicho, al igual que la modificación de errores con extremada facilidad.

4. JUAN LUIS CASTILLO: juanluiscastillo.com/arte-y-botanica.html

5. *Ibíd.*

Hasta aquí la relación formal entre ambas técnicas, ahora bien, la relación entre el sujeto del proyecto (la representación de algunas de las muchas historias macabras ocurridas en Edimburgo) y las técnicas residen en la propia ciudad y su crecimiento. Dicha ciudad ha sido cuna de grandes mentes y progreso hasta tal punto que es considerada la segunda Atenas, y, al mismo tiempo ha mostrado un lado atroz y muy frío. Por el otro lado, también observamos una ciudad avanzada y moderna que ha sabido crecer sin perder su esencia

En definitiva, el carácter del proyecto se inspira en el progreso histórico de la ciudad y su estética, la cual siempre nos cuenta algún detalle sobre alguien o algo, y para ello se ha buscado crear una atmósfera que recoja, que concentren y resuman un selecto grupo de detalles que expresen claramente los aspectos más extremos y macabros de la etapa más oscura de la ciudad.

Algún ejemplo de ello sería lo ya nombrado anteriormente, la oscuridad vivida a través de la falta de higiene y sanidad de aspecto medieval junto a una sociedad fuertemente reprimida por aspectos religiosos tales como la Inquisición católica y sus abusos en yuxtaposición con el despertar de la ciudad junto con nuevas políticas de bienestar común y necesidad de crecimiento tando urbanístico como socio-científico. El progreso de la ciudad.

Una muestra de ese horror y malvivir es la ilustración de " Abandoned Annie", en la que se refleja el interior de una casa ubicada en una zona pobre donde ya no habitaba nada a causa de las enfermedades y precariedad, la cual se muestra a oscuras, medio vacía, con objetos y paredes rotas, con barrotes por ventana y ratones que la habitan.

Al tratarse de un proyecto cuya intención final es la auto-publicación de un libro, más concretamente un libreto ilustrado, se ha tenido que investigar sobre la importancia de las imágenes junto a los textos.

*Normalmente se conoce a la imagen en los libros como una fiel compañera visual que reitera aquello que acabamos de leer o que vamos a leer en las páginas colindantes. Es decir, la imagen acompaña y refuerza al texto, hablamos de **hypotiposis** según "El arte necesita de la palabra"⁶.*

A pesar de que ésta resulte ser la interacción que más comúnmente encontramos en el mercado, conforme han avanzado los años el público ha sentido más fascinación por aquellas ilustraciones que dotaban de un brillo y color al texto que ningún otro elemento podía conseguir; así los ilustradores buscaban la forma en que sus obras otorgasen algo más que fascinación, que se llegase a considerar un elemento imprescindible en las páginas o incluso que se llegasen a considerar hasta un personaje más.

6.VV.AA El arte necesita de la palabra. Valencia: Institució Alfons el Magnànim, 2008. Pg. 16

“El mayor reto y la parte más divertida del trabajo de un ilustrador consiste en entender el tema de un texto y resolver su interpretación visual”
pg. 60 – Principios de Ilustración – **Lawrence Zeegen**⁷.

Zeegen habla desde el punto en que *la ilustración ya no solo acompaña al texto, sino que llega a aportar algo más a la historia* ya sea en forma de información descriptiva o desde un aspecto más emotivo representando sensaciones.

Es aquí cuando el ilustrador debe decidir en qué centrarse a la hora de dibujar, si en el tema, en la historia, el mensaje, la sensación, etc. También decide la técnica, los materiales, ya que son los elementos gráficos que cargan las características de una ilustración.

Pues bien, en este proyecto *he querido dar mayor peso a las ilustraciones, técnica y capacidad narrativa*. Para lograr esto, lo que se ha hecho ha sido *extraer y ocultar pequeños detalles del texto para transmitirlos mediante las imágenes*, usar un juego entre blanco y negro para crear mayor sensación de austeridad/fríaldad y rigidez, lo cual se acentúa *mediante los trazos de la gubia sobre el linóleo, usado a su vez para evocar aquellas revistas ilustradas* (FIG 9).

El hecho de enfocar más energía en las imágenes y no el texto me ha permitido darles mayor peso al igual que me ha permitido desarrollar conjuntamente todas las ilustraciones y así crear una serie que podría acompañar al libro a modo de suplemento o mostrarse por sí sola como una serie ilustrada.

Para realizar esta tarea se fue consultando continuamente las historias originales mientras se preparaban las ilustraciones, para así expresar mejor el mensaje en las imágenes, al igual que *se modificó los textos para ser más breves y dar más proyección al mensaje ilustrado*. En definitiva, podría decirse que en este caso el texto, el cual suele tener mayor protagonismo, es quien acompaña a las imágenes y no al revés, otorgando así **mayor carácter narrativo en las ilustraciones**.

– **Edward Gorey** (1925 - 2000) “*Los pequeños macabros*” (1963)

Escritor y artista que destacó por sus libros ilustrados, aparentemente cuentos infantiles, pero con imágenes macabras capaces de sacudir el interés por parte de los adultos.

Destacamos su libro “*Los pequeños macabros*” (1963) (FIG 10), una serie de relatos muy cortos en los que narra las distintas muertes de una serie de niños enumeradas como si fuesen el abecedario, ilustradas mediante el uso de una serie de dibujos crueles, macabros y que evocan la soledad.

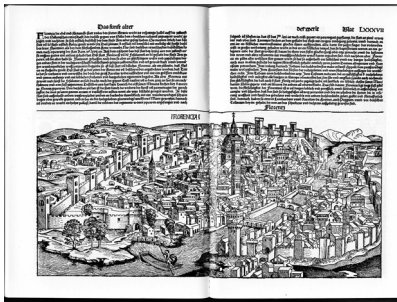


FIG 9 Schedelsche Weltchronik 1493



FIG 10 Edward Gorey, "Los pequeños macabros"

7. ZEEGEN, L. op. cit. Pg. 60



FIG 11 Jim Kay "Un monstruo viene a verme"

Dibujos que emanan oscuridad y desolación con un toque de humor negro.

Se le destaca como referente por el *tema y formato* de su obra, el trazado de los *dibujos que elaboraba a plumilla, jugando con tramados a líneas* como el componente principal de sus dibujos enfocando *la importancia del contraste del negro de la tinta con el blanco del papel*.

–Jim Kay⁸ "Un monstruo viene a verme" (2011)

Es un ilustrador inglés que destacó por su trabajo de ilustración para Patrick Ness y J.K. Rowling, aunque el que nos interesa es su trabajo para Patrick Ness, "Un monstruo viene a verme", el cual le otorgó su fama entre la crítica y el público.

Dicho trabajo nos muestra unas *imágenes muy potentes coloreados mediante tinta y a blanco y negro*, las cuales poseen una fuerza que le falta al texto, incrementando así el diálogo entre texto e imagen.

Durante el proceso de desarrollo el artista comenta no haber sabido cómo desarrollar las imágenes, solo supo que quería representar la tétrica atmósfera que contiene el libro, por ello decidió encerrarse en un piso de estilo georgiano de Edimburgo y empezar sus dibujos desde el negro hacia el blanco, pues así las ilustraciones cobrarían un aspecto más oscuro y frío. Uno de sus referentes visuales para el desarrollo de esto fueron los filmes clásicos, mencionando así a David Lean y "Nosferatu" 1922 de Friedrich Wilhelm Murnau.

Su excelente trabajo en blanco y negro, junto con el modo en el que otorga fuerza a sus ilustraciones fue el motivo por lo que se ha destacado dicho autor (FIG 11).

–Andrew Crooks⁹

A. Crooks es un artista de origen australiano enfocado en el trabajo de xilografía mediante linóleo que mayormente talla y diseña imágenes muy realistas de naturaleza muerta y algunos paisajes debido a sus orígenes y su hogar rodeados de vegetación y colinas.

Durante el proceso de desarrollo el artista no usa diseños, sino que dibuja y talla directamente sobre el bloque de linóleo, encontrando la imagen a medida que avanza la talla. Con la intención de crear un trazo orgánico y un resultado que resalte el movimiento y las formas naturales de la vegetación.



FIG 12 Andrew Crooks, ejemplo visual

8. Jim Kay. https://clubs-kids.scholastic.co.uk/clubs_content/22572

9. Andrew Crooks <http://www.andrewcrooks.com.au/feature.html>

Este autor fue resaltado por su trabajo tan realista y lleno de detalles sobre naturaleza y paisajes realizados mediante la xilografía (FIG 12).

No se destaca ninguna obra en concreto pues me interesa como desarrolla sus obras y su técnica en general pues practica la xilografía, mayormente a una tinta.

3.3 Historias de terror

Dentro del proyecto consta la *breve escritura y adaptación de diversos textos* que complementan las ilustraciones.

Esta pequeña pero no menos importante o compleja parte del proyecto consta de la elaboración de textos narrativos que acompañaran en un modo cooperativo a las ilustraciones. Para su *elaboración se han usado diferentes caminos de búsqueda de información e inspiración* como sean libros, páginas webs y/o empresas que trabajan con la explotación histórica. Este paso del proyecto no fue realmente complejo pues la propia gente y su gobierno promueven su historia, lo cual también facilita la observación en vivo de los lugares donde acontecieron tales hechos. Como por ejemplo las catacumbas (que en realidad son los diferentes estratos subterráneos de la anterior ciudad).

Siguiendo el patrón de búsqueda autoimpuesto y mencionado en el apartado 2.2 Método escogí **ocho historias ocurridas en la ciudad de Edimburgo** que se comprenden durante los siglos **XVI-XIX**.

A pesar de que Edimburgo haya sido residencia de grandes mentes y artistas no siempre ha tenido un agradable y civilizado pasado.

Durante el siglo XVI la ciudad construyó un muro para alejar a los ingleses con los que estaban en guerra. Para poder crecer y prosperar la ciudad desarrolló los primeros rascacielos de piedra y anexos de madera como habitaciones o balcones en una ciudad que solo podía crecer hacia arriba y no a sus lados por la gran muralla que protegía su ciudad.

Dicho crecimiento en confinamiento de húmedas paredes de piedra y con habitantes que arrojaban sus necesidades por las ventanas, generaron un hábitat lúgubre, de poca salud e higiene, lo que trajo consigo una serie de pandemias tales como la peste, el tifus o la cólera.

Imagen de tal pésimas condiciones de vida es la historia de la pequeña Annie, una niña que fue abandonada por sus padres en su antiguo hogar, el conocido Mary King's Close donde se concentró gran parte de la población enferma por la peste, hasta el día de hoy, donde algunos la han visto aparecer por las viejas habitaciones de la casa, buscando su muñeca de trapo (FIG 13).



FIG 13 Habitación real de "Annie" en Mary King's Close.



FIG 14 Supuestas brujas arrodillándose ante el rey James VI "Daemonologie" (1597)

A todo esto, hay que añadir un factor muy importante en el momento de empobrecimiento económico-cultural y segregación entre los propios habitantes de la ciudad, la religión junto y su más terrible acto medieval, la Inquisición. A pesar de que se cree que la más cruel y desmesurada fue la española, la mayoría de las acusadas y asesinadas (optó por el femenino pues en su gran mayoría eran a las mujeres a las que se acusaba y mataba) por brujería durante la Edad Moderna (XVI-XVIII) fueron en Centro-Europa. Un ejemplo de ello fue **la caza de brujas** que desempeñó el propio rey James VI en Escocia, el cual mandó a sentencia a toda persona poco lúcida, con problemas mentales o simplemente a toda aquella mujer con estudios o inteligente, consiguiendo así ejecutar a medio millar de mujeres (FIG 14).

Muchas de estas muertes ocurrieron en Escocia e Irlanda, pues el mero hecho de ser pelirrojo te convertía en el candidato perfecto para la horca o la hoguera.

Aunque el problema no solo era la brujería, sino de la ley vigente, la cual era absurda, atroz y muy injusta. Un muy famoso caso de tales disparatadas leyes es **la historia de Maggie Dickinson**. Maggie era una mujer que fue abandonada por su marido estando ella encinta y a la que la justicia sentenció a la horca al descubrir que mantenía a su hijo en secreto y lejos de su padre, lo cual era delito en aquel entonces. Siguiendo la ley del momento, se decidió ahorcar públicamente a Maggie Dickinson por ejercer de madre soltera y abandono del hogar, pero para el asombro de todo el público Maggie sobrevivió mágicamente a la horca haciendo así de ella una mujer libre, pues ya había cumplido su condena.

Un ejemplo del poder religioso del momento es el caso e **historia de George Mackenzie** quien, durante su cargo como abogado real, lideró la política persecutoria de Carlos II hacia los presbiterianos, consiguiendo encarcelar a más de 1200 de ellos en el cementerio de Greyfriars, donde muchos de ellos fueron torturados hasta la muerte. A finales de ese mismo siglo (s.XVI), Mackenzie fue enterrado en el cementerio de Greyfriars y aunque hace siglos que murió su malvado ser, este volvió de entre los muertos para atormentar y agredir a un pobre vagabundo que se refugió en su mausoleo para resguardarse de la noche. Desde esa noche de 1999 no han dejado de ocurrir actos paranormales en las cercanías de su cripta.

Tras más de un siglo con pésimas condiciones de vida la ciudad empezó a ver la luz cuando en 1707 firmaron la paz con los ingleses, y medio siglo después comenzó la construcción de la nueva ciudad y el auge de la capital escocesa.

A pesar de que la historia tiene más detalles y obviamente avanza hasta el día de hoy con una grandísima evolución y progreso, *me centro solo en los acontecimientos ocurridos durante la Edad Moderna (s.XVI hasta el s.XVIII)* pues es cuando mostró al mundo una cara oscura, macabra, cruel y sucia.

Sin embargo, no es la peor historia de su género, *hay una historia con relación a la Acta de Unión firmado por James Douglas Marques de Queensberry* que me llamó mucho la atención y que escogí para el proyecto. Dicha historia es la de **James Douglas III, el caníbal**¹⁰. El que fuera el hijo del Duque de Queensberry era una persona mentalmente inestable, hasta tal punto que *la noche en la que se celebró la firma del Acta de Unión decidió aprovechar la ausencia de sus padres y sirvientes para salir de su calabozo, irrumpir en la cocina y asaltar, asesinar y comer al único sirviente que se hallaba en la casa*. Aunque el joven caníbal no tuvo suficiente tiempo para devorar por completo al chico pues su padre llegó a casa a mitad faena, obligando al joven a escapar.

Durante el primer tercio del siglo XIX tuvo lugar la reforma del código sangriento, reduciendo la cantidad de penas de muerte aplicadas a los delincuentes. La falta de muertos dejó a las universidades y algunos médicos sin cuerpos con los que experimentar y aprender, dicho acto hizo que se permitiera legalmente la venta de cuerpos muertos a las universidades y sus médicos. El problema aquí fue que había muy pocas leyes que regularan, no había policía como tal y había una gran cantidad de gente pobre.

Estas condiciones hicieron que muchos se lanzaran a desenterrar y robar muertos.



FIG 15 Medidas anti saqueadores de tumbas.

La fiebre de cuerpos para su venta llevó a los ladrones de tumbas, **“bodysnatchers”**, a tal extremo que muchos de ellos esperaban a que los familiares abandonaran el cementerio para ser los primeros en robar el cuerpo y así asegurarse la paga mediante la venta de un buen cadáver, uno fresco. Como medida antirrobo los familiares del muerto decidieron poner barrotes o jaulas a las tumbas de sus seres queridos (FIG 15).

Todas las historias datan de una época similar pues dichos siglos (*siglo XVI-XIX*) fueron años bastante turbios y oscuros que proporcionaron trágicas y terribles historias, pero he de destacar el hecho de encontrar mayor atractivo en las acontecidas durante el siglo XVIII pues, es en este siglo donde parece concentrarse un mayor número de asesinatos, enfermedades y supuestos “acto de fe” donde cualquier

10.The cannibal Earl of Drumlanrig. <https://www.scotclans.com/the-cannibal-earl-of-drumlanrig/>

motivo era bueno para ahorcar a alguien y/o quemarla/o viva/o. Este caos, falta de todo tipo de lógica y derechos humanos, propició barbaridades tales como la narrada *en la historia "Earmarket"*, donde se cuenta el modo que implantó el rey para sentenciar a todo delincuente, el cual consistía en clavarles una de las orejas a un tablón y obligarlos a arrancárselas ellos mismos de dicha madera, con la intención de castigar, marcar al delincuente y hacerle servir de ejemplo para los futuros malhechores.

Aunque todas las historias escogidas para este proyecto son inquietantes, hay una de ellas que sobrepasa la locura del momento, una que deja el resto de las barbaries a sus pies, o al menos la que me parece la más terrible de todas. Hablo de la ilustración "**Babyfarmer**", la cual muestra la prueba del delito, la guinda del pastel, pues esta historia nos cuenta los últimos momentos de una mujer llamada Jessie King "the babyfarmer" (la criadora de niños).

*Jessie King fue conocida por adoptar muchos huérfanos y darles un cálido hogar, pero lo que no se supo hasta más tarde es que dicha mujer ocultaba un terrible secreto, incluso hacia su cónyuge. Una mañana unos jóvenes decidieron comerse una rica empanada recién hecha que encontraron en el alféizar de una ventana (de la casa de Jessie King), para más tarde darse cuenta con el primer bocado que lo que *rellenaba la empanada era la carne de uno de los niños que Jessie King había adoptado.**

Dicha historia se ganó el puesto entre las escogidas para el proyecto por su *infanticidio*, pero se ganó el último lugar, el de historia más frívola al descubrir que no había escrito ni datado ningún pretexto que, de cierto modo pudiese excusarla pues no seguía ninguna religión ni credo o impartía supuesta justicia, ella simplemente disfrutaba cocinando niños.

Una verdadera psicópata caníbal y por ello es la historia que cierra el libro.

4. Referentes

A continuación, hablaremos de aquellas xilografías y obras con relación a este proyecto que han servido como punto de partida o ayuda para elaborar el proyecto.

El proyecto no se ha basado en estos artistas para la creación de su contenido o formato, pero han servido para estudiar como otros autores desarrollan un trabajo similar con la misma técnica y ver cómo abordan, dan forma e interaccionan con la técnica y sus posibles problemas.



FIG 16 Vladimir Zimakov, "The Golem"
2010

"The Golem"¹¹ (2010 Vladimir Zimakov)

Zimakov es un artista, diseñador e ilustrador de libros *especializado en técnicas como el grabado en linóleo, serigrafía e impresión tipográfica*, aunque no solo se desenvuelve con arte analógico, sino que *también usa arte digital* para sus ilustraciones o portadas de libros.

En esta obra, el artista estuvo encargado de las ilustraciones para el libro "The Golem" de Gustav Meyrink (FIG 16), publicadas por Folio Society. Para su trabajo de ilustración desarrolló una serie de imágenes sin color en las que representa diferentes escenarios de la historia con *un estilo de líneas agresivas de trazo duro y marcado, deformadas y con perspectivas un poco exageradas* con las que consigue crear un efecto tétrico y de angustia. Aunque mayormente las ilustraciones son en blanco y negro algunas muestran sutiles tonos grises y/o color con lo que dota de mayor detalle visual a las imágenes.

Dicho artista ha sido de ayuda a la hora de como plantear la relación entre el mensaje y tono del texto y la ilustración que debe acompañarle, es decir, *me sirvió para hacerme una idea de cómo representar mis historias*.

"Vacuum Editions"¹² (2018) Nick Morley

Nick Morley es un artista de linograbado de origen inglés que conocí gracias a redes sociales y que suele trabajar ilustrando portadas o ilustraciones para el cuerpo de diversos libros.

Dicho autor captó mi atención ya que hay mucha variedad entre sus ilustraciones, pero siempre muestra un trabajo limpio y preciso. Creo necesario nombrarlo ya que a raíz de hallarlo e indagar entre sus ilustraciones, me di cuenta de que aunque mi estilo fuese a ser más cargado debía conseguir hacerlo claro, inteligible. Otro rasgo característico de este autor es el *uso de los espacios en blanco*, los cuales usa normalmente para resaltar las figuras centrales o destacar la línea tallada, creando en ocasiones *un estilo más cercano a la ilustración digital que a la xilografía* (FIG 17).

Aunque no es uno de los principales referentes gráficos, su estilo y su forma de trabajar *me ha inspirado y sobre todo ayudado a plantear cómo realizar los detalles durante el tallado*.



FIG 17 Nick Morley, ejemplo visual

11.Vladimir Zimakov: <https://www.vladimirzimakov.com/?pgid=j9zl8qi9-b594969d-b0e1-4c9f-b64f-98445e07405c>

12.Nick Morley "Vacuum Editions": <http://linocutboy.com/linocut-artists-book-vacuum-editions/>

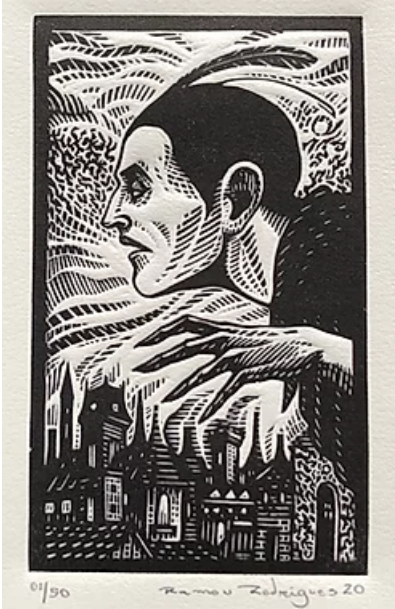


FIG 18 R.Rodrigues O Baderneiro 2020

“O Baderneiro” (2016) Ramon Rodrigues¹³

Se trata de un artista brasileño nacido en Santa Catarina y con estudios de diseño industrial y artísticos que *ha enfocado sus estudios artísticos en la estampación, principalmente con madera o linóleo. Practica un estilo figurativo a blanco y negro* donde se representan detalles que evocan al *memento mori* por el uso continuo de figuras femeninas y esqueletos realizados con detalles de un tamaño minúsculo y una precisión enorme. Todo esto combinado junto con un uso de las masas de color, blanco y negro, estudiado y coherente que da protagonismo al negro (FIG 18).

Posiblemente *uno de los referentes que más me gusta en cuanto a técnica personal, pues sus detalles son muy precisos y claros consiguiendo siempre una estampación limpia y profesional.*

Otros de mis referentes han sido Matzal y Cat Moore, artistas amateurs que se están haciendo un lugar en el mundo con su creatividad y estilo. Destaquemos pues los detalles por los cuales he decidido incluir dichos artistas:

Matzal¹⁴ es un artista de linograbado con base en México. Ha sido destacado como referente por sus detalladas estampaciones en blanco y negro. No destaco ninguna obra en concreto pues me atraen sus diferentes obras y diseños, los cuales en ocasiones son pegados a muros y tienen un aspecto más acorde con la ilustración digital que con la xilografía, y por la forma en la que talla la matriz, las cuales suelen ser finas líneas onduladas. Otro aspecto es que mayormente es el negro el que color predominante dejando el blanco (zona tallada) solo para detalles.

Cat Moore¹⁵ es una artista autodidacta que conocí mediante redes sociales y que resaltó por una serie de linograbados en blanco y negro. A pesar de esto la artista sí trabaja el color y la estampación con más de una plancha. Es por dicha serie que decidí añadirla en este apartado, pues tiene una *forma visualmente simple y efectiva de realizar sus ilustraciones*, mayormente paisajes naturales y zonas que la artista visita, *con un modo orgánico y fluido que tiene de tallar la matriz que me resultó muy interesante.*

Pero no solo fue esto lo que me hizo nombrarla, también el hecho de descubrir a posteriori que *esta artista tiene un trabajo bastante similar al que estoy desarrollando en este proyecto, dicho trabajo se titula: “A walk to the river”.*

13. Ramon Rodrigues: <https://www.ramon-rodrigues.com/product-page/o-baderneiro>

14. Matzal: <https://justseeds.org/artist/mazatl/>

15. Cat Moore: <https://www.catmooreprintmaker.co.uk/>

Dichos referentes fueron de los más inspiradores para mí sobre todo en la representación gráfica de un texto o historia, al igual que como referentes para mejorar mi técnica, estilo y capacidad de visualizar el orden y sistema de trabajo de la técnica.

5 Proyecto

En este apartado hablaremos ya concretamente de los *puntos marcados para la elaboración del proyecto físico, así como ciertas explicaciones de las ilustraciones, los pasos que seguí* en la creación de las ilustraciones analógicas hasta su digitalización y maquetado final junto a los textos pertinentes (FIG 19). Finalmente hablaremos de *la redacción y maquetación de la memoria*.



FIG 19 Ejemplo visual del resultado final.

5.1 Briefing

El briefing se caracteriza por marcar los parámetros básicos y en común del libro ilustrado como los **formatos, el papel y la tipografía**.

Para elaborar este briefing en un principio se centró en el formato en el que se iba a imprimir el libro y se eligió la opción del **formato A5** por la comodidad que ofrece teniendo como ejemplos distintos libros ilustrados.

Es importante comprobar que el *formato permita una correcta visión de las ilustraciones*, al igual que la *tipografía elegida sea leíble y concuerde con la ilustración*. Busco que haya una atmósfera de coherencia entre el formato, la imagen y la tipografía escogidas. Es por esto por lo que se decidió imprimir una prueba en la que se experimentaba la tipografía y el tamaño de las letras junto a una de las ilustraciones, para así poder observar el resultado en formato físico (FIG 20).

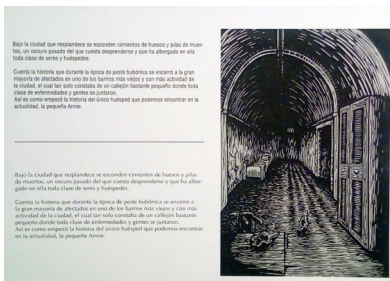


FIG 20 Prueba de impresión

Arriba: Helvética

Abajo: Optima

Como acabamos de mencionar y aclarábamos en el apartado 3.1 *Tipografía*, se estudió una relación compensatoria entre las imágenes y la sensación física del texto concretando en la necesidad de la familia **de palo-seco**. **Optima Normal** fue seleccionada para el cuerpo del texto que, en relación con la dimensión digital de la página, se eligió un tamaño de 13 puntos; para el título se eligió a **Helvética Lt Std Bold Condensed** en tamaño de 16 puntos. Para el título de la portada se ha utilizado a **Papyrus** de 49 puntos.

Otra segunda prueba era necesaria pues había que escoger *un tipo de papel específico* para la cubierta y otro para el cuerpo del libreto.

Para la cubierta se buscó un *tipo de papel grueso, entre 250 y 300gr* pues mi idea es realizar una cubierta ligera, pero con cierta consistencia y volumen, por ello se eligió una *cartulina de grosor medio* como las empleadas

en folletos de museos, tours históricos, etc. Mientras que para **el cuerpo del libreto** se ha enfocado más en un *papel de grosor medio que tenga entre 170 y 200gr para así otorgarle cierto volumen*.

Tanto para la cubierta como para el cuerpo se ha escogido un **papel estucado o couché color blanco hueso** claro offset por su habitual uso en la elaboración de flyers, folletos, catálogos, revistas, etc.

Aunque la planificación de los aspectos técnicos del libro ha sido realizada, no se ha podido experimentar prácticamente a causa de la cuarentena dificultando así la experimentación de los diferentes tipos de papel.

5.2 Historias ilustradas

Como nombrábamos anteriormente, en este apartado hablaremos sobre algunos detalles en las ilustraciones y su relación con los textos. Hablaremos de *los porques, razones y sus relaciones entre sí tanto en general como particular*.

Aunque en primer lugar el proyecto iba a ser una serie compuesta por **ilustraciones terror**, pero a medida que comenzaba y avanzaba la elaboración de bocetos y primeras tallas en matriz me *percaté de que el proyecto ganaría fuerza al ser acompañado por una breve explicación que situase en contexto*. Así se desarrolló el concepto de un **pequeño libro ilustrado**, el cual como se ha comentado con anterioridad a lo largo del marco teórico del proyecto, está más enfocado a la ilustración y en su forma de describir y proyectar una historia que en la escritura de varias historias.

Como bien decía, dicho proyecto narra *una serie de turbulentas historias ocurridas en la capital escocesa, la cual fue escogida por mí no solo por impresionarme con su estilo arquitectónico o sus historias, sino que fue por seguir manteniéndolas, seguir viviendo de ellas y por haber hecho brillar algo tan tenebroso*.

Pues bien, algo que encuentro muy atractivo y que me ha servido para inspirarme fue su estilo arquitectónico, basado en la arquitectura del siglo XVIII-XIX, el cual sigue mostrando un aspecto oscuro y gótico que genera una atmósfera general fría y de tinieblas, el lugar perfecto para los fantasmas y sus historias.

Es por los detalles observados a lo largo de la ciudad que decidí que las ilustraciones debían tener este carácter viejo y oscuro, con un aspecto tenebroso y un poco macabro que mostrase ese aspecto de su historia. Por ello decidí que las ilustraciones serían analógicas y que serían desarrolladas mediante la xilografía, una técnica empleada durante dichos siglos en revistas y periódicos como imagen descriptiva. Al mismo tiempo, la elección del color se basó en este mismo aspecto, la intención de otorgarle a

las imágenes un aspecto antiguo, y de los tiempos de agonía vividos en la capital, el tiempo de confinamiento y de enfermedades causadas por falta de higiene y sanidad como eran el tifus o la peste bubónica.

En cuanto a *los textos utilizados, se basaron en historias reales acontecidas en la capital escocesa, de las que se hizo una pequeña selección, ocho en concreto*, para representar las malas condiciones de vida y barbaries transcurridas durante los siglos XVI-XIX en dicha capital. Esta selección recoge algunas de las más conocidas historias, las cuales nombraremos y explicaremos brevemente junto a la ilustración a la que pertenece.

Lo que vamos a hacer es destacar algunos detalles de las historias que se han utilizado como inspiración o palabras clave a la hora de realizar las ilustraciones, al igual que nombraremos los detalles que entrelazan las imágenes entre sí.

- Witch Hunt

- Earmarket

- Abandoned Annie

- Maggie Dickson la medio ahorcada

- Bodysnatchers

- Bloody Mackenzies

- James Douglas, el caníbal

- Babyfarmer

Como hemos mencionado con anterioridad tanto en este punto como en el 3.3 *Historias de terror*, el proyecto tenía dos aspectos, un libro ilustrado y una serie pertinente.

Esto me permitía *crear una relación entre las imágenes y sus textos* y al mismo tiempo una relación entre las propias imágenes, algo más allá de su relación en torno a las historias. De este modo sería capaz de otorgar mayor conexión y armonía entre todas las piezas de este proyecto.

Para lograr esto, lo primero que tuve que hacer fue esbozar algunas ideas primarias de cada texto. Una vez anotadas las primeras ideas gráficas y algunas palabras clave, empecé a desarrollar los primeros bocetos de todas las imágenes de un modo unísono, pues al trabajar los primeros bocetos en conjunto, *analizando cada boceto y palabra clave me ayudaría a ver puntos en común entre ellas que daría fuerza a las imágenes como serie* y, al mismo tiempo, esto conlleva una mayor relación con el texto y sus historias.



FIG 21

Izq: "Abandoned Annie"

Der: "James Douglas el canibal estúpido"

Así pues, desarrollé lo que llamo "bocetos finales" mediante las ideas sacadas del texto, seguido lo que se hizo fue recolectar las ideas obtenidas en el primer paso de creación de los bocetos para observarlas conjuntamente y empezar así una lluvia de ideas con las que relacionar las imágenes entre sí y el texto. Durante este proceso he buscado **extraer la máxima información** de los textos y plasmarla en las ilustraciones de modo que **ayude a conectar estas entre sí**. Un ejemplo de ello es "Abandoned Annie" y "James Douglas, el canibal estúpido" (FIG 21), donde podemos observar cómo *no solo ambas muestran un espacio cerrado, sino que también se caracterizan por su estructura en arco mediante una bóveda y el arco que forma la estructura de la puerta principal de la habitación o sus pequeñas entradas de luz nocturna.*

También podemos observar detalles particulares de cada texto en sus imágenes como la niña fantasma en la imagen "Abandoned Annie", que fue abandonada en su casa, una casa de clase baja y localizada en un barrio paupérrimo, un lugar roto, viejo y frío donde se observan los estragos del tiempo, o también las pruebas del crimen y donde se asesinó a un pequeño ayudante de cocina, donde observamos medio torso en el suelo rodeado de sangre al igual que su pierna cortada y a medio comer sobre la mesa.



FIG 22

Izq: "Witch Hunt"

Der: "Bodysnatchers"

Otro modo que obtuve durante este proceso para conseguir una relación como la explicada anteriormente fue la observada en las imágenes "Witch Hunt" y "Bodysnatchers" (FIG 22), en las que se representó una conexión mediante detalles provenientes del texto y otros técnicos.

Ambas historias transcurren en los exteriores de la ciudad, uno en Carlton Hill y el otro en uno de tantos cementerios, por ello ambas ilustraciones muestran un entorno similar, una noche oscura iluminada por un punto de luz, la fogata o la luna, al mismo tiempo observamos que dichos detalles tienden a formar una estructura triangular con un punto de fuga más o menos céntrico a lo largo del cual se posiciona el objeto principal, en "Witch Hunt" es la bruja quemada y en "Bodysnatchers, los ladrones de tumbas" la tumba profanada.

Este paso era un rompecabezas, ya que no solo tenía que hallar la forma de vincular todo entre sí, sino que también debía encontrar los detalles de peso que ayudaran a entender el mensaje con una sola imagen, esos que están fuera de campo pero que marcarán el camino.

Pero no es fácil encontrar detalles que puedan narrar una historia en una simple imagen ya que no podía simplemente extraer todos los detalles del texto para añadirlos a la ilustración pues el texto se quedaría vacío y la ilustración se vería sobrecargada de información, y como ya se ha nombrado, uno de los objetivos principales era aportar mayor peso a las



FIG 23

Izq: "Maggie Dickinson la medio ahorcada"
Der: "Babyfarmer"

imágenes sin dejar de lado el texto.

Este modo de trabajo era fructífero y parecía que funcionara bien pero no siempre se podía conseguir un buen fruto, ya fuese por falta de creatividad o por los detalles contenidos en los textos. Así que decidí seguir las pautas de relación entre el mensaje y la imagen y seguí apostando por extraer detalles de la historia y darle tal información a la imagen, aunque de distinto modo. Para ello decidí ilustrar de un modo más libre los textos, representando quizá menos detalles, pero cargando la imagen de mayor poder narrativo mediante un **reenfoque de la historia original**. Una escena con pocos detalles pero que conecta bien con el mensaje de la historia y que expresa claramente la acción que está pasando, es la historia de "Maggie Dickson la medio ahorcada", la cual muestra una escena de un ahorcamiento mediante la prolongación de las sombras del mástil de la horca y la silueta de una mujer colgando con sus pies aún tensos buscando el suelo.

Por otro lado, tenemos la imagen "Babyfarmer", la cual sigue una estructura similar a la anterior imagen, "Maggie Dickson", en cuanto al punto de vista y modo de representación (FIG 23).

Esta ilustración muestra mediante un punto de vista aéreo o de ojo de halcón la escena de una "pie" o empanada clásica de Reino Unido, la cual ha sido arrojada y destrozada al suelo, mostrándonos lo que contiene en su interior, el cual, al igual que la historia que la acompaña alberga una desagradable conclusión, un relleno hecho a base de niño muerto.

Aunque se ha trabajado junto a un sistema para obtener detalles de los textos sin robarles todo el protagonismo y poder crear una serie ilustrada, esto no implica que se obtenga el resultado esperado, pues obtener datos provenientes de las historias y mostrarlos principalmente en las ilustraciones, fue un trabajo algo complejo ya que no tengo hábito en la ilustración de textos y/o historias. Pese a esto, conseguí hallar un modo de trabajo que trajo consigo un resultado más que aceptable.

Uno de los problemas hallados fue el hecho de que, a pesar de ser capaz de entrelazar las historias, su mensaje y/o detalles hay aspectos que se resisten o que muestran mayor o completa complejidad. Un ejemplo de esto sería la ilustración "Earmarket" y "Bloody Mackenzie", las cuales están solo relacionadas con la historia mediante su contexto histórico y por los aspectos técnicos como la estética utilizada, el color, el trazo de la gubia, etc. observado en el resto de las ilustraciones.

A lo que me refiero es que el texto o historia correspondiente a dichas ilustraciones presenta una serie de detalles que no he sido capaz de conectar entre sí, al contrario de lo obtenido y mostrado con las anteriores ilustraciones.

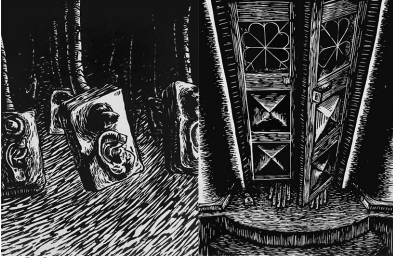


FIG 24

Izq: "Earmarket"

Der: "Bloody Mackenzie"

La imagen "Earmarket" transcurre en una explanada de la ciudad, céntrica, donde se cuelgan las orejas de toda clase de ladrón y delincuente y se exponen a modo de escarmiento y advertencia a los futuros delincuentes, mientras que la imagen "Bloody Mackenzie" transcurre en un cementerio, más concretamente en el mausoleo de un reformador protestante que asesinó a un gran grupo de presbiterianos y que, ahora, atormenta y agrede a todo aquel que se acerca a su tumba.

Las historias entre sí, acontecimientos y localización eran demasiado diferentes para poder conectarlas correctamente sin necesidad de alterar los hechos, por ello estas dos ilustraciones son las únicas en el proyecto con un lazo más pobre que el observado entre el resto, no obstante, esto no sirvió como excusa para descartar tales historias, las cuales son bastantes conocidas e impactantes para la historia. Para lograr adaptar las historias y sus ilustraciones al modo de trabajo del proyecto traté de utilizar patrones de tallado ya utilizados en otras matrices como el modo de representación de la madera y el de representación de las superficies (FIG 24), de este modo fui sorteando los pequeños problemas con los que me topé a la hora de crear una atmósfera común que incluyese una relación entre imagen y texto y otra que relacionase las ilustraciones entre sí, como una serie.

Una vez las matrices preparadas, se procede al entintado de las ilustraciones y su estampación. Tras la realización y secado de las estampaciones decidí escanearlas para así pasarlas a el software Adobe InDesign para su maquetación tanto en la memoria como en el libreto. También se utilizó Adobe Photoshop en algunas imágenes para dar pequeños retoques y ajustes antes de proceder a la maquetación del libreto.

5.3 Redacción y Maquetación:

Finalmente llegamos al apartado donde se da por terminado el proyecto. Antes de hablar sobre las conclusiones a las que nos ha llevado el trabajo *hablaremos de forma breve y concisa sobre cómo hemos redactado y maquetado la memoria del trabajo de fin de grado mediante el programa Adobe InDesign.*

La redacción se elaboró conforme el proyecto iba tomando forma, así veríamos como iba evolucionando a la vez que se corregían algunos aspectos o se mejoraban. Las fuentes de investigación han sido varias, desde libros, artículos de prensa, páginas web, documentales o incluso blogs on-line. Personalmente me gusta expresar *con mis propias palabras* a partir de la experiencia y de los documentos que he ido leyendo a lo largo del proyecto, esto me ha llevado a tener menos referencias textuales y más conclusiones propias.

Respecto a **la documentación** investigada, *se realizó un primer resumen con las ideas* que personalmente creía que podían influenciar en el desarrollo del proyecto, a continuación, se elaboró *una selección de frases literales de los libros como posibles citas textuales*.

Finalmente, de estas citas han sido colocadas unas cuantas en el trabajo ahí donde veía que se necesitaba una reafirmación o aclaración.

En cuanto a **la maquetación** de la memoria *me he valido más de la plantilla de InDesign que de la que pone a disposición vía web la propia Universidad*. Esto, combinado con la explicación para colocar correctamente la disposición de las imágenes, ha permitido crear una memoria estable y que guarda una composición estructural en común. La redacción *fue elaborada en sucio en un Word para luego redactarla otra vez en el programa mientras se maquetaba de forma correcta*, así me aseguraba poder afianzar la correcta redacción de los distintos elementos de la memoria.

A la vez se realizó **un índice de imágenes** en la carpeta para así tenerlas organizadas de antemano y a la hora de maquetar tenerlo todo más claro. Por parte del **anexo**, como no quería sobrecargar de imágenes o contenido en el apartado del proyecto, *decidí que se valoraría mejor la producción añadiendo el resultado junto a los bocetos en páginas completas*. De esta forma en el proyecto se hablaría de las pautas principales a la hora de desarrollar las historias ilustradas y se vería reflejado en el anexo todas estas pautas.

6 Conclusiones

Este proyecto ha servido como un **inicio al ámbito de la ilustración** en el que he podido hacer crecer mis habilidades de ilustración, redacción y sobre todo de desarrollo de un proyecto de tal envergadura. Esto ha sido gracias desde un principio a la organización mediante el método escogido y la realización de los objetivos impuestos, los cuales creo haber logrado correctamente.

Se han mejorado las habilidades de ilustración al interpretar todas las historias personalmente sin utilizar ningún referente gráfico de tales, y las de redacción al tener que traducir y reescribir muchos de los textos e información obtenida. La práctica continua en estos apartados originó nuevas y futuras ideas con las que trabajar, así pues, esto llevó a la utilización de la ilustración digital y con ella mis primeros pasos en dicho campo.

*Aunque la recolección de la mayoría de información sobre las historias y algunos detalles para el proyecto representó un reto, pues provenía de **fuentes orales y nativas en inglés**, ha terminado ayudándome a interpretar e ilustrar mejor cada una de las historias.*

Es decir, *traducirlas mentalmente me ayudó a desglosar mejor los detalles* y realizar una mejor representación de estos. A tener una imagen más clara de lo imaginado.

Personalmente estoy contento con el resultado obtenido a pesar de las dudas, la falta de hábito en el desarrollo de un trabajo de carácter profesional y la situación actual vivida por todos.

6.1 Limitaciones y Soluciones

Entendemos por limitaciones todo aquel hecho que ha interferido negativamente en el proyecto práctico o que ha hecho que éste se retrase. Un ejemplo de ello es aquél explicado en el apartado de 2. *Método, donde se explica que la falta de concentración sobre el proyecto junto con la presión autoimpuesta hicieron que no prestase atención y tallase incorrectamente la palabra "R.I.P"* que forma parte del contenido de la ilustración "Bodysnatchers", provocando con ello un parón en el proceso de trabajo pues tuve que hallar una solución que no implicase la pérdida de la matriz.

Lo que hice *para corregir este error fue crear una pequeña matriz a modo de cuño*, en la que tallé correctamente dicha palabra, la cual estampé una vez la matriz original ya había sido estampada dando así con una solución profesional, eficiente y creativa para corregir mi propio error.

Durante la elaboración final de las ilustraciones *sufrió un gran inconveniente*, pues durante esta etapa final necesitaba poder *obtener material de calidad* como un buen soporte, mejores herramientas y *acceder a los talleres de xilografía* para la correcta estampación de las matrices, pero a causa de la pandemia vivida en los anteriores meses no fui capaz de obtener ninguna de estas debido a la cuarentena.

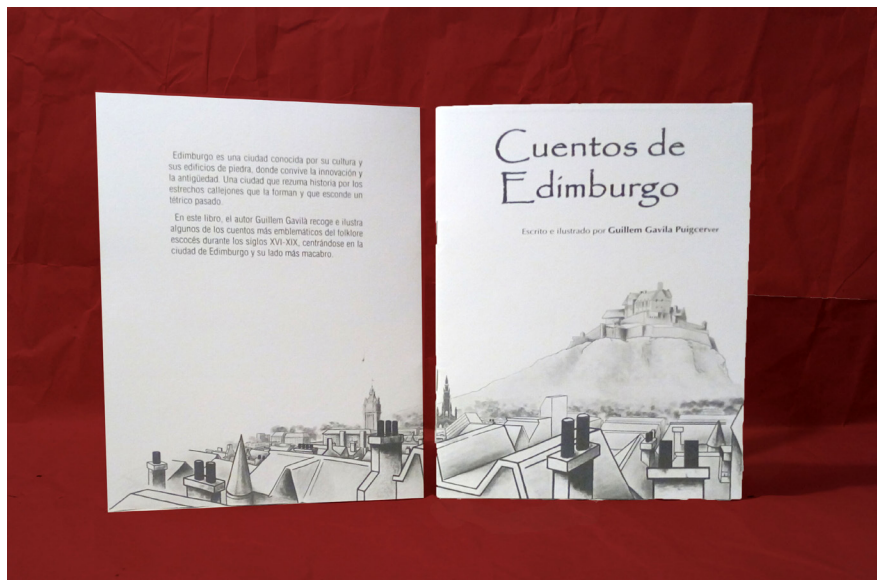
A pesar de no ser capaz de usar los tórculos o de comprar material de calidad pude superar este obstáculo *haciendo uso del material que ya había obtenido* previamente para mis trabajos personales, al igual que *gracias a una búsqueda por Internet hallé una solución factible para estampar las matrices sin necesidad de ir a los talleres*. Para ello hice uso de un barem casero y una cuchara de madera con los que aplicar la presión manualmente. *No fue fácil hallar la presión correcta*, hubo varias pruebas de por medio, pero aun así creo haber obtenido un buen resultado, uno que me gusta.

Otro pequeño *inconveniente fue conllevar una vida laboral de jornada completa con la realización del proyecto*, la cual hacía que me costase más enfocarme a trabajar en mi proyecto, pues no estaba lo suficientemente motivado a causa del agotamiento y falta de hábito.

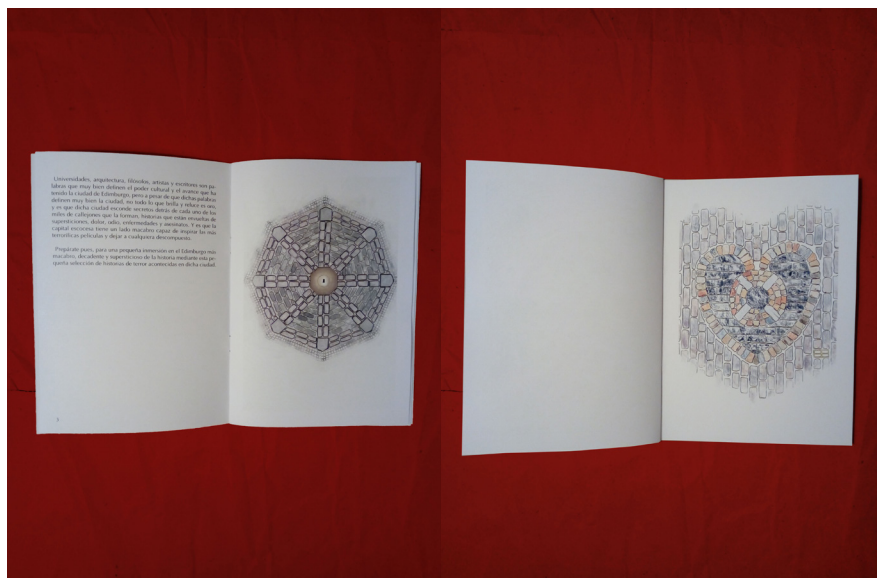
No obstante, esto solo supuso un problema al principio, pues la organización y la constancia en el proyecto me ayudó a dejar de tener "días sin inspiración" haciendo que cada día me fuese más fácil progresar y centrarme en él.

Anexo

Con el fin de mostrar el resultado final del proyecto, se ha desarrollado un anexo en el que se muestren dichas imágenes. Empezaremos mostrando "Cuentos de Edimburgo" seguido de las estampaciones que lo acompañan.



Cubierta delantera y trasera de "Cuentos de Edimburgo".



Introducción y cierre de "Cuentos de Edimburgo".



Detalle del interior de Cuento de Edimburgo.

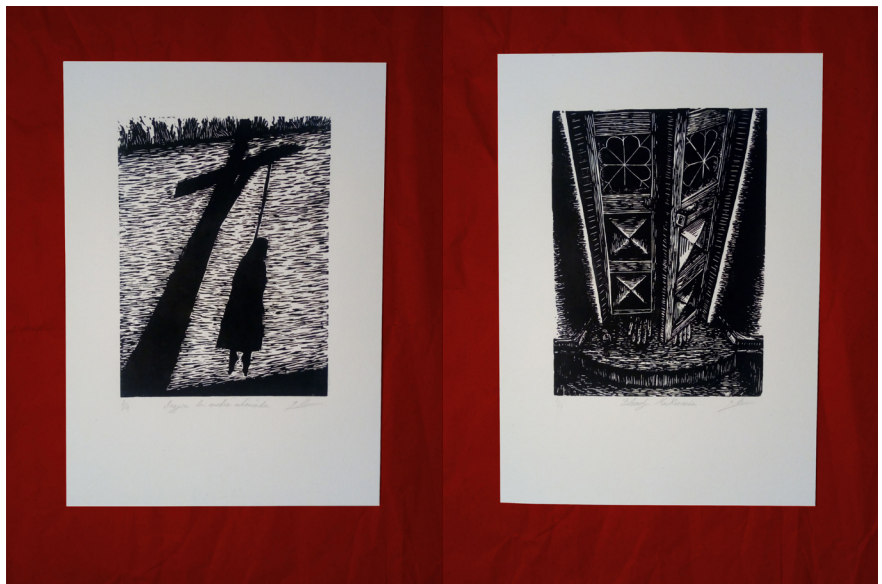


Izq. Estampación "Witch Hunt".

Der. Estampación "Earmarked".



Izq. Estampación "Bodysnatchers".
Der. Estampación "Abandoned Annie".



Izq. Estampación "Maggie la medio ahorcada".
Der. Estampación "Bloody Mackenzie".



Izq. Estampación "James Douglas el caníbal".

Der. Estampación "Babyfarmer".

7. Bibliografía

Antonio García Berrio y Teresa Hernández Fernández “Ut poesis et pictura. Poética del arte visual.” Madrid: Tecnos, 1988.

Wladislaw Tatarkiewicz “Historia de las seis ideas: arte, belleza, forma, creatividad, imesis, experiencia estetica” Madrid: Tecnos 1990-97.

Albert Esteve Quesada “Creación y proyecto: el método en diseño y otras artes”

VV.AA. “El arte necesita de la palabra” Valencia: Institució Alfons el Magnànim 2008.

Lawrence Zeegen “Principios de ilustración”

“The best of Roald Dahl: Perfect bedtime stories for those who relish sleepless nights”

Lily Seafeld “Supernatural Scotland” 2005.

Alan J. Wilson, Des Brogan and Frank McGrail “Ghostly tales and sinister stories of old Edinburgh” 1991.

James U. Thomson and Hamish Coghill “Edinburgh Curiosities”

7.1 Filmografía

HUSTWIT, G. Helvética [Documental] Reino Unido: Swiss Dots / Veer, 2007

HUSTWIT, G. Objectified [Documental] Estados Unidos: Plexi Productions / Swiss Dots, 2009

HUSTWIT, G. Urbanized [Documental] Estados Unidos: Coproducción USAReino Unido; Swiss Dots, 2011.

7.2 Webgrafía

http://www.hipertexto.info/documentos/f_imagen.htm

http://www.libertaddigital.com/fotos/edward-gorey-dibujos-macabros-cultura-1009438/gorey_00.jpg.html

https://es.wikipedia.org/wiki/Edward_Gorey

<http://blogs.elpais.com/ilustrados/2013/12/edward-gorey-y-los-terrores-de-la-navidad.html>

<https://einilustracion.wordpress.com/2012/02/29/edward-gorey/>

<http://www.deliriosdeabsenta.com/#!seleccion/c217g>

<http://stendhalbooks.com/shop/bajo-la-lengua-bichos/>

<http://epoca1.valenciaplaza.com/ver/135434/-12-documentales-basicos-sobre-el-dise%C3%B1o-.html>

<http://es.letrag.com/tipografia.php?id=7>

<http://es.letrag.com/tipografia.php?id=6>

https://es.wikipedia.org/wiki/Charles_Bukowski

<https://www.vladimirzimakov.com/>

<http://linocutboy.com/>

<https://www.ramon-rodrigues.com/product-page/o-baderneiro>

<https://www.bbc.com/mundo/noticias-40458793>

<https://www.historic-uk.com/HistoryUK/HistoryofScotland/>

<https://www.introducingedinburgh.com/history>

http://www.bbc.co.uk/history/british/civil_war_revolution/scotland_edinburgh_01.shtml

<https://www.bbc.co.uk/news/uk-scotland-30850674>

<https://www.scotclans.com/the-cannibal-earl-of-drumlanrig/>

<https://www.scotsman.com/whats-on/arts-and-entertainment/half-hangit-maggie-scots-woman-who-survived-hanging-622567>

<https://10diasenesocia.wordpress.com/2015/08/26/el-lado-oscuro-de-edinburgh-9-jenny-geddes-mackenzie-maggie-dickson-deacon-brodie/>

<https://www.scotsman.com/whats-on/arts-and-entertainment/ghosts-mary-kings-close-2463961>

<https://www.edinburghlive.co.uk/news/edinburgh-news/tragic-tale-edinburgh-woman-strangled-16986490>

<https://www.atlasobscura.com/places/george-mackenzie-s-mausoleum>

<https://www.atlasobscura.com/places/george-mackenzie-s-mausoleum>

<https://www.historic-uk.com/HistoryUK/HistoryofScotland/Burke-Hare-infamous-murderers-graverobbers/>

Índice de imágenes

FIG 1 Guillem Gavilà Puigcerver, 2020.

Portada de "Cuentos de Edimburgo".

FIG 2 Guillem Gavilà Puigcerver, 2020.

Error en la talla.

FIG 3 Guillem Gavilà Puigcerver, 2020.

Arriba: primeras ideas de portada. Abajo: bocetos de la portada.

FIG 4 Guillem Gavilà Puigcerver, 2020.

Gráfico del cronograma.

FIG 5 Lily Seafeld 2005 "Supernatural Scotland".

Alan J. Wilson, Des Brogan and Frank McGrail 1991 "Ghostly tales and sinister stories of old Edinburgh".

FIG 6 Lawrence Zeegen 2006. "Principios de ilustración".

Wradisraw Tatarkiegicz, 2004 "Historia de seis ideas".

FIG 7 Guillem Gavilà Puigcerver, 2019.

Ejemplo visual de familias con serifa.

FIG 8 Guillem Gavilà Puigcerver, 2019.

Abecedario tipografías escogidas.

FIG 9 Schedelsche Weltchronik, Crónicas de Nuremberg, 1493.

FIG 10 Edward Gorey 1963.

"Los pequeños macabros".

FIG 11 Jim Kay 2011.

"Un monstruo viene a verme".

FIG 12 Andrew Crooks 2013, ejemplo visual.

FIG 13 Google Images.

Habitación real de "Annie" en Mary King's Close.

FIG 14 "Daemonologie" (1597).

Supuestas brujas arrodillándose ante el rey James VI

FIG 15 Google Images.

Medidas anti saqueadores de tumbas.

FIG 17 Nick Morley 2015.

Ejemplo visual.

FIG 16 Vladimir Zimakov 2010.

"The Golem".

FIG 18 R.Rodrigues 2020.

"O Baderneiro"

FIG 19 Guillem Gavilà Puigcerver, 2020.

Ejemplo visual del resultado final

FIG 20 Guillem Gavilà Puigcerver, 2020.

Prueba de impresión.

FIG 21 Guillem Gavilà Puigcerver, 2020.

Izq: "Abandoned Annie"; Der: "James Douglas el canibal estúpido"

FIG 22 Guillem Gavilà Puigcerver, 2020.

Izq: "Witch Hunt"; Der: "Bodysnatchers"

FIG 23 Guillem Gavilà Puigcerver, 2020.

Izq: "Maggie Dickinson la medio ahorcada"; Der: "Babyfarmer"

FIG 24 Guillem Gavilà Puigcerver, 2020.

Izq: "Earmarket"; Der: "Bloody Mackenzie"