



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

DESCENSO

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Izquierdo Cubells, Sandra

Tutor/a: Domingo Redón, Juan Carlos

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

Descenso es un proyecto instalativo formado por nueve obras, cada una de ellas, basada en uno de los círculos del Infierno de la *Divina Comedia*, novela de Dante Alighieri. En esta, se narra el paso del alter-ego del autor por los nueve anillos que constituyen el infierno, donde cada uno de ellos tiene atribuido un pecado y una condena consecuente. Esta propuesta, tiene intención de representar la simbología más destacada de cada anillo a raíz de una interpretación personal y mediante una investigación teórica previa, siguiendo la línea de la obra original. A partir de una variedad de disciplinas artísticas, se busca formar un concepto global que abarque las nueve obras y el cual concluye con la realización de una exposición individual que permite al espectador sumergirse en la atmósfera descrita en la novela.

PALABRAS CLAVE: Divina Comedia, infierno, círculos, instalación, exposición, pecados.

SUMMARY

Descenso is an installation project made up of nine works, each one of them based on one of the circles of the Inferno of the *Divine Comedy*, a novel by Dante Alighieri. The novel narrates the passage of the author's alter-ego through the nine rings that constitute hell, where each one of them is attributed a sin and a consequent condemnation. This proposal intends to represent the most outstanding symbolism of each ring as a result of a personal interpretation and through a previous theoretical research, following the line of the original work. From a variety of artistic disciplines, it seeks to form a global concept that encompasses the nine works which concludes with the realization of an individual exhibition and will allow the viewer to immerse themselves in the atmosphere described in the novel.

KEYWORDS: Divine Comedy, hell, circles, installation, exhibition, sins.

AGRADECIMIENTOS

A todos aquellos que me han acompañado durante el camino y me han ofrecido su apoyo. A Sabrina, Júlia y Lucia, por hacerme estos meses mucho más fáciles. A toda mi familia, por el apoyo incondicional y su presencia en todos los acontecimientos importantes en mi vida. Pero sobre todo, debo de agradecerles a mis padres, a mi hermana y a Josh el haber estado junto a mi en los peores y mejores momentos y a pesar de los muchos altibajos. Por enseñarme a permanecer resiliente ante las adversidades y no rendirme. Sin ellos, este proyecto no habría sido posible.

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN.....	7
2.OBJETIVOS.....	9
2.1 OBJETIVOS GENERALES.....	9
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
3.METODOLOGÍA.....	10
4.MARCO TEÓRICO.....	12
4.1 CONTEXTO HISTÓRICO, LITERARIO Y ARTÍSTICO DE LA DIVINA COMEDIA...12	
4.2 INFLUENCIA DEL INFIERNO DE DANTE EN DIFERENTES DISCIPLINAS ARTÍSTICAS.....	15
4.2.1 Pintura.....	15
4.2.1.1 Sandro Botticelli.....	15
4.2.1.2 Salvador Dalí.....	17
4.2.1.3 Miquel Barceló.....	17
4.2.2 Escultura.....	18
4.2.2.1 Auguste Rodin.....	18
4.2.3 Ilustración.....	19
4.2.3.1 William Blake.....	19
4.2.3.2 Gustave Doré.....	21
4.2.4 Otras manifestaciones artísticas.....	23
4.3 EL INFIERNO.....	25
5. MARCO REFERENCIAL.....	26
5.1 DORIS SALCEDO.....	26
5.2 TANYA GOMELSKAYA.....	28
5.3 CANSERBERO.....	29
5.4 KLÁRA HOSNEDLOVÁ.....	30

6. MARCO PRÁCTICO.....	31
6.1 MOTIVACIÓN.....	31
6.2 ANTECEDENTES PERSONALES.....	32
6.3. ANÁLISIS, DESARROLLO Y RESULTADOS DE LA OBRA.....	33
6.3.1 Primer círculo: Limbo.....	34
6.3.2 Segundo círculo: Lujuria.....	36
6.3.3 Tercer círculo: Gula.....	39
6.3.4 Cuarto círculo: Avaricia.....	40
6.3.5 Quinto círculo: Pereza e ira.....	42
6.3.6 Sexto círculo: Herejía.....	45
6.3.7 Séptimo círculo: Violencia.....	46
6.3.8 Octavo círculo: Fraude.....	48
6.3.9 Noveno círculo: Traición.....	50
6.4. EXPOSICIÓN DEL PROYECTO.....	52
6.4.1. Espacio expositivo.....	52
6.4.2. Diseño gráfico.....	53
6.4.3. Apertura y recorrido.....	54
6.4.4. Finalización y fotografía.....	55
7.CONCLUSIONES.....	56
8.ÍNDICE DE FIGURAS.....	58
9.BIBLIOGRAFÍA.....	61
10.ANEXOS.....	65

1. INTRODUCCIÓN

La Divina Comedia, obra maestra del poeta italiano Dante Alighieri, ha fascinado a generaciones de lectores y artistas desde su creación en el siglo XIV. Esta monumental obra literaria narra el viaje del poeta a través de los tres reinos del más allá: el Infierno, el Purgatorio y el Paraíso.

Siendo una de las partes más impactantes y cautivadoras, *El Infierno de La Divina Comedia* nos muestra un escenario vasto y complejo, poblado por una multitud de pecadores y monstruos que sufren castigos acordes con sus transgresiones. Este, se ha convertido en un tema de estudio y exploración para numerosos artistas a lo largo de los siglos, sirviendo también como principal motivo de creación para este trabajo de fin de grado. En concreto, los cantos sobre los que se trabaja son los que se encuentran entre el IX, cuando los protagonistas entran al primer círculo del Infierno, y el canto XXXIV, en el cual se acaba el viaje con la salida de ambos del círculo noveno.

Con el objetivo principal de plasmar en imágenes las descripciones de Dante que más han llamado nuestra atención, capturando la esencia de los tormentos y evocando la desesperación y el sufrimiento que impregnan cada círculo del Infierno, se han creado nueve obras, una por cada círculo del infierno, que luego se unen en una única exposición instalativa. Al explorar la relación entre la palabra y la imagen, se busca arrojar luz sobre las posibilidades creativas y estéticas que surgen a partir de la combinación de dos formas de expresión artística tan poderosas como la poesía y las artes visuales. Se crea un espacio donde se juega con el concepto y la narrativa, mezclando diferentes disciplinas como la pintura y la escultura en una misma instalación que sea capaz de comunicar la narrativa del descenso de Dante por el Infierno al espectador. De esta manera, se cotejan las técnicas artísticas más indicadas para transmitir las emociones y los complejos conceptos de cada obra. Para ello, se analizan aspectos como el uso del color, la composición, el simbolismo y el estilo para

expresar nuestra visión personal y establecer un diálogo visual con la poesía de Dante.

Es por ello, que el siguiente trabajo es resultado de una investigación teórica, en la cual, no solo se examina las representaciones visuales del Infierno creadas por numerosos artistas a lo largo de la historia, sino que se estudia y se analiza uno por uno cada círculo para extraer las ideas que más despiertan nuestra creatividad y trabajar en ellas mediante el uso de la metáfora, la simbología y la alegoría, usando de esta manera un lenguaje literario dentro del ámbito artístico. Esto desemboca en la creación de una exposición posterior que une todas las obras creadas en un mismo espacio donde el espectador puede sumergirse en la atmósfera dantesca y experimentar, al igual que el protagonista de la Divina Comedia, el descenso a través de los nueve círculos.

Finalmente, en esta memoria se ha reunido todo el proceso de investigación y trabajo, tanto práctico como teórico, donde se describen los conceptos más importantes a tener en cuenta para la asimilación de los contenidos de la obra.

Comenzamos analizando los objetivos que se pretenden alcanzar y la metodología empleada para ello. Después analizamos tanto a los artistas que han abordado el desafío de representar visualmente los horrores y las torturas descritas en la obra literaria, así como la naturaleza simbólica y moral que subyace en ellas, a lo largo de la historia en diferentes ámbitos artísticos, como también a los artistas y técnicas que más influencia han tenido en nuestro proyecto. Describimos el proceso de creación de las obras, centrándonos en el análisis simbólico de cada una y después se cotejan los resultados obtenidos con los objetivos propuestos desde un inicio, con la intención de obtener una serie de conclusiones objetivas y concisas acerca de la obra desarrollada.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVOS GENERALES

Como objetivo principal se encuentra plasmar de una forma clara y comunicativa hacia el espectador la interpretación personal de los textos descritos por Dante y de esta forma poder darle una forma física y metafórica a la narrativa.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar acerca de La Divina Comedia de Dante Alighieri y su relación con diversas obras.
- Explorar artistas que hayan abarcado el tema a lo largo de los años.
- Experimentar y trabajar con la instalación.
- Crear una obra propia.
- Captar el ambiente de la historia en las instalaciones y transmitirlo al espectador.
- Ser capaces de crear una atmósfera visual atractiva.
- Experimentar con los soportes y el espacio.
- Construir una serie de instalaciones que tengan relación entre sí y establezcan coherencia y armonía a la obra, pero que a su vez rompan la monotonía y mantengan el interés del espectador.
- Mezclar distintas técnicas en un único resultado.
- Explorar la relación entre la imagen y la palabra.
- Ser capaces de que las obras llamen la atención del observador.
- Crear una memoria de trabajo en la cual se muestre el proceso al detalle.
- Seguir una metodología específica de trabajo: Idea, documentación, referencias, marco conceptual, proceso artístico, concept art, creación de la obra artística y por último el montaje de la memoria.

- Realizar una exposición desde cero con las obras creadas en el proyecto.
- Obtener un espacio expositivo con las necesidades técnicas que requiera el proyecto, usando este con la responsabilidad tanto del traslado, el montaje, la limpieza y el cierre del lugar.
- Crear un folleto expositivo donde se muestre al público de forma detallada y a la vez resumida las obras que componen la instalación, teniendo en cuenta que la tipografía, el diseño y las imágenes concuerden con la temática y sepan representar el ambiente de la exposición.
- Crear un cartel expositivo para difundir el día y el momento de la instalación expositiva que sepa captar la esencia de las obras.
- Estudiar el espacio cedido para colocar las obras según la narrativa, acorde a las limitaciones de la sala.

3. METODOLOGÍA

La idea principal del proyecto era la de mostrar lo aprendido durante el grado, uniendo diferentes prácticas artísticas en un único proyecto personal. Un tema que me inquietaba era la idea del infierno que plantea Dante Alighieri en La Divina Comedia, así que mucho antes de plantear una metodología concreta de trabajo, se inició la investigación sobre el tema. La información que se iba recopilando incrementó la motivación personal y abrió las puertas para la idea de una creación de una serie de instalaciones donde podría combinar todos los aspectos deseados. Planteando así una metodología de trabajo donde ya se había iniciado una investigación previa.



Fig. 1. ALIGHIERI, DANTE. Portada de *La Divina Comedia*. Mitre, Bartolomé (trad.); Moreno Besio, Nicolás (ed.), 1922, (Centro Cultural Latium).

Lo siguiente fue seleccionar los cantos del infierno sobre los que se iba a trabajar, los cuales comenzaban en el cuarto canto y acababan en el trigésimo cuarto. En estos se narra cada uno de los nueve círculos desde el punto de vista del protagonista, el alter-ego de Dante. Procedimos a leer cada uno de los cantos, en este caso en la versión en verso ajustada al original, traducida por Bartolomé Mitre y publicada en 1922 (fig.1.), subrayando palabras clave que incitaran a la creatividad o las características que más llamaban la atención. Posteriormente, se organizó un esquema de la estructura incluyendo las ideas principales extraídas de los textos y las palabras, el cual podemos encontrar en *anexo*, y se elaboró un mapa conceptual. A raíz de este, surgieron las ideas principales para realizar la parte práctica, las cuales fueron nueve en total, una idea específica por cada círculo del infierno.

Planteamos las diferentes técnicas con las que abordar las ideas escogidas, buscando información que pueda ayudarnos a delimitar aquello que queremos realizar. Buscamos también referentes artísticos que hayan abordado la misma técnica o el mismo tema, preguntándonos quién ha hecho esto antes, cómo, y qué soluciones ha empleado. De esta manera, encontramos una solución para cada concepto.

Comenzamos con la realización del proyecto, donde utilizamos un procedimiento diferente para cada una de las nueve obras, usando múltiples técnicas artísticas, tanto escultóricas, como lo son el modelado y los moldes, y pictóricas, como lo son la serigrafía y la pintura acrílica, todo esto, combinándolo con el uso de objetos y la instalación. Con el uso de estas diferentes técnicas, pretendemos transmitir la diversidad de emociones y ambientes presentes en cada círculo de la forma más adecuada, adaptando cada idea a la técnica artística que mejor la represente. Además, documentamos cada una de las fases que hemos desarrollado de manera detallada para después tener todas las pautas y poder redactar una memoria lo más clara posible.

Una vez finalizadas las nueve obras que se presentarán dentro de la exposición, analizamos y verificamos los resultados obtenidos para asegurar que transmiten lo deseado y que se han alcanzado los objetivos propuestos al inicio del proyecto, corrigiendo aquello que sea necesario.

Finalmente, nos centramos en buscar un espacio expositivo adecuado para el proyecto, estudiando así el lugar cedido para colocar las obras según la narrativa, de forma que el público pueda experimentar el descenso de los círculos en su recorrido por la sala. Creamos un folleto y un cartel expositivo que tengan una coherencia estética con la instalación y procedemos al último paso, la difusión, en este caso, por redes sociales.

4. MARCO TEÓRICO

A continuación, se especifica por puntos el trabajo de investigación teórico que se ha llevado a cabo previamente para el desarrollo posterior de las obras, hablando sobre el contexto histórico, literario y artístico de la Divina Comedia, los artistas de diferentes disciplinas artísticas que se han inspirado en esta obra a lo largo de su trayectoria y por último, del concepto de Infierno.

4.1 CONTEXTO HISTÓRICO, LITERARIO Y ARTÍSTICO DE LA DIVINA COMEDIA

La Divina Comedia del poeta florentino Dante Alighieri, escrita entre 1304 y 1321 aproximadamente, es considerada una de las obras literarias más importantes

de la literatura universal¹, la cual marcó el final de la Edad Media y dio inicio a la literatura moderna. Es un poema épico dividido en tres partes, y cada una de ellas fragmentada en treinta y tres cantos. Se desconoce la fecha exacta en que fue redactada cada una de ellas, aunque las más aproximadas serían la creación del Infierno entre 1304 y 1308, el Purgatorio de 1307 a 1314 y, por último, el Paraíso de 1313 a 1321, fecha del fallecimiento del poeta. Toda la obra está llena de símbolos que remiten al conocimiento y al pensamiento medievales; religión, astronomía, filosofía, matemáticas, óptica, etcétera, que se encarnan en personajes, lugares y acciones. Para comprender plenamente esta obra maestra, es fundamental concretar su contexto histórico y literario y artístico.

La época en la que Dante vivió y escribió la Divina Comedia fue un período de profundos cambios históricos, políticos y culturales en Europa. Dante nació en Florencia, Italia, en 1265, en una época en la que las ciudades-estado italianas eran centros de gran actividad intelectual y comercial. En el siglo XIII, Italia experimentó el apogeo del renacimiento urbano y el desarrollo del comercio, lo que llevó a un florecimiento económico y cultural. Sin embargo, esta era de prosperidad se vio ensombrecida por luchas políticas y conflictos entre diferentes facciones, lo cual marcó profundamente la vida de Dante, ya que estuvo involucrado activamente en la política de su ciudad natal. Esto causó el exilio de Dante en 1302. Este fue un momento crucial en su vida y en la composición de la Divina Comedia. Lejos de su ciudad natal, Dante experimentó la soledad, el destierro y la desilusión política. Fue en este contexto que Dante comenzó a escribir su gran obra, que se convertiría en una alegoría de su viaje personal, político y espiritual.

La Divina Comedia se inscribe en la tradición de la literatura medieval y es un ejemplo destacado del género conocido como la "visión" o "literatura de viaje". Este género se caracteriza por relatar un viaje imaginario a través de distintos reinos o planos, en este caso, el infierno, el purgatorio y el paraíso. Esta idea de "viaje" creada por Dante, también se utiliza en nuestro proyecto a la hora de

¹ FUNDACIÓN JUAN MARCH, 2019. Dante y su mundo | José María Micó. En: YouTube [vídeo en línea]. Publicado el 25 de octubre de 2019. Disponible en: <https://youtu.be/MhMAGTAgeU0>

viajar o descender a través de los nueve círculos en la exposición instalativa, aunque Dante utiliza el simbolismo y la alegoría para representar el viaje del protagonista inspirándose en las enseñanzas de la filosofía medieval y la doctrina católica, combinando elementos de la tradición clásica grecolatina con la teología cristiana y presentando así una fusión de ideas y conceptos.

Dante se inspiró en diversas fuentes para crear su obra. La influencia más importante fue la obra de Virgilio, especialmente la Eneida, en la que el poeta latino describe el viaje de Eneas al inframundo². Dante también se basó en la teología cristiana y en las enseñanzas filosóficas de la época, especialmente en la filosofía de Aristóteles y de Santo Tomás de Aquino³. Además, Dante utilizó la Divina Comedia como una forma de expresar sus ideas políticas y sociales. A través de su obra, critica y satiriza a sus contemporáneos, ubicándolos en distintos niveles del infierno según sus acciones y pecados.

El contexto artístico de la Divina Comedia, sin embargo, se sitúa en el siglo XIV, en pleno Renacimiento italiano. Durante esta etapa, Italia experimentó un florecimiento cultural y artístico sin precedentes, caracterizado por un renacimiento del interés por la cultura clásica, la exploración del conocimiento humano y un enfoque en la belleza y el equilibrio estético. Este contexto se refleja en la Divina Comedia, tanto en su contenido como en su estilo literario, donde se refleja la combinación de ideas clásicas y teológicas, y el cual destaca por su accesibilidad y su estructura poética distintiva. Esta, es una variante toscana del italiano, conocida como el toscano literario, la cual sentó las bases del italiano moderno y tuvo una gran influencia en la literatura posterior.

La obra también ha sido una fuente inagotable de inspiración para los artistas posteriores a su creación, los cuales han interpretado, reinterpretado e reinventado, a través de diversas técnicas artísticas, el Infierno de La Divina

² VIRGILIO. *Eneida*. 19 a.C.

³ CEA ANFOSSI, Pietro di Angelo, et al. Política en el Infierno: Dante Alighieri y el develamiento de una interpretación de la Commedia. 2013, p. 12.

Comedia a lo largo de la historia, haciendo que estas representaciones visuales contribuyan a nuestra apreciación y comprensión de la obra literaria y preservando la relevancia y la fascinación de la visión dantesca, invitando al espectador a explorar y reflexionar sobre los aspectos más oscuros de la naturaleza humana.

4.2 INFLUENCIA DEL INFIERNO DE DANTE EN DIFERENTES DISCIPLINAS ARTÍSTICAS

A continuación, expondremos el impacto que ha tenido el Infierno de la Divina Comedia en múltiples artistas y disciplinas artísticas a lo largo de la historia, centrándonos sobre todo en la pintura, la escultura y la ilustración, al ser las técnicas en las que hemos basado posteriormente el trabajo práctico y las que más nos han interesado durante el proceso de investigación.

4.2.1 Pintura

El artista Dante Alighieri ha marcado muchas generaciones artísticas a través de su gran obra. En cuanto al ámbito de la pintura, existen una infinidad de creaciones que toman como referencia el infierno de la *Divina Comedia*, pero a continuación, observaremos algunos artistas que han trabajado con la misma temática, de esta manera ayudando al entendimiento previo a la producción e inspirando así la creación de la parte práctica.

4.2.1.1 Sandro Botticelli

El destacado pintor renacentista italiano, mantuvo una relación notable con el infierno de Dante a través de su obra maestra conocida como *El mapa del Infierno* (Fig.2). Esta pintura de Botticelli fue una ilustración de gran escala creada como encargo para una edición ilustrada de la Divina Comedia de Dante. En ella, Botticelli representó el infierno descrito por Dante con una precisión y detalle excepcionales, creando una composición compleja, añadiendo una forma cónica y separándolo por niveles como sello personal interpretativo⁴.

Fig 2. Sandro Botticelli. *El mapa del Infierno*, 1480-1495, lápiz, temple, tinta, 45 x 65 cm.

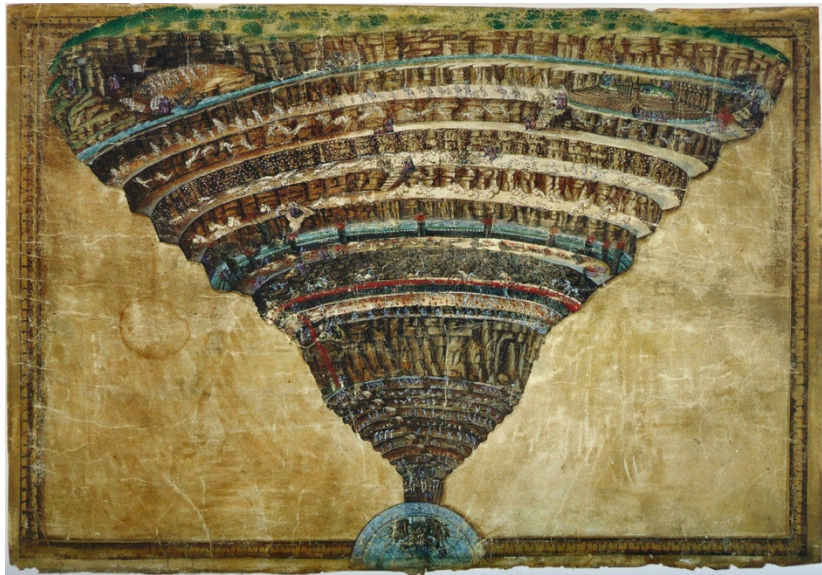


Fig 3. Sandro Botticelli. *Retrato de Dante*, 1495, temple. 54 x 47 cm.



La influencia de Dante en la obra de Botticelli no se limita solo a esta obra, otros trabajos del pintor también reflejan su interés por los temas y la iconografía de la Divina Comedia, como los grabados que realizó para la ilustración de la novela o por ejemplo, su pintura *Retrato de Dante* (Fig.3), donde Botticelli manifiesta en su compromiso con la interpretación visual de la obra literaria realizando un retrato del protagonista.

La obra de Botticelli no sólo ha enriquecido la comprensión y apreciación de la Divina Comedia, sino que también ha dejado un legado duradero en la representación artística del infierno y su impacto en la conciencia cultural y artística.

⁴GÓMEZ-VENTOSO, María-N. El Infierno de Dante y su iconografía demoniaca a través de Botticelli. 2019.

Fig 4. Fig 5. Salvador Dalí.
 Ilustración de Dalí para el infierno
 de la *Divina Comedia* de Dante,
 1949-1950, acuarela.



4.2.1.2 Salvador Dalí

Dalí, uno de los artistas más icónicos del movimiento surrealista, se sintió fuertemente atraído por la temática del infierno de Dante y exploró su relación con su propio mundo artístico de una manera única y personal. En varias de sus obras, Dalí capturó imágenes y elementos que hacen referencia al infierno de Dante. Uno de los ejemplos más conocidos es su serie de acuarelas para ilustrar *La divina comedia* (Fig.4)(Fig.5), donde recrea escenas del infierno, el purgatorio y el paraíso descritos por Dante, combinando elementos surrealistas con iconografía religiosa y simbología dantesca, creando un paisaje onírico y perturbador que refleja tanto la fascinación como el horror del inframundo, llegando a pintar un centenar⁵.

La relación de Salvador Dalí con el infierno de Dante se puede entender como una expresión de su fascinación por los aspectos más oscuros y subconscientes de la condición humana. A través de su estilo surrealista y su exploración de la imaginación desbordante, Dalí trae a la vida los conceptos y las imágenes del infierno dantesco, proporcionando una visión única y provocadora de la experiencia humana y su conexión con la espiritualidad y la trascendencia.

4.2.1.3 Miquel Barceló

El reconocido artista español contemporáneo, ha explorado la temática del infierno de Dante en varias de sus obras, especialmente en su destacado libro

⁵PLAYÀ MASET, Josep, 2021. El número de grabados de Dalí sobre 'La Divina Comedia' supera el millón. En: La Vanguardia [en línea]. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/cultura/20211014/7787367/dante-salvador-dali-la-divina-comedia-teatre-museu-dali.html>

Fig.6. ALIGHIERI, DANTE. Portada de *La Divina Comedia ilustrada por Miquel Barceló. INFIERNO*. 2016. (Galaxia Gutenberg)

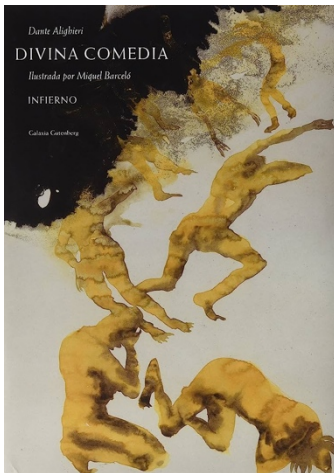


Fig.7. Miquel Barceló. *La Divina Comedia ilustrada por Miquel Barceló. Infierno*. Acuarela. 2016.



de ilustraciones *Divina Comedia* (Fig.6). Estas pinturas realizadas con acuarela evocan la oscuridad, la caótica y la atmósfera infernal descrita por Dante.

A través de su interpretación visual, Barceló muestra figuras distorsionadas y torturadas que se descomponen o se fusionan con elementos del entorno, inmersas en un ambiente de sufrimiento y condenación, utilizando colores oscuros y tonos terrosos para transmitir la sensación de desesperación y tormento y simbolizando así la corrupción y la decadencia de los condenados en el infierno (Fig.7).

Barceló crea así una conexión entre el infierno de Dante y la experiencia contemporánea, invitando a los espectadores a reflexionar sobre la naturaleza del mal, la culpa y la redención.

4.2.2 Escultura

4.2.2.1 Auguste Rodin

El reconocido escultor francés tuvo una profunda conexión con el infierno de Dante Alighieri, la cual quedó plasmada en varias de sus obras.

Una de las obras más destacadas de Rodin relacionada con el infierno de Dante es su famosa escultura *El Pensador*. Esta se inspira en Virgilio, quien guía a Dante a través del infierno. Representa la reflexión y la contemplación frente a la tragedia y la moralidad, capturando la esencia de la *Divina Comedia*. Inicialmente, formaba parte de su obra *Las Puertas del Infierno* (Fig.8), una monumental escultura que se inspira en los círculos infernales descritos por Dante. La obra representa una variedad de figuras torturadas y angustiadas, capturando la intensidad y la desesperación del infierno dantesco.

Por otro lado, *El beso* (Fig.9), también de Auguste Rodin, representa el acto de adulterio de Lanzarote y Ginebra, mito que incitó a Francesca de Rimini y Paolo,



Fig.8. Auguste Rodin. *Las puertas del infierno*. Bronce. 1880-1917.

personajes clásicos de la cultura italiana que se encuentran condenados en el círculo de la lujuria, a cometer el acto de adulterio que los lleva a pasar la eternidad en el infierno. La obra muestra a una pareja inmortalizada en un apasionado beso. Esta escultura encarna el amor trágico y la unión en medio del caos infernal. Esta, es una de las obras que más ha influenciado este proyecto, ya que en *lujuria*, una de las obras creadas para este trabajo de final de grado, se representa pictóricamente la escultura de Rodin de forma humanizada.

En sus exploraciones de la condición humana y el sufrimiento, Rodin encontró una profunda resonancia con la temática del infierno de Dante. Sus obras, transmiten un sentido de la angustia, la condena y las consecuencias de las acciones humanas, reflejando así la atmósfera y las ideas filosóficas presentes en la Divina Comedia.

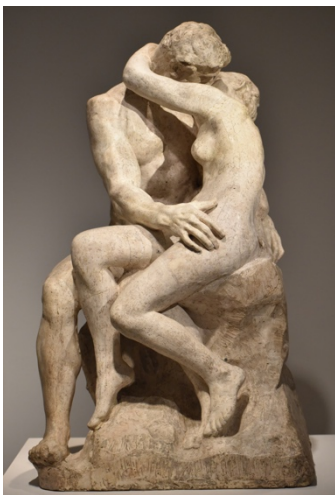


Fig.9. Auguste Rodin. *El Beso*. Mármol. 1882.

4.2.3 Ilustración

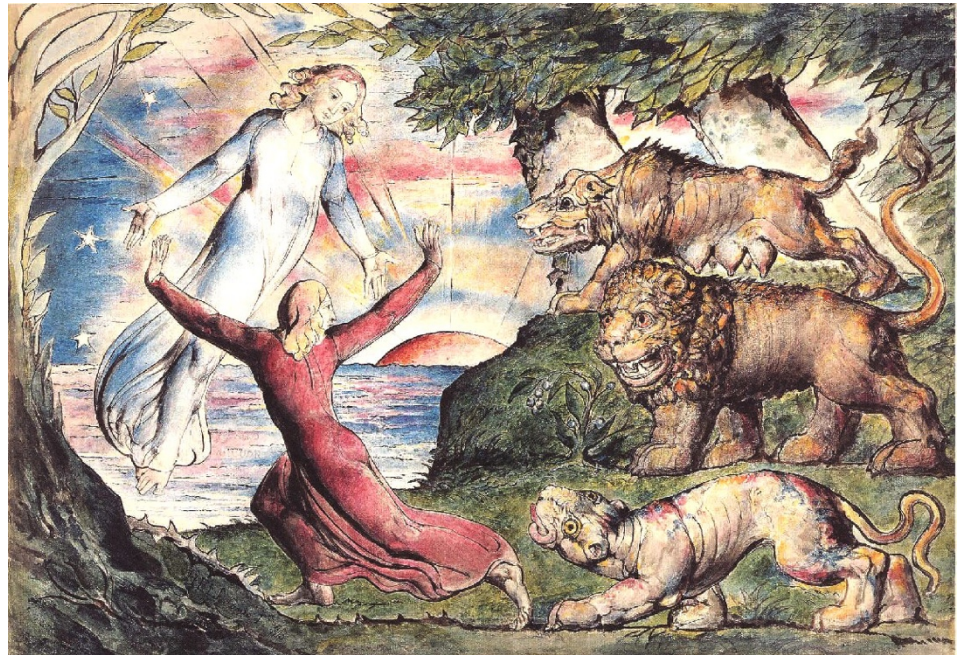
4.2.3.1 William Blake

La relación del artista y poeta William Blake con el infierno de Dante es compleja y multifacética. Blake consideraba a Dante como uno de los grandes poetas visionarios y admiraba la riqueza y profundidad de la obra de Dante, incluyendo su descripción del infierno⁶. Compartía la creencia de Dante de que el infierno es un estado interno de la mente y del alma, una representación simbólica de los vicios y la alienación del ser humano.

⁶ PEÑA, Andrea, 2017. William Blake: La Divina Comedia de Dante y la belleza del infierno. En: impure [en línea]. Disponible en: <https://www.impuremag.com/la-divina-comedia-blake-dante/>

A raíz de esto, el artista inglés creó una serie de ilustraciones para la Divina Comedia de Dante, incluyendo una serie de grabados sobre el infierno, que muestran su estilo poético y visionario, donde capturó la esencia espiritual y mística de la obra de Dante, transmitiendo su interpretación personal y su visión única del viaje de Dante a través del infierno, el purgatorio y el paraíso (Fig.10).

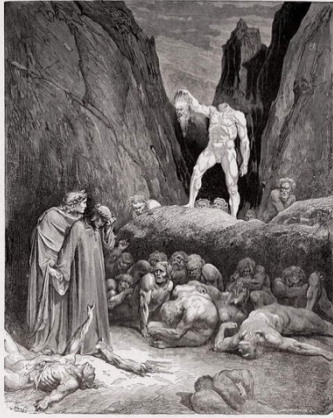
Fig.10. William Blake. *Ilustraciones de la divina comedia de Dante.*
Lápiz y acuarela.



Además de las ilustraciones, Blake escribió su propio poema épico inspirado en la Divina Comedia de Dante, llamado *The Marriage of Heaven and Hell*. En este poema, Blake explora temas similares a los tratados por el autor florentino, como el bien y el mal, la redención y la lucha entre los opuestos⁷.

⁷ BLAKE, William. *The Marriage of Heaven and Hell*. 1793.

Fig.11. Gustave Doré. *Ilustraciones de la divina comedia de Dante.* Grabado.



4.2.3.2 Gustave Doré

El renombrado ilustrador y grabador francés del siglo XIX, tuvo una relación destacada con el infierno de Dante⁸, manifestando un profundo compromiso a través de sus obras visuales. Su serie de ilustraciones de *La Divina Comedia* es una de las interpretaciones más reconocidas y reverenciadas de la obra literaria. Estas, ayudaron a difundir y popularizar la obra de Dante, permitiendo a las generaciones posteriores conectarse con el imaginario y los temas del infierno de una manera visualmente cautivadora (Fig11)(Fig.12).



Fig.12. Gustave Doré. *Ilustraciones de la divina comedia de Dante.* Grabado.

⁸AUDEH, Aida. Gustave Doré's Illustrations for Dante's Divine Comedy: Innovation, Influence, and Reception. *Studies in Medievalism*, 2010.

Fig.13. Gustave Doré. *Ilustraciones de la divina comedia de Dante.* Grabado.



Doré dedicó un esfuerzo considerable en capturar las escenas del infierno descritas por Dante de manera vívida y detallada. Sus ilustraciones representan los diferentes círculos infernales, las figuras condenadas y los tormentos descritos en la obra. A través de su uso magistral de la técnica de grabado y la litografía, Doré logró transmitir la atmósfera oscura y angustiante del infierno de Dante. Sus imágenes están llenas de detalles intrincados y sombras dramáticas, lo que contribuye a la creación de un ambiente opresivo y aterrador (Fig.13).

Las ilustraciones de Doré también capturan la amplia gama de emociones y sufrimientos experimentados por las almas condenadas en el infierno. Desde las escenas de dolor y tortura hasta la representación de los encuentros de Dante con diversas figuras infernales, Doré logró visualizar el mundo infernal de Dante de una manera impactante y memorable.

4.2.6 Otras manifestaciones artísticas

La obra maestra de Dante ha trascendido a lo largo de los años, influenciando a infinitas manifestaciones artísticas diferentes⁹. A continuación, se muestran brevemente algunos campos a los que *La Divina Comedia* ha llegado.

La primera obra se encuentra en el ámbito de la literatura, es *El Paraíso perdido* de John Milton, un poema épico del siglo XVII que muestra influencias claras de la Divina Comedia. La obra de Milton explora la caída de Lucifer y la creación del infierno, así como la redención y la lucha entre el bien y el mal.

Asimismo, *Don Juan en los infiernos* de Charles Baudelaire es un poema del siglo XIX que retoma la figura del legendario seductor Don Juan y lo sitúa en un contexto infernal. Baudelaire se inspira en el viaje dantesco para explorar la naturaleza del pecado y la búsqueda de placer desenfrenado. Esta obra presenta una visión tétrica y decadente del infierno, donde el protagonista encuentra la condena y la perdición.



Fig.14. *Se7en. Los siete pecados capitales*. Dirigida por David Fincher. 1995.

Algunas obras literarias han conseguido avanzar un paso y llegar a la gran pantalla como grandes películas. Este es el caso de *El infierno de todos tan temido*, de Samuel R. Delany. Es una novela que se inspira en la estructura y temáticas del Infierno de Dante, que posteriormente fue convertida en película de la mano del director Sergio Olvioch. La obra utiliza elementos del viaje a través del inframundo para explorar cuestiones sociales, políticas y culturales, reflejando así la influencia duradera de la Divina Comedia en el largometraje contemporáneo.

Por otro lado, la película *Se7en* (Fig.14), dirigida por David Fincher, presenta una fuerte influencia de la Divina Comedia en su trama y en la representación de los

⁹ LIENHARD, Maribel, 2021. Dante y el universo de 'Divina Comedia' en todas las artes. En: WMagazín [en línea]. Disponible en: <https://wmagazin.com/relatos/dante-y-el-universo-de-divina-comedia-en-todas-las-artes/#divina-comedia-como-gran-inspiradora>



Fig.15. *Dante's Inferno*. Visceral Games. Portada. 2010.

pecados capitales. Esta obra sigue la investigación de dos detectives sobre una serie de asesinatos basados en los pecados capitales descritos por Dante. El enfoque oscuro y perturbador de Fincher captura la esencia del Infierno dantesco y presenta una interpretación moderna de los temas morales y la justicia divina. Esta película está interpretada por autores tan destacados como Brad Pitt, Kevin Spacey o Morgan Freeman.

Para finalizar, cabe destacar que tras la llegada de estos nuevos tiempos, junto a los grandes avances tecnológicos, la huella del infierno dantesco sigue presente pese al cambio temporal. Recientemente, en 2010, fue lanzado el videojuego *Dante's Inferno* (Fig.15), desarrollado por Visceral Games. Este juego de acción y aventura se inspira en la narrativa y las imágenes de la Divina Comedia, permitiendo a los jugadores explorar los círculos infernales y enfrentarse a criaturas demoníacas (Fig.16).



Fig.16. *Dante's Inferno*. Imagen del Limbo. 2010.

Estas obras de diferentes medios como novelas, películas o videojuegos, demuestran cómo la Divina Comedia de Dante ha trascendido las páginas literarias y ha dejado una huella duradera en la cultura popular. Sus imágenes, temas y narrativa han inspirado la creación de experiencias interactivas, escénicas y sonoras, demostrando la vigencia y la versatilidad de la obra maestra de Dante en el arte contemporáneo.

4.3 EL INFIERNO

En la visión del infierno de Dante en la Divina Comedia, el autor nos muestra un viaje en primera persona al infierno, adentrándose en las profundidades y encontrando en cada círculo o pasaje a las almas condenadas por sus pecados cometidos en vida.

Para Dante, el infierno, presentado como la primera parte de su obra, es un lugar subterráneo de tormento eterno estructurado en nueve círculos concéntricos, cada uno de los cuales representa un nivel de pecado y sufrimiento cada vez más intenso conforme descienden, encontrando diferentes categorías de pecadores y presenciando los castigos específicos para cada uno. En la obra, Dante Alighieri describe una representación detallada y simbólica de su viaje o descenso, mediante la que busca comprender la naturaleza del mal y la justicia divina, así como explorar su propia fe y redención.

A lo largo de la historia, el concepto de infierno ha sido un componente importante de muchas tradiciones religiosas y culturales. Ha evolucionado a lo largo del tiempo, reflejando las creencias y los valores de diferentes épocas y sociedades. Aunque las representaciones y creencias sobre el infierno pueden variar, a menudo se asocia con la idea de castigo y sufrimiento por las acciones negativas o el rechazo de principios morales y espirituales.

En este proyecto, se trata en cierta parte a la idea del infierno descrito por Dante como una crítica al pensamiento medieval y la Iglesia por utilizar esta idea del infierno como un lugar de tormento eterno como herramienta para influir en la conducta de las personas y mantener su poder y autoridad sobre ellas.

Al enfatizar las consecuencias terribles y eternas del pecado, la Iglesia estableció un sistema de creencias en el que solo a través de la obediencia a sus enseñanzas y la práctica de la fe, las personas podrían evitar el castigo en el infierno y

alcanzar la salvación. Esta idea del infierno como una forma de control se basa en la premisa de que el miedo al sufrimiento eterno puede ser una poderosa motivación para que las personas se adhieran a las normas y dogmas impuestos por la Iglesia. El temor a ser condenado al infierno y sufrir torturas eternas ha sido utilizado como un medio para coartar la libertad de pensamiento y acción de los individuos a lo largo del tiempo, generando un sentido de culpa y temor que los llevaba a buscar la redención y seguir las directrices establecidas por la Iglesia¹⁰.

5. MARCO REFERENCIAL

En este apartado, no sólo mencionaré a los artistas que han influido en mi decisión sobre crear el proyecto de *Descenso* como Trabajo de Final de Grado, sino a aquellos, que tras tener la idea clara, me han ayudado e influenciado para producir las obras prácticas, tanto con sus disciplinas artísticas como con sus técnicas o metodologías.

5.1 DORIS SALCEDO

Doris Salcedo (Bogotá, 1958) es una escultora colombiana. Su trabajo multifacético gira en torno a la violencia política y el sufrimiento de aquellos que han quedado excluidos de unas condiciones de vida digna, principalmente en Colombia. Con sus creaciones busca reconstruir la historia a través de las víctimas o las personas que habitan en la periferia de la vida, explorando de esta manera los temas de la pérdida, el duelo y el recuerdo. Suele partir de una

¹⁰ ALEJANDRE GRACÍA, Andrea. "El miedo en la edad moderna: demonología y brujería como fenómenos sociales y culturales". Director: Gascón Pérez, Jesús. Departamento de Historia Moderna y contemporánea, Universidad de Zaragoza, 2018.

rigurosa labor de investigación, basándose en una concepción expandida de la escultura.

Trabaja con objetos cotidianos y utiliza muebles en sus esculturas, en ocasiones, recuperándolos de casas devastadas, con la finalidad de darles un aire de horror y malestar y de esta manera eliminando su naturaleza familiar. Esta característica en concreto ha servido de inspiración para mis instalaciones, donde quería utilizar la presencia de muebles que transmitieran malestar y rechazo al público y se alejaran de esa imagen cercana y hogareña con la que suelen estar ligados (Fig.17)(Fig.18). Con este motivo, e inspirándome en Doris Salcedo, todos los muebles u objetos cotidianos de mi obra han sido previamente posesión de otras personas y extraídos de lugares donde se encontraban en mal estado, para ser reutilizados con una conceptualización diferente.



Fig 17. *Sin título*, Doris Salcedo, 1992.



Fig.18. *Señales de duelo*. Doris Salcedo, 1989.

También ha sido una inspiración clave para algunas de mis instalaciones su manera de trabajar, donde crea su arte a raíz de una investigación previa, y la manera en cómo expone sus obras para mostrarlas al público, haciendo perceptible el dolor y el malestar sin necesidad de mostrarlo explícitamente.

5.2 TANYA GOMESLSKAYA

Tanya Gomelskaya nació en St. Petersburg, Rusia en 1988, aunque emigró a Estados Unidos a la edad de 5 años. Su amor por el arte se desarrolló desde temprana edad, ya que entre el proceso de mudanza y de aprendizaje de un nuevo idioma encontró consuelo en comunicarse a través de obras de arte. Actualmente, expone sus pinturas por todo el país y trabaja en su estudio en el centro de Jersey.

Fig.19. Tanya Gomelskaya. *Sin título.* Pintura al óleo, Apoxie, arcilla y resina sobre vidrio. 2023.

Fig.20. Tanya Gomelskaya. *Sin título.* Pintura al óleo, Apoxie y resina sobre vidrio. 2023.

En sus obras, representa de forma biográfica como trata de navegar por este mundo, tratando temas como la ansiedad y la fortaleza, el miedo y la valentía, la duda en sí misma o la confianza, trabajando así la dualidad entre su parte oscura y la batalla para superarla. Captura momentos crudos, emocionales y vulnerables del humano, dándole un lugar central y centrándose en los detalles (Fig.17)(Fig.18).



Tanya Gomelskaya utiliza la parte escultórica de sus obras como principal foco de atención, unificando con la parte pictórica y fusionándose con el soporte, dependiendo siempre de lo que quiera transmitir. A pesar de que la temática de

las obras es completamente diferente, esta técnica utilizada por Gomelskaya ha sido una gran inspiración para crear algunas de nuestras obras como *Violencia*, *Fraude* o *Traición*, donde se utiliza barro o escayola para capturar la mirada del espectador, pintando las piezas y uniéndose al soporte tanto pictórico como escultórico.

5.3 CANSERBERO

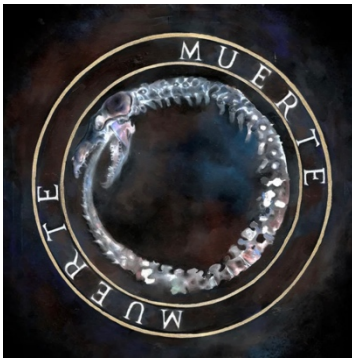


Fig.21. Portada para el álbum *Muerte*. Canserbero. 2012.

Tirone José González Orama, mejor conocido por su nombre artístico Canserbero, (Caracas, 11 de marzo de 1988 - Maracay, 20 de enero de 2015), fue un compositor, rapero y activista venezolano. Fue uno de los intérpretes más significativos del rap independiente en Venezuela y en el resto de América Latina. Entre sus canciones, destaca *Es Épico*, que, como su nombre indica, es una historia de género épico en la que Canserbero nos lleva a un viaje Neodantesco¹¹. Esta, incluida en el álbum de estudio *Muerte* (Fig.21) como segunda canción del disco, es de las más famosas de Canserbero. En ella, el compositor nos cuenta como muere y desciende al infierno, al igual que Dante, introduciendo personajes históricos y políticos.

Lo considero uno de mis referentes más importantes ya que su música me ha acompañado durante muchos años de mi vida y podría asegurar que *Es épico* es una de las canciones que más escucho a día de hoy. La temática a tratar en esta canción y la manera en la que relaciona el arte musical con la literatura, narrando su propio viaje por el infierno y a la vez acercándose al oyente para transmitir un mensaje claro y atractivo al público, es una de las cosas que más me han inspirado para mi proyecto, así como la dualidad entre vida y muerte que muestra el cantante en su obra.

¹¹CANSERBERO MUSIC, 2019. Canserbero – *Es épico* (Video Animación). En: YouTube [vídeo en línea]. Publicado el 14 de mayo de 2019. Disponible en: <https://youtu.be/FEbBEAzzqgtg>

5.4 KLÁRA HOSNEDLOVÁ

Continuando con los referentes que consumo día a día y que me han inspirado para este proyecto, se encuentra Klára Hosnedlová. Es una artista nacida en 1990 en la República Checa que trabaja en secuencias narrativas, explorando sitios arquitectónicos utópicos y técnicas pictóricas, como utilizar objetos como soporte para pintar, disolviendo la imagen pictórica en los marcos escultóricos, hechos con materiales encontrados¹². Crea instalaciones donde incorpora la pintura dentro de una escultura orgánica que múltiples veces va acompañada de performance (Fig.22)(Fig.23).

Su manera de narrar una secuencia incluyendo lo pictórico dentro de lo escultórico y la instalación ha sido imprescindible como referencia para mi obra.

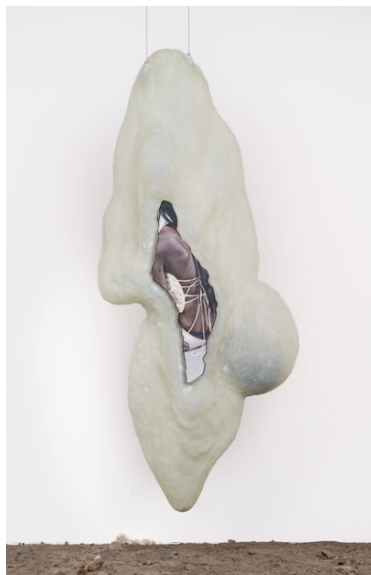


Fig.22. *To infinity.* Klára Hosnedlová. 2022.



Fig.23. *Series Nest.* Klára Hosnedlová. 2020.

¹² SIERZPUTOWSKI, Kate, 2019. Embroidered Women by Klára Hosnedlová Inhabit Installations Inspired by Historic Stage Design. En: K-TZ [en línea]. Disponible en: <https://www.k-t-z.com/artists/33-klara-hosnedlova/>

6. MARCO PRÁCTICO

6.1 MOTIVACIÓN



Fig.24. *La casa de Jack.*
Dirigida por Lars Von Trier.
2018.

Desde siempre, los conceptos opuestos del cielo y el infierno y el bien y el mal, han despertado un interés en mí que se ha manifestado de diferentes formas, ya sea como he dicho anteriormente, en mis gustos musicales con artistas como Canserbero; cinematográficos, causando mis gustos por el género del terror, llegando de esta manera a ver películas como *La casa de Jack* (Fig.24), la cual finaliza con el descenso dantesco del protagonista al infierno; o en este caso, de forma artística, teórica y literaria.

Mi gusto por esta temática y la literatura se unían en el concepto del infierno de Dante. Esto consiguió despertar en mí la curiosidad artística de comprender la narrativa descrita transformándola en algo físico. Sobre todo, la motivación para embarcar este proyecto radica en la riqueza simbólica que se encuentra en el infierno de Dante. Cada círculo del infierno representa un estado de pecado y su correspondiente castigo, proporcionando una base sólida para dar pie a la expresión artística.

Este proyecto sobre el infierno de Dante no solo me brinda la oportunidad de explorar técnicas diversas con las que representar la esencia y simbología de cada uno de los nueve círculos infernales, sino que también me permite sumergirme en el estudio y la interpretación de una de las obras literarias más influyentes de la historia, investigando y analizando cada círculo del infierno en detalle. A través de la síntesis de la literatura y el arte, busco crear una conexión entre ambos, desafiando las barreras convencionales y explorando nuevas formas de expresión.

A la vez, con esta propuesta, también deseo invitar al espectador a adentrarse en este mundo infernal y experimentar visualmente la trascendencia del pecado

y el sufrimiento humano, la profundidad de los tormentos y la redención en el inframundo de esta obra literaria.

6.2 ANTECEDENTES

Como he explicado previamente en el apartado de motivación del proyecto, esta temática me ha resultado de gran interés a lo largo de mi desarrollo artístico. Es por ello que existen varias obras previas con simbología similar, ya que el ambiente tétrico e infernal suele estar presente en la mayoría de mis manifestaciones artísticas.

En primer lugar, hice un trabajo teórico-práctico llamado *Demonología*. Este proyecto terminó en un libro con ilustraciones digitales acerca de los distintos seres demoníacos descritos por diferentes religiones, a los que se les adjudica un papel malvado en las mismas. Además de la ilustración de cada demonio, aparece una pequeña descripción acerca de las características más relevantes de cada uno (Fig.25)(Fig.26).

Fig.25. Fig.26.
Demonología. Libro
ilustrado, 2021.



También observamos este interés en mi obra pictórica *inferno* (Fig.27), donde se escenifica una imagen con una representación de Lucifer como figura central, el cual está rodeado de otros demonios que le sobrevuelan por encima, o en *Como tirando de una cuerda toda la vida*(Fig.28), un collage pictórico en forma de díptico en el que se puede observar un corazón dividido entre la idea religiosa del bien y el mal.



Fig.27. *inferno*. Óleo. 2021.



Fig.28. *Como tirando de una cuerda toda la vida*. Collage pictórico. 2022.

6.3 ANÁLISIS, DESARROLLO Y RESULTADOS DE LA OBRA

Las nueve obras de carácter instalativo y conceptual que veremos a continuación son las que forman el proyecto de *Descenso*, que posteriormente derivó en una exposición individual. Hablaremos del análisis simbólico de cada obra y el proceso de desarrollo para construir cada una de ellas.

6.3.1 Primer Círculo: Limbo

Limbo, se centra en el cuarto canto del Infierno, donde se narra la entrada del protagonista al primer círculo. Según Dante¹³, aquí se encuentran los no bautizados, incluidos los bebés, los non-natos, y los paganos virtuosos. Todos ellos, pese a no ser pecadores, están en el infierno porque no conocieron a Cristo. Estos pecadores no son efectivamente atormentados, pero aun así están condenados, ya que están separados de Dios.

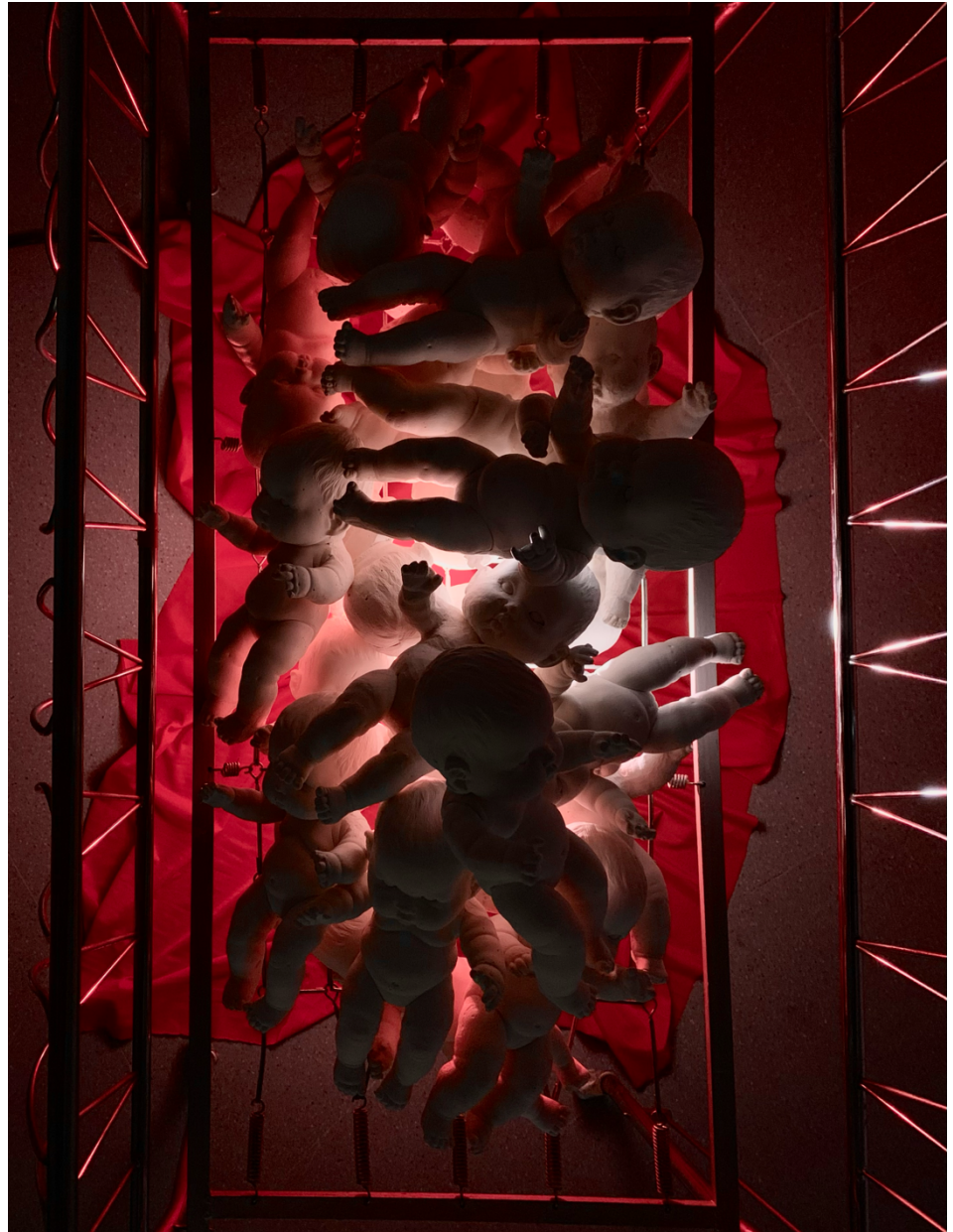
La obra crítica la posición de los bebés, infantes y non-natos en el infierno, ya que a diferencia de los paganos virtuosos, que se encuentran en el limbo por falta de fe, estos no tuvieron la oportunidad de nacer o tener el suficiente raciocinio para tomar una decisión de carácter religioso, por lo tanto, se estaría condenando a inocentes.

Esto nos hace reflexionar sobre los dogmas impuestos por la religión católica y su control sobre las masas mediante el uso del miedo. A su vez, no solo critica la a la sociedad religiosa renacentista, sino también a la de hoy en día, planteando al espectador cómo se impone el pensamiento religioso a los infantes, condicionando su forma de ver el entorno desde su nacimiento.

En la obra, apreciamos bebés amontonados en una misma cuna, con los brazos y piernas levantados hacia el cielo. La cuna, representa ese lugar del infierno, de alguna manera infantilizado por quien lo habita, donde, según la Divina Comedia, basándose en la religión católica renacentista, irían los bebés e infantes no bautizados y los non-natos. Estos, condenados a estar separados de Dios, levantan sus extremidades como intento de acercarse a él, ya que en vida no tuvieron la oportunidad. Las luces, rojas abajo y nulas arriba, indican su posición entre el infierno y su deseo de salir o alcanzar el cielo (Fig.29)(Fig.30)(Fig.31).

¹³ ALIGHIERI, Dante. *La Divina Comedia*. Mitre, Bartolomé (trad.); Moreno Besio, Nicolás (ed.). Buenos Aires: Centro Cultural Latium, 1922. 230 p.

Fig.29. *Limbo. Serie*
Descenso. 2023. 127 x 92
 x57 cm.



Para esta obra utilizamos un molde de calcetín de dos partes hecho de silicona, con un bebé de juguete como modelo con medidas de 28 x 16cm. Las reproducciones están hechas de escayola, como resultado de verter este material en el el molde. El proceso fue repetido 22 veces, acumulando los bebés sobre la cuna de hierro, de dimensiones de 127 x 92 x 57cm.

Fig.30. Fig.31. Limbo. Serie
Descenso. 2023. 127 x 92
 x57 cm.



6.3.2 Segundo Círculo: Lujuria

Lujuria, se centra en el quinto canto del Infierno, en el cual se narra la entrada del protagonista al segundo círculo, donde se castiga este pecado. En este, Dante se encuentra a múltiples personas célebres que no controlaron el amor sensual durante su vida. Entre ellos, destacan Francesca de Rímini y Paolo, los cuales le cuentan a Dante que su acto de adulterio fue inspirado por la historia de Lanzarote y Ginebra. Allí, también se encuentra Minos, un ser mitológico con cola de serpiente el cual enrolla a los pecadores con su cola el número de veces correspondientes al círculo al que vayan.

La obra no solo se centra en representar la narrativa de la historia a través de la simbología, sino que también experimenta con la relación entre la pintura y el

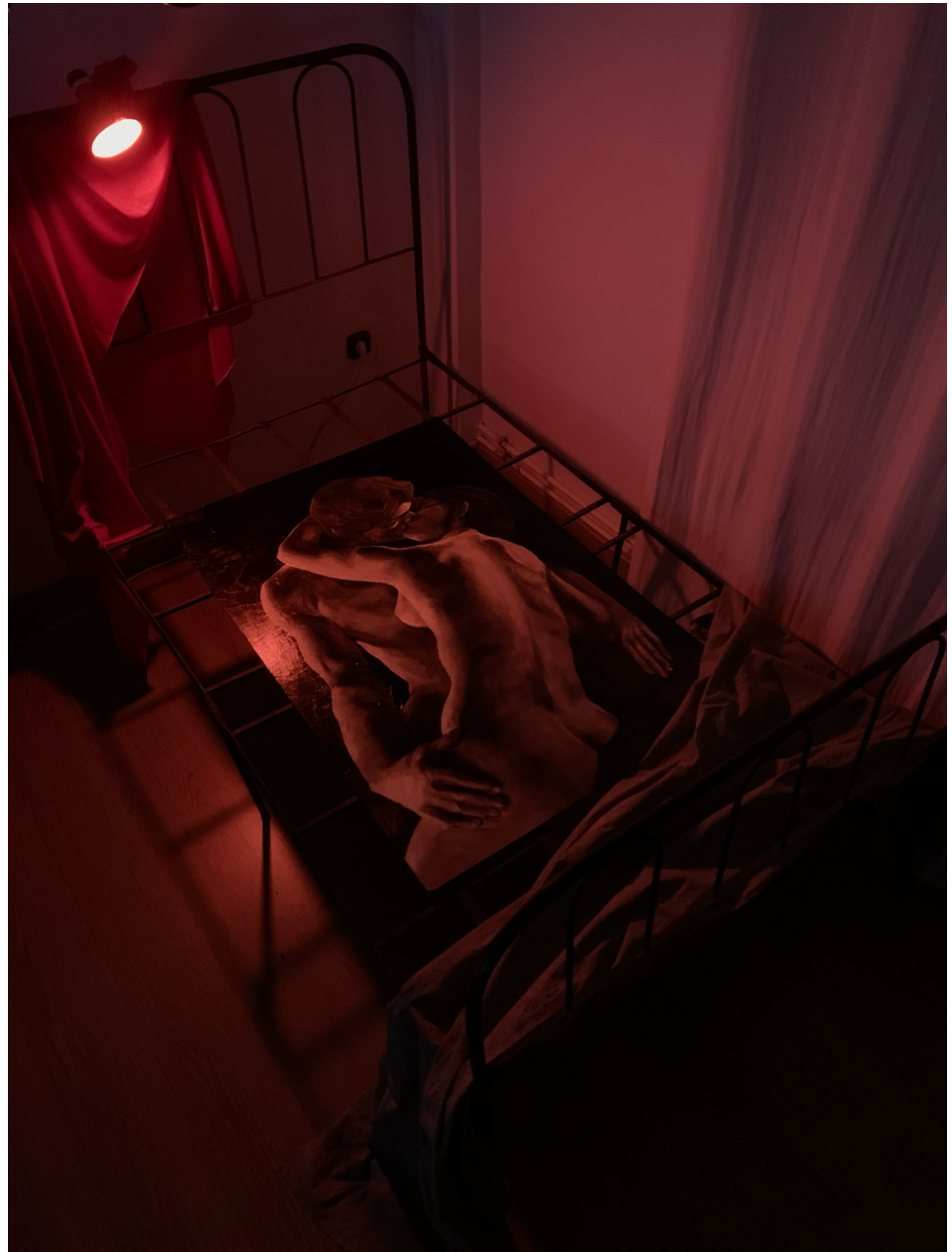
objeto, planteando una disposición horizontal de la obra pictórica, donde su significado no puede existir sin el objeto y viceversa. En esta, apreciamos una cama de hierro antigua, como representación de una lujuria condenada, ya que no expone el objeto de la cama tal cual la conocemos, sino uno distante e incómodo, oxidado por el paso del tiempo. La obra pictórica, es una imagen de la escultura de Rodin humanizada, como una crítica a las normas expuestas por la iglesia renacentista, que pretendían deshumanizar a las personas condenándolas al infierno si cometían actos naturalmente humanos como el sexo (Fig.32)(Fig.33).

En cuanto a la simbología, podemos apreciar dos telas sobre la vieja cama, la primera, con estampado de serpiente, hace alusión al ser mitológico de Minos, el cual aparece en este capítulo del poemario épico. La segunda, roja, fomenta la pasión de la obra a través de la simbología del color y el atrevimiento que cometen los dos personajes de la historia cuando cometen adulterio.

Fig.32. *Lujuria. Serie*
Descenso. 2023. 160 x 130
 x 115 cm.



Fig.33. *Lujuria. Serie*
Descenso. 2023. 160 x 130
x 115 cm.



En general, se plantea una manera de darle un significado externo a la obra pictórica fuera del soporte, experimentando a su vez con este al ser un objeto y no un formato vertical como estamos acostumbrados a ver. La obra fue realizada con pintura acrílica sobre un contrachapado de 122 x 82 cm, imprimado con gesso casero y barnizada después. Sus dimensiones debían de tener este tamaño exacto para poder colocarla sobre la cama, con dimensiones de 160 x 130 x 115 cm.

6.3.3 Tercer Círculo: Gula

Gula, se centra en el sexto canto del Infierno y tercer círculo. Aquí se castiga a los condenados por el exceso y la falta de autocontrol, aquellos que se dejaron llevar por sus apetitos en vida, ahora sufren la privación eterna de la satisfacción que una vez experimentaron. Estos están custodiados por el perro de tres cabezas, Cerbero, que además, los desgarrará con uñas y dientes.

En la obra, apreciamos una instalación de una mesa con dos sillas y un mantel ensangrentado, realizado con spray y con unas dimensiones de 160 x 120 cm. En el centro, estampado con serigrafía sobre tela, aparece la imagen de Cerbero, el cual está encadenado tanto al cuello como al mantel, condenado a pasar la eternidad hambriento a pesar de tener cerca la comida, representada con una mesa lista para servir con sus respectivos cubiertos, platos y servilletas. Esta situación hace alusión a la de privación eterna que viven los condenados en el infierno según Dante, los cuales seguirán estando custodiados por Cerbero al encontrarse colocado en el centro del mantel.

Fig.34. *Gula*.
Serie *Descenso*.
2023. 160 x 120.



Conforme al espectador, este tiene la oportunidad de ubicarse en la misma situación que los pecadores si decide sentarse en los asientos, los cuales están vacíos para invitar al público a realizar la acción y que se encuentran enfrente de la mesa, la cual está ausente de comida aludiendo a la prohibición de consumo en el infierno. Esto pretende recordar la importancia de encontrar un equilibrio en nuestra vida y evitar caer en la esclavitud de nuestros deseos desmedidos (Fig.34)(Fig.35).

Fig.35. Gula. Serie
Descenso. 2023.
160 x 120.



6.3.4 Cuarto Círculo: Avaricia

Avaricia, trata sobre el cuarto círculo que conforma el infierno. Según las descripciones de Dante, los pecadores están divididos en dos, los que derrocharon y malgastaron todo su dinero en vida y los que lo preservaron y guardaron. Estos chocan entre sí, condenados a pelearse eternamente.

En la obra, observamos a dos calaveras colocadas en la parte baja de una balanza dorada, donde en el otro extremo hay un saco con dinero. Los dos cráneos, realizados con un molde de cera y reproducidos en escayola, representan los dos grupos de pecadores que se encuentran en este círculo. Esto a su vez, representa el peso de la muerte sobre cualquier bien material, simbolizado por el saco de dinero del cual se salen las monedas, ya que aunque en vida intentemos conservar nuestras pertenencias o las malgastemos, cuando muramos no nos llevaremos nada (Fig.36).

Fig.36. *Avaricia.*
Serie *Descenso.*
2023. 40 x 20 cm.



El resultado no solo habla sobre el pecado que se condena en este círculo, sino que pretende hacer reflexionar al espectador sobre la importancia de los bienes materiales y el uso personal de ellos en sus vidas.

En cuanto a la parte técnica, se pretendía experimentar con los procesos de moldes y reproducciones usando materiales reutilizados, como la cera para el molde. Ambas reproducciones, las cuales surgieron a raíz de un modelo

realizado con arcilla, miden 10 x 12 cm, y la balanza, de segunda mano, fue pintada con spray dorado.

6.3.5 Quinto Círculo: Pereza e Ira

Pereza e ira, se centra en el sétimo y octavo canto del Infierno, en los cuales se narra la entrada del protagonista al quinto círculo, donde se castiga a los pecadores condenados por su incontinencia, tanto para actuar, como para no hacerlo.

Los iracundos, se encuentran inmersos en el fango de su propia rabia, y ahora se golpean y se injurian eternamente, luchando unos contra otros, a golpes y mordiscos. Hundidos en el lodo, están las almas de los perezosos, sumergidos en el pantano del Estigia. Estos gastaron su vida en la inmovilidad del espíritu, y por eso ahora están hundidos, privados de aire y palabra, así como en vida se privaron de las acciones.

Pereza e ira, siguiendo el planteamiento de *lujuria*, representa la narrativa de la historia a través de la simbología y la metáfora, experimentando con la relación entre la pintura y el objeto e introduciendo también los medios digitales. La televisión, en este caso, es imprescindible que permanezca encendida en la instalación, como simbología del atrapamiento, hipnotización y adicción de los medios digitales con la sociedad de hoy en día, un suceso que afecta a una gran parte de la población y fomenta la pereza a la hora de realizar otras acciones. El hecho de que sea una televisión antigua, no solo crea coherencia con la estética del resto de obras, sino que nos remite a cómo comenzó esta forma de procrastinar con la aparición de los primeros televisores, derivando durante los años en otros medios digitales.

Por otra parte, la obra pictórica, en la cual apreciamos la figura de una serpiente a punto de atacar, representa la incontinencia producida por la ira y los mordiscos de los iracundos en el infierno, a parte de ser también una alegoría

al demonio al ser uno de los animales con los que se le representa en la tierra¹⁴. Está pintada con acrílico directamente sobre la pantalla de la televisión, con dimensiones de 50 x 45 x 50 cm.



Fig.37. *Pereza e ira. Serie Descenso. 2023. 50 x 45 x 50 cm.*

¹⁴MORA, Augusto Nava. *Animales, palabras e iconología en la Divina Comedia* ("de la Lonza solo nos queda el nombre"). EMBLECAT, *Estudis de la Imatge, Art i Societat*, 2014, p. 15.

En general, la instalación fusiona dos pecados que pese a ser diferentes, se posicionan en el mismo círculo. Se le da un significado externo a la obra pictórica, siendo fundamental para el entendimiento del espectador el soporte, experimentando a su vez con este al ser un objeto y no un formato vertical. Por otro lado, la silla enfrente del televisor incita al público a sentarse, haciéndole reflexionar sobre las consecuencias de su acto, tanto dentro de la instalación como fuera de ella (Fig.37)(Fig.38).



Fig.38. *Pereza e ira. Serie*
Descenso. 2023.
50 x 45 x 50 cm.

6.3.6 Sexto Círculo: Herejía

Herejía, se centra en el sexto anillo infernal, donde se condena a los que en vida estuvieron en desacuerdo con las costumbres establecidas por la religión, la abandonaron o la blasfemaron (Fig.39).

En la obra, esto es representado de forma instalativa con la figura principal de una biblia antigua con la cruz católica al revés, representando la contradicción a la Iglesia cometida por los condenados. Esta, está colocada sobre una tela de serpiente, aludiendo al animal que representa a Lucifer en múltiples referencias bíblicas, particularmente en el relato del Génesis en el Antiguo Testamento¹⁵.

Fig.39. *Herejía.* Serie *Descenso.* 2023. 20 x 15 x 5 cm.



¹⁵ ALONSO LÓPEZ, Javier, 2019. La serpiente, el animal maldito del Paraíso. En Historia, National Geographic [en línea]. Disponible en: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/serpiente-animal-maldito-paraiso_13771#

Esta pieza fue realizada con la base de un diccionario antiguo con medidas de 15 x 22 cm y 5cm de grosor. látex, pintura y tachuelas para la portada, lomo y contraportada, y spray dorado para las páginas interiores y exteriores.

6.3.7 Séptimo Círculo: Violencia

Violencia, trata sobre el séptimo círculo del infierno de Dante. Es aquí donde se castiga a aquellos que cometieron actos de violencia ya sea contra sí mismos, contra otros o contra la naturaleza, dividiéndose de esta manera en tres regiones concéntricas, una por cada acto. Estas representan la gravedad y las consecuencias destructivas de la violencia en todas sus formas. Dante utiliza esta parte de su obra para reflexionar sobre los terribles efectos de la agresión humana y la importancia de vivir en armonía y paz.

La obra se centra en la violencia contra uno mismo, también llamada *El bosque de los suicidas*. Dante describe el lugar oscuro y sombrío, lleno de lamentos, susurros y árboles retorcidos y espinosos, donde se castiga a los que se quitaron la vida intencionalmente, los cuales están transformados en dichos árboles y sus almas sufren el tormento de no poder tener una forma humana al no haber aprovechado la suya en vida. Es decir, no pueden descansar ni encontrar la paz, ya que han transgredido el orden natural de la vida al poner fin a su existencia antes de tiempo. Estos son torturados por harpías, seres mitológicos con cuerpo de ave y cabeza de mujer.

La obra, consiste en la parte superior de un árbol seco, el cual está gritando de dolor en un terrible sufrimiento, representando a las almas de los suicidas. El tronco, de 120 x 60 cm, es en realidad una raíz de un árbol colocada al revés, previamente limpiada para eliminar todo resto de insectos, piedras y tierra. El rostro que apreciamos, está realizado con arcilla, pegada con cola y posteriormente pintada con acrílico y barnizada (Fig.40)(Fig.41).

Fig.40. Fig.41.
Violencia. Serie
Descenso. 2023.
120 x 60 cm.



6.3.8 Octavo Círculo: Fraude

Fraude, está basada en el octavo círculo del infierno de Dante, conocido como el Círculo de los Fraudulentos. Aquí son castigados aquellos que cometieron actos de fraude y engaño en vida, utilizando su inteligencia y habilidades para engañar a los demás.

Este círculo se divide en diez fosas, cada una destinada a castigar diferentes formas de fraude. Cada uno de los castigos ajustándose de manera simbólica. La obra se centra en la séptima, la fosa de los ladrones. Estos se encuentran hundidos en un foso donde son perseguidos y mordidos por serpientes, enredados y entrelazados en una masa confusa, experimentando así el dolor de ser robados y engañados constantemente e incluso creando una especie de metamorfosis entre humano y reptil.

Fig.42. *Fraude.*
Serie *Descenso.*
2023. 32 x 25 cm.



En la obra, apreciamos tres piezas pictórico-escultóricas. A ambos lados, dos manos humanas, una en cada pieza, intentando salir del foso circular y oscuro en el que se encuentran, mientras que, en medio, solo se encuentra una piel de serpiente que se ha mudado. Esta muda no solo alude al castigo que sufren los pecadores en el séptimo foso del octavo círculo, sino que representa la vida que dejaron atrás los condenados por este tipo de fraude y dónde se encuentran ahora. El marco dorado, sin embargo, que rodea el foso circular, representa el exterior del foso y éxito que quieren alcanzar los condenados mientras se esfuerzan por salir, el cual jamás consiguen (Fig.42)(Fig.43).

Las obras están realizadas con escayola para las reproducciones, pintura acrílica, látex, y cola blanca para pegar la muda de serpiente. La central, de 32 x 25 cm, es algo mayor que las laterales, las cuales tienen unas medidas de 30 x 20 cm.

Fig.43. *Fraude.*
Serie *Descenso.*
2023. 32 x 25 cm.
30 x 20 cm.



6.3.9 Noveno Círculo: Traición

Es el nivel más profundo y oscuro del infierno, reservado para aquellos que cometieron el peor pecado de todos: la traición. Es el lugar de máxima condena y representa la traición en sus diferentes formas, dividiéndose en cuatro regiones concéntricas. Dante utiliza esta parte de su obra para enfatizar la gravedad y el castigo eterno que enfrentan aquellos que traicionan los lazos más sagrados de confianza y lealtad.

La obra se centra en Judeca, la última de ellas, donde se encuentra Lucifer. Dante describe a Lucifer como una figura gigantesca y monstruosa. Tiene tres cabezas, la central roja, otra amarilla y la tercera, negra. Cada una de ellas masticando eternamente a un pecador importante: Judas Iscariote, quien traicionó a Jesús, y los traidores Bruto y Casio, quienes conspiraron contra Julio César. Estás, representan la distorsión y la perversión de la Trinidad cristiana. Las alas de Lucifer, son descritas como enormes y baten constantemente, creando un viento frío que congela el lago de hielo en el que está inmerso. También simbolizan su incapacidad para volar hacia arriba, quedando atrapado en el centro del infierno.

En la obra, están representadas las tres caras demoníacas con las bocas abiertas para devorar a los traidores y sus colores correspondientes, atrapadas dentro del mismo cuadro así como Lucifer en el infierno, recalando la cabeza principal con dos cuernos de cabra, animal que también suele representar al diablo¹⁶.

¹⁶ CAMPOS, Cristian, 2016. Diez obras de arte inspiradas por Satán. En: Jot Down [en línea]. Disponible en: <https://www.jotdown.es/2016/11/diez-obras-arte-inspiradas-satan/>

Fig.44. Traición.
Serie Descenso.
2023. 80 x 70 cm.



Estas, fueron realizadas con escayola a partir de un mismo molde de cera, y también pegadas a la base con este mismo material, al igual que los cuernos, creando la textura que observamos en el fondo. Para la parte pictórica, fue utilizada pintura acrílica mezclada con látex para aportar brillo y textura. Una vez secas las facciones, se rociaron con spray dorado, que junto al marco, también pintado con spray y acrílico, pretenden representar mediante el uso del color una sensación de superioridad respecto a los otros males o pecados del infierno (Fig.44)(Fig.45).

Fig.45. *Traición*.
Serie *Descenso*.
2023. 80 x 70 cm.



6.4. EXPOSICIÓN DEL PROYECTO

Para finalizar, en este apartado mostraremos todo el proceso técnico que se ha llevado a cabo para la resolución de la exposición junto con su resultado final, inaugurada en la asociación de TragiComedia producciones, Valencia, el 4 de julio de 2023.

6.4.1 *Espacio expositivo*

La búsqueda de un espacio expositivo estaba desde un principio marcada dentro de los objetivos del proyecto, así que, con las piezas aún en construcción, se llevó a cabo la búsqueda de un lugar donde realizar una exposición individual de

todo el trabajo para que el espectador pudiera experimentar la idea de descenso en carne propia y que el propio espectador pudiese sentirse participe.

A través de redes sociales, encontré el espacio de TragiComedia producciones, que, aunque está reservado principalmente para estudiantes de interpretación y teatro, nos cedió la sala para la exposición, firmando así una cláusula de compromiso donde nos responsabilizábamos del cuidado de la sala y la limpieza de esta. Previamente, se estudió el espacio para poder asegurarnos de que se adaptaba a las necesidades técnicas de las obras y funcionaba la narrativa.

6.4.2 Diseño gráfico

Una vez fijada la fecha de la inauguración, y a la vez que seguíamos con el proceso de producción, se llevó a cabo el diseño del cartel y el folleto de las obras.

Comenzamos con la creación del cartel expositivo para poder difundir antes la noticia y la fecha del evento. Este, al igual que el folleto, debía captar la esencia del proyecto y comunicar con claridad el mensaje, creando entre ambos y las obras una identidad que representase bien todo el proyecto.

Para el cartel, hicimos distintas versiones, pero decidimos quedarnos con la que mejor representaba el mensaje y la propuesta. La tipografía escogida fue *League Spartan* y *Arimo*. Colocamos la información necesaria, es decir, el título, el espacio, la fecha, la autora y los patrocinadores, y la imagen escogida fue un detalle de la primera obra, *Limbo*, ya que el recorrido del espectador comenzaba por esta (Fig.46).



Fig.46. Cartel expositivo para Descenso. 2023.

Para el folleto, utilizamos una plantilla con forma de tríptico de dos caras, para asegurarnos que había suficiente espacio para la explicación al público de la propuesta y las nueve obras. También se hizo una paleta de color previa y una búsqueda de imágenes antes de elegir los resultados finales. La tipografía escogida fue al igual que en el cartel, *League Spartan*, pero esta vez combinada

con *Clear Sans Regular*. Se colocó una breve introducción de la instalación para el público, explicando el concepto de descenso, un breve resumen de cada obra y los datos de contacto (Fig.47)(Fig.48).

Para asegurarnos de que todo el mundo tenía acceso a la información del folleto, se creó un código QR para que el espectador pudiera acceder desde su móvil y ampliar el texto en su propia pantalla.

Fig.47. Fig.48. Folleto expositivo para Descenso. 2023.



6.4.3 Apertura y recorrido



Fig.49. Recorrido de las obras en la exposición.

Una vez realizados el cartel y los folletos, procedimos al traslado de las obras a la sala. Fue un proceso difícil y complicado debido al peso y las dimensiones de la mayoría de ellas. Fueron necesarios tres vehículos y ayuda de terceros para poder transportarlas con éxito. Las piezas fueron distribuidas en el espacio de manera que el espectador pudiera experimentar el descenso por los círculos a través del recorrido (Fig.49).

El día de la inauguración se cumplió con la hora de apertura propuesta, a las 18:00 horas. Acudieron diferentes grupos de todas las edades a lo largo de la tarde, entre ellos, familiares, amigos, compañeros y hasta gente externa a mi círculo social. A pesar de la temática tenebrosa de la exposición, en la sala se creó un ambiente muy positivo, emocionante y agradable. También se ofrecieron refrescos y aperitivos para el público.

6.4.4 Finalización y fotografía

Antes de la finalización del evento, y al estar expuesto solo un día en la sala, realizamos las fotografías momentos previos al cierre. Entre ellas, se encuentran los resultados de los fotógrafos Roberto Sanmartín y Miguel Ángel Grande, colaborando a la inmortalización del acontecimiento (Fig.50)(Fig.51)(Fig.52). A continuación, se mostrarán algunas de ellas, aunque podremos encontrar más en el anexo.

Fig.50. *Exposición de Descenso. Miguel Ángel Grande.*



Fig.51. *Exposición de Descenso. Fotografía de Miguel Ángel Grande.*



Fig.52. *Exposición de Descenso.* Fotografía de Miguel Ángel Grande.



7. CONCLUSIONES

Personalmente, considero que el trabajo realizado en este proyecto ha sido igual de exhaustivo que enriquecedor. La propuesta planteada por mi misma me ha hecho llevar mi trabajo artístico a otro nivel, tanto en cuanto a exigencia como a calidad de trabajo.

Es cierto que he cumplido con los objetivos propuestos en un inicio, pero eso ha hecho que sea un proceso largo y costoso, ya que para lograrlo he tenido que experimentar una y otra vez con los materiales y he estado constantemente fuera de mi zona de confort. También ha sido un desarrollo igual de práctico como teórico, ya que la investigación en el tema ha ocupado una gran parte del tiempo distribuido al proyecto. La exploración alrededor de la novela y la investigación sobre las influencias artísticas de esta en diferentes medios me ha permitido comprender en profundidad la temática para poder abordar de manera única y creativa los aspectos temáticos y visuales de cada anillo,

ofreciendo una visión personal y cautivadora de este vasto y complejo reino infernal.

He tratado de dejar lo mejor de mí en cada obra y no solo plasmar los tormentos y pecados descritos por Dante en su obra maestra, sino también mis propios pensamientos e ideales, para dejar un mensaje cargado de expresiones propias respecto a cada pecado humano. Cada obra ha capturado la esencia de los anillos del infierno, desde la injusticia moral presente en primer círculo, hasta la monstruosidad física de Lucifer descrita por el autor florentino en el noveno y último círculo.

Además, he intentado equilibrar el aspecto estético con la profundidad conceptual, buscando que las obras generen una conexión emocional y espiritual con el espectador a través de la combinación de diferentes técnicas y materiales para enriquecer la obra y abrirme las puertas a nuevos campos de investigación. Cada instalación es una invitación a sumergirse en el mundo oscuro y tortuoso del infierno dantesco, y al mismo tiempo, a considerar nuestra propia capacidad para el arrepentimiento y la transformación y reflexionar sobre el pecado, la culpa y la redención.

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. ALIGHIERI, DANTE. Portada de *La Divina Comedia*. Mitre, Bartolomé (trad.); Moreno Besio, Nicolás (ed.), 1922, (Centro Cultural Latium).

Fig 2. Sandro Botticelli. *El mapa del Infierno*, 1480-1495, lápiz, temple, tinta, 45 x 65 cm.

Fig 3. Sandro Botticelli. *Retrato de Dante*, 1495, temple, 54 x 47 cm.

Fig 4. Salvador Dalí. *Ilustración de Dalí para el infierno de la Divina Comedia de Dante*, 1949-1950, acuarela.

Fig 5. Salvador Dalí. *Ilustración de Dalí para el infierno de la Divina Comedia de Dante*, 1949-1950, acuarela.

Fig.6. ALIGHIERI, DANTE. Portada de *La Divina Comedia ilustrada por Miquel Barceló*. INFIERNO. 2016. (Galaxia Gutenberg)

Fig.7. Miquel Barceló. *La Divina Comedia ilustrada por Miquel Barceló. Infierno*. Acuarela. 2016.

Fig.8. Auguste Rodin. *Las puertas del infierno*. Bronce. 1880-1917.

Fig.9. Auguste Rodin. *El Beso*. Mármol. 1882.

Fig.10. William Blake. *Ilustraciones de la divina comedia de Dante*. Lápiz y acuarela

Fig.11. Gustave Doré. *Ilustraciones de la divina comedia de Dante*. Grabado.

Fig.12. Gustave Doré. *Ilustraciones de la divina comedia de Dante*. Grabado.

Fig.13. Gustave Doré. *Ilustraciones de la divina comedia de Dante*. Grabado.

Fig.14. *Se7en. Los siete pecados capitales*. Dirigida por David Fincher. 1995.

Fig.15. *Dante's Inferno*. Visceral Games. Portada. 2010.

Fig.16. *Dante's Inferno*. Imagen del Limbo. 2010.

Fig 17. *Sin título*, Doris Salcedo, 1992.

Fig.18. *Señales de duelo*. Doris Salcedo, 1989.

Fig 19. Tanya Gomelskaya. *Sin título*. Pintura al óleo, Apoxie, arcilla y resina sobre vidrio. 2023.

Fig.20. Tanya Gomelskaya. *Sin título*. Pintura al óleo, Apoxie y resina sobre vidrio. 2023.

Fig.21. *Portada del álbum Muerte*. Canserbero. 2012.

Fig.22. *To infinity*. Klára Honedlová. 2022.

Fig.23. *Series Nest*. Klára Honedlová. 2020.

Fig.24. *La casa de Jack*. Dirigida por Lars Von Trier. 2018.

Fig.25. *Demonología*. Libro ilustrado, 2021.

Fig.26. *Demonología*. Libro ilustrado, 2021.

Fig.27. *inferno*. Óleo. 2021.

Fig.28. *Como tirando de una cuerda toda la vida*. 2022.

Fig.29. *Limbo. Serie Descenso*. 2023. 127 x 92 x 57 cm.

Fig.30. *Limbo. Serie Descenso*. 2023. 127 x 92 x 57 cm.

Fig.31. *Limbo. Serie Descenso*. 2023. 127 x 92 x 57 cm.

Fig.32. *Lujuria. Serie Descenso*. 2023. 160 x 130 x 115 cm.

Fig.33. *Lujuria. Serie Descenso*. 2023. 160 x 130 x 115 cm.

Fig.34. *Gula. Serie Descenso*. 2023. 160 x 120.

Fig.35. *Gula. Serie Descenso*. 2023. 160 x 120.

Fig.36. *Avaricia. Serie Descenso*. 2023. 40 x 20 cm.

Fig.37. *Pereza e ira. Serie Descenso*. 2023. 50 x 45 x 50 cm.

Fig.38. *Pereza e ira. Serie Descenso*. 2023. 50 x 45 x 50 cm.

Fig.39. *Herejía. Serie Descenso*. 2023. 20 x 15 x 5 cm.

Fig.40. *Violencia. Serie Descenso*. 2023. 120 x 60 cm.

Fig.41. *Violencia. Serie Descenso*. 2023. 120 x 60 cm.

Fig.42. *Fraude. Serie Descenso*. 2023. 30 x 20 cm.

Fig.43. *Fraude. Serie Descenso*. 2023. 32 x 25 cm. 30 x 20 cm.

Fig.44. *Traición. Serie Descenso*. 2023. 80 x 70 cm

Fig.45. *Traición. Serie Descenso*. 2023. 80 x 70 cm

Fig.46. *Cartel expositivo para Descenso*. 2023.

Fig.47. *Folleto expositivo para Descenso*. 2023.

Fig.48. *Folleto expositivo para Descenso*. 2023.

Fig.49. Recorrido de las obras en la exposición.

Fig.50. *Exposición de Descenso. Fotografía de Miguel Ángel Grande.*

Fig.51. *Exposición de Descenso. Fotografía de Miguel Ángel Grande.*

Fig.52. *Exposición de Descenso. Fotografía de Miguel Ángel Grande.*

9. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- ALIGHIERI, Dante. *La Divina Comedia*. Mitre, Bartolomé (trad.); Moreno Besio, Nicolás (ed.). Buenos Aires: Centro Cultural Latium, 1922. 230 p.

TESIS

- MARQUÉS IBAÑEZ, Ana. “Representaciones artísticas sobre la Divina Comedia: Pintura, Escultura, Grabado e Ilustración”. Directores: Dra. Hidalgo Rodríguez, Dr. Pertíñez López. Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Granada 2006.
- ALEJANDRE GRACÍA, Andrea. “El miedo en la edad moderna: demonología y brujería como fenómenos sociales y culturales”. Director: Gascón Pérez, Jesús. Departamento de Historia Moderna y contemporánea, Universidad de Zaragoza, 2018.

ARTÍCULOS EN WEB

- REYES LÓPEZ, Óscar, 2017. El viaje al Infierno según 8 obras de arte. En: Cultura Colectiva [en línea]. Disponible en: <https://news.culturacolectiva.com/arte/el-viaje-al-infierno-en-obras-de-arte/>
- YUSTE, Juan, 2017. La Divina Comedia, el libro que más maravillosas ilustraciones ha inspirado. En: Cultura inquieta [en línea]. Disponible en: <https://culturainquieta.com/es/arte/ilustracion/item/11539-la-divina-comedia-libro-que-mas-maravillosas-ilustraciones-ha-inspirado.html>

- ROMERO, Manme, 2016. Dante Alighieri y la Divina Comedia (I): Inferno. En: El Estudio del Pintor [en línea]. Disponible en: <https://www.elestudiodelpintor.com/2016/10/dante-alighieri-la-divina-comedia-i-inferno/>
- PLAYÀ MASET, Josep, 2021. El número de grabados de Dalí sobre 'La Divina Comedia' supera el millón. En: La Vanguardia [en línea]. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/cultura/20211014/7787367/dante-salvador-dali-la-divina-comedia-teatre-museu-dali.html>
- CAMPOS, Cristian, 2016. Diez obras de arte inspiradas por Satán. En: Jot Down [en línea]. Disponible en: <https://www.jotdown.es/2016/11/diez-obras-arte-inspiradas-satan/>
- GONZÁLEZ FREYRE, Clara, 2020. De ángeles caídos a monstruos con cuernos: las representaciones del demonio en el arte. En: El País [en línea]. Disponible en: https://verne.elpais.com/verne/2020/02/12/articulo/1581505568_410932.html#bloque_comentarios
- FISCHER, Andrea, 2018. El noveno círculo. Expulsión, según Doré y Dante. En: HA! [en línea]. Disponible en: <https://historia-arte.com/obras/el-noveno-circulo>
- SIERZPUTOWSKI, Kate, 2019. Embroidered Women by Klára Hosnedlová Inhabit Installations Inspired by Historic Stage Design. En: K-TZ [en línea]. Disponible en: <https://www.k-t-z.com/artists/33-klara-hosnedlova/>
- IMAGINARIO, Andrea, 2018. La Divina comedia de Dante Alighieri. En: Cultura Genial [en línea]. Disponible en: <https://www.culturagenial.com/es/divina-comedia/>
- LIENHARD, Maribel, 2021. Dante y el universo de 'Divina Comedia' en todas las artes. En: WMagazín [en línea]. Disponible en:

<https://wmagazin.com/relatos/dante-y-el-universo-de-divina-comedia-en-todas-las-artes/#divina-comedia-como-gran-inspiradora>

- ALONSO LÓPEZ, Javier, 2019. La serpiente, el animal maldito del Paraíso. En Historia, National Geographic [en línea]. Disponible en: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/serpiente-animal-maldito-paraiso_13771#

ARTÍCULOS

- AUDEH, Aida. Gustave Doré's Illustrations for Dante's Divine Comedy: Innovation, Influence, and Reception. *Studies in Medievalism*, 2010.
- CEA ANFOSSI, Pietro di Angelo, et al. Política en el Infierno: Dante Alighieri y el develamiento de una interpretación de la Commedia. 2013.
- DEL VANDO BLANCO, María del Carmen. Infierno. La visita imaginaria en el mundo ultraterreno de Dante Alighieri. *Revistart: revista de las artes*, 2021.
- EISNER, Martin G. The Return to Philology and the Future of Literary Criticism: Reading the Temporality of Literature in Auerbach, Benjamin, and Dante. *California Italian Studies*, 2011.
- GÓMEZ-VENTOSO, María-N. El Infierno de Dante y su iconografía demoniaca a través de Botticelli. 2019.
- DANTE, ALIGHIERI. La Divina Comedia, 2017. Disponible en: <https://www.uv.es/ivorra/Historia/SXIV/Comedia.html>
- MORA, Augusto Nava. Animales, palabras e iconología en la Divina Comedia (o" de la Lonza solo nos queda el nombre"). *EMBLECAT, Estudis de la Imatge, Art i Societat*, 2014, no 3, p. 15-34.
- TINKLER-VILLANI, Valeria. Visions of Dante in English poetry: translations of the Commedia from Jonathan Richardson to William Blake. Brill, 2022.
- YATES, Frances A. Transformations of Dante's Ugolino. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, 1951, vol. 14, no 1-2, p. 92-117.

- **VÍDEO**

- MIRA LA HISTORIA, 2022. El infierno de Dante: Los Nueve Círculos del Infierno – La Divina Comedia – Mira la Historia. En: YouTube [vídeo en línea]. Publicado el 12 de enero de 2022. Disponible en: <https://youtu.be/HeigZYGstFY>
- CANSERBERO MUSIC, 2019. Canserbero – És épico (Video Animación). En: YouTube [vídeo en línea]. Publicado el 14 de mayo de 2019. Disponible en: <https://youtu.be/FEbBEAzzqgtg>
- FUNDACIÓN JUAN MARCH, 2019. El “infierno” de Dante | José María Micó. En: YouTube [video en línea]. Publicado el 1 de noviembre de 2019. Disponible en: <https://youtu.be/kzD9NyWninI>
- FUNDACIÓN JUAN MARCH, 2019. Dante y su mundo | José María Micó. En: YouTube [vídeo en línea]. Publicado el 25 de octubre de 2019. Disponible en: <https://youtu.be/MhMA6TAgEu0>

10. ANEXO

ANEXO I

ODS

ANEXO II

ESQUEMA DEL PLANTEAMIENTO TEÓRICO

ANEXO III

FOTOGRAFÍAS DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN

ANEXO IV

FOTOGRAFÍAS DE LAS OBRAS EN LA EXPOSICIÓN

ANEXO V

LINK A LA VIDEOINSTALACIÓN DE PEREZA E IRA

ANEXO I

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Reflexión sobre la relación del TFG/TFM con los ODS y con el/los ODS más relacionados.

En la relación de los objetivos de desarrollo sostenible con este proyecto, destacaríamos cuatro de ellos que se pueden integrar con el discurso de la

narrativa y el proceso: *salud y bienestar, educación de calidad, producción y consumo en responsables* y, por último *paz, justicia e instituciones sólidas*.

ODS 3 Salud y bienestar. Al tratar una narrativa que implica el comportamiento humano y las múltiples formas en las que este se desarrolla en la sociedad desde un punto de vista donde se pone en una balanza los conceptos del bien y el mal, provoca que se incite a la reflexión por parte del espectador sobre la importancia de saber gestionar aspectos tanto sociales como internos, a causa de la evolución en la que nos desarrollamos constantemente y al cambio al que nos enfrentamos cada día. También se alude a la temática reflexiva de la salud mental al tratar temas como el suicidio, como podemos observar en *Violencia*.

ODS 4 Educación de calidad. Crear cultura desde temas silenciados a los ojos de la sociedad, promueve la reflexión sobre la enseñanza que tenemos actualmente y los valores humanos que se enseñan. En obras como *Limbo*, se crítica la imposición religiosa a los infantes desde el momento de su nacimiento, condicionando inevitablemente la manera de comprender su entorno y coaccionando sus actos. Después de todo, una educación de calidad no solo se basa en el derecho de aprender de forma eficiente temas académicos, sino de educar desde unos valores éticos al infante sin coaccionarle a raíz del miedo o la religión.

ODS 12 Producción y consumo sostenibles. En la narrativa de la propuesta no se trata de forma explícita este tema, pero gracias a la producción de la parte práctica, podemos relacionar de forma directa el proyecto con este objetivo de desarrollo sostenible. Durante todo el proceso de creación, se han utilizado materiales reciclados y objetos de segunda mano, comprobando que se puede crear todo un proyecto desde cero sin contribuir a la producción masiva de la sociedad capitalista, desvinculándose así de la degradación medioambiental y

promoviendo un estilo de vida sostenible. Esto, también puede contribuir de manera eficiente a la transición hacia las economías verdes.

ODS 16 Paz, justicia e instituciones sólidas. Finalmente, el tema de la paz y la justicia, es tratado durante toda la narrativa desde un punto de vista introspectivo y personal, pero con una alta facilidad de relación a nivel global y su importancia dentro de la sociedad. Una de las bases del proyecto, es la crítica a la instalación de la paz a raíz de la coacción de la libertad de pensamiento y la acción de los individuos con la amenaza a las consecuencias que esto podría tener. Este sistema de control, utilizado en el pensamiento medieval para generar un sentido de culpa que llevara a la población a buscar la redención y seguir las directrices establecidas, sigue presente a día de hoy en muchos países a nivel mundial. Todo esto pretende poner un foco y visibilizar este tipo de situaciones, con la intención de reflexión de instalar una justicia más sólida e instituciones no corruptas.

ANEXO II

ESQUEMA DEL PLANTEAMIENTO TEÓRICO



ANEXO III

FOTOGRAFÍAS DEL PROCESO DE DESARROLLO PRÁCTICO













ANEXO IV

FOTOGRAFÍAS DE LAS OBRAS EN LA EXPOSICIÓN













ANEXO V

LINK A LA VIDEOINSTALACIÓN DE PEREZA E IRA

<https://youtube.com/shorts/5Bz671ss0hc?feature=share>