

**TFG**

---

**EL TROQUELADO COMO ILUSTRACIÓN  
Y ESPACIO ESCENOGRÁFICO**

**Presentado por Sonia Jodar Ibáñez**

**Tutor: Antonio Debón Uixera**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**

**Grado en Bellas Artes**

**Curso 2015-2016**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El proyecto consiste en la creación de una serie de ilustraciones basadas en el Infierno descrito por Dante en “La Divina Comedia” realizadas mediante la técnica del troquelado manual, desde una perspectiva innovadora y actual.

El objetivo del proyecto es la investigación del uso del papel y del troquel, en combinación con otras técnicas, como el collage, en el ámbito de la ilustración.

Las ilustraciones se presentan en forma de dioramas que también resultan ser cajas de luz, jugando con la tridimensionalidad, la perspectiva, la profundidad y la iluminación, y creando una relación entre el campo de la ilustración y la escenografía.

Palabras clave: troquel, escena, ilustración, luz, espacio, diorama.

## SUMMARY AND KEY WORDS

The project involves the creation of a series of illustrations based on the Hell described by Dante in the “Divine Comedy” made by the technique of manual paper cut, from an innovative and current perspective.

The aim of the project is the investigation of the use of paper and paper cutting, in combination with other techniques, as collage, in the field of illustration.

The illustrations are presented in form of dioramas that also happen to be light boxes, playing with three-dimensionality, perspective, depth and lighting and creating a relationship between the field of illustration and scenography.

Key words: paper cut, scene, illustration, light, space, diorama.

## AGRADECIMIENTOS

A mis padres, por el esfuerzo y el apoyo incondicional.  
A Mapi, por enseñarme el maravilloso mundo del arte.  
A todos los que me han acompañado en este largo viaje.  
Y a Dante, por haber creado la historia perfecta para mí.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. MARCO CONCEPTUAL	6
3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	9
3.1. Objetivos	9
3.2. Metodología	9
4. MARCO REFERENCIAL	12
4.1. Andrea Dezsö	12
4.2. Maude White	12
4.3. Bovey Lee	13
4.4. Hiroko Matsushita	13
4.5. Helen Musselwhite	14
4.6. Hari and Deepti	14
4.7. Jack Mircala	15
4.8. Teatro de sombras.	16
4.9. Ilustraciones de la Divina Comedia realizadas por otros artistas.	17
5. CUERPO DEL PROYECTO	18
5.1. Planteamiento, motivaciones y justificación	18
5.2. Soportes y materiales	19
5.3. Bocetos y experimentación	21
5.4. Ilustraciones definitivas. Círculos del Infierno.	23
5.4.1. Círculo I. Vestíbulo y limbo	24
5.4.2. Círculo II. Lujuria	26
5.4.3. Círculo III. Gula	28
5.4.4. Círculo IV. Avaricia y prodigalidad	29
5.4.5. Círculo V. Ira y pereza	30
5.4.6. Círculo VI. Herejía	32
5.4.7. Círculo VII. Violencia	33
5.4.8. Círculo VIII. Fraude	35
5.4.9. Círculo IX. Traición	38
5.5. Arte-finalización y resultados.	40
6. CONCLUSIONES	42
7. BIBLIOGRAFÍA	44
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	47
9. ANEXOS	

# 1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto surge a partir de la motivación de trabajar en el campo artístico de la ilustración desarrollando una técnica de especial interés personal: el troquelado.

Así pues, con la intención de reflejar mi pasión por el papel, enfoqué este proyecto como una obra en la que aprovechar las cualidades de este material al máximo.

La obra está concebida como un conjunto de ilustraciones (inspiradas en la Divina Comedia) en forma de dioramas, que también resultan ser cajas de luz, formadas por capas de papel troquelado, donde se pretende reflejar el ambiente dramático de la obra, y potenciar los valores de profundidad, perspectiva y tridimensionalidad, gracias al juego de luces y sombras, creando así un puente entre el mundo de la ilustración y el ámbito teatral. Así pues, y a través de este proyecto, pretendíamos representar un clásico poema de la literatura universal desde una perspectiva innovadora y actual mediante materiales conocidos y nuevas ideas interpretativas.

A lo largo del escrito, describiremos los conceptos más importantes a tener en cuenta para la asimilación de los contenidos de la obra. Analizaremos los objetivos que se pretenden alcanzar y la metodología empleada para ello. Investigaremos el marco referencial de la obra, analizando artistas y técnicas relacionadas con nuestro proyecto. Describiremos el camino establecido, mostrando especial interés por el desarrollo de la técnica, la experimentación con los materiales empleados, los aspectos de composición, diseño, espacio y escena, y por la historia y conceptos que hay detrás. Y analizaremos los resultados obtenidos y los cotejaremos con los objetivos iniciales, previos al desarrollo del proyecto, con la intención de obtener una serie de conclusiones concisas y objetivas acerca de la obra desarrollada y su relevancia en el campo artístico.

## 2. MARCO CONCEPTUAL

Antes de empezar a hablar del contenido de una obra, y de lo que se pretende conseguir con ella, es importante hacer un análisis de los conceptos fundamentales de los que consta el proyecto, para que el lector pueda adquirir los conocimientos esenciales para su total entendimiento.

Ilustrar es la acción artística de crear imágenes ligadas a un texto que sirven para adornar, documentar o complementar el contenido de dicho texto. Las ilustraciones, por tanto, son representaciones visuales asociadas a textos y a palabras. El origen de la ilustración es incierto, aunque va fuertemente ligado a la aparición de la escultura, y a la reproducción y copia de libros y manuscritos.

Se trata de un campo abierto y amplio, donde tienen cabida todas las disciplinas artísticas, habidas y por haber. Así pues, en las ilustraciones podemos encontrar una convergencia y mezcla de todo tipo de técnicas, desde la pintura y el dibujo hasta el collage, el ensamblaje, la fotografía o la escultura. Lo que caracteriza a una ilustración no es el recurso que se emplea para realizar una imagen, sino que dicha imagen, como hemos dicho, se base, completamente o vaya asociada a un texto, escrito o agrupación de palabras.

Dentro de la ilustración podemos encontrar varios géneros, dependiendo de las características, los conceptos y el uso de las imágenes. Entre ellos, destacamos la ilustración conceptual (aquella en la que el artista aporta su visión personal sobre el tema a tratar y que transmiten ideas subjetivas del autor); la narrativa o literaria (aquella que narra acciones o sucesos y/o describe escenarios aparecidos en un texto literario, propia de los libros e historias); la decorativa (que, como su propio nombre indica, sirve para embellecer un texto, como las empleadas en el mundo del diseño para realizar portadas de libros o discos, tarjetas de felicitación...); la científica (propia de textos de investigación o documentación, usada para facilitar su entendimiento, que se caracteriza por el alto grado de fidelidad y realismo respecto al objeto a plasmar); la publicitaria (propia de carteles, folletos...); entre otros.

En este proyecto en concreto, abordamos el género de la ilustración literaria, construyendo imágenes basadas e inspiradas en la Divina Comedia de Dante Alighieri, una de las obras cumbre de la literatura universal. Se trata de un extenso poema compuesto por un total de cien cantos donde se narra el descenso al Infierno del propio Dante, su paso por el Purgatorio y el ascenso al Cielo, acompañado del poeta Virgilio en primer lugar, y más adelante por Beatriz, la mujer de la que siempre estuvo enamorado, su eterna musa. En el proyecto, nos centramos en la primera parte de la historia, los treinta y tres

primeros cantos, donde narra como encuentra a Virgilio y éste lo guía en su paso por el Infierno (en los apartados posteriores explicaremos detalladamente esta camino y los escenarios y personajes con los que se encuentra, y como lo hemos abordado desde el punto de vista artístico).

Por lo que respecta a nuestras ilustraciones, podemos decir que se trata de cajas de luz en forma de diorama compuestas por distintas capas de papel troquelado manualmente, y en donde también hemos aplicado el collage.

El troquelado o el corte de papel es una técnica que, como su propio nombre indica, consiste en la creación de imágenes, formas o figuras gracias a la transformación de hojas o fragmentos de papel mediante incisiones o cortes de diferentes dimensiones, realizados por cuchillas u otros utensilios punzantes. Uno de los focos principales de origen de esta técnica lo encontramos en China, donde empezó a utilizarse el papel cortado como objeto y materia decorativa. De aquí, se extendió a otros lugares del mundo, donde se adaptó y modificó dando como resultado otras variantes (como el papel picado de Méjico).

El collage, en cambio, es un proceso artístico que consiste en pegar materiales (tales como tela, papel, cartón...) sobre una superficie de la misma o de diferente categoría. En nuestro caso, empleamos el collage para añadir o superponer sobre un tipo de papel otro de cualquier otra índole (como, por ejemplo, papel vegetal sobre papel Canson).

Aplicando estas técnicas ya descritas, construimos ilustraciones, como hemos dicho, en forma de dioramas (que también son cajas de luz). Los dioramas son una clase de maquetas, de dimensiones variables, donde se representan personajes, sus acciones y el entorno en que se sitúan, que pueden ser de carácter volumétrico (como esculturas) o planos, móviles o fijos, creados sobre láminas de papel recortado u otros materiales rígidos, con el objetivo de reproducir una escena. Una de sus características principales es la capacidad para crear profundidad y sensación de tridimensionalidad. Podemos encontrar diferentes tipos de diorama: los abiertos, que son aquellos que pueden ser observados desde diferentes puntos de vista y donde se consigue que profundidad, espacio y tridimensionalidad alcancen el mayor punto de esplendor; los de caja, que son contruidos en el interior de una caja, como indica su nombre, teniendo como consecuencia que el único punto de vista adecuado sea el frontal; y los de libro, que son aquellos en los que al abrirlos los personajes y escenarios doblados en su interior emergen y sobresalen de entre las páginas.

El diorama tiene su origen en el teatro, y debe su existencia y nombre a Louis Daguerre, célebre artista y escenógrafo del siglo XIX.

En nuestro caso, como ya hemos dicho, optamos por un diorama de caja, que además también resulta ser una caja de luz, en cuyo interior hay una serie de bombillas que proyectan la luz hacia el exterior, ocasionando un juego de sombras y luminosidad muy interesante, y un ambiente y dramatismo propios del teatro (y muy adecuados para la obra en cuestión).

Es evidente, pues, la importancia de la escenografía (la disciplina que se encarga de todos los elementos visuales que forman parte de una escenificación o representación, tales como la iluminación, el decorado, la caracterización de personajes...) en nuestra obra, pues está formada, como ya hemos dicho, de un conjunto de ilustraciones destinadas a representar los escenarios y escenas de la Divina Comedia, donde la perspectiva y la profundidad cobran un gran protagonismo, junto a la utilización de focos de luz y sombras. De esta manera, convertimos nuestra obra en una ventana a otros mundos, en un escaparate a una realidad espacio-temporal, de ambientes y atmósferas con un alto nivel de sugerencia y una gran carga estimulante para el espectador, y donde encontramos un elevado contraste de valores tonales.



## 3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 3.1. OBJETIVOS

- Investigación del uso del papel y del troquelado dentro del campo de la ilustración.
- Aplicación de procesos escenográficos en el campo del proyecto ilustrativo.
- Desarrollar el troquelado como medio de expresión personal.
- Investigar sobre las propiedades y cualidades del papel, atendiendo al grosor, opacidad, gramaje y color, y aprovecharlas para crear una obra propia.
- Representar objetivamente aquello que se describe en una historia (en este caso, la Divina Comedia de Dante), pero desde un punto de vista personal y subjetivo.
- Captar el ambiente de la historia en nuestras ilustraciones.
- Aplicar la tridimensionalidad, la luz y la sombra para otorgar profundidad en la obra y establecer una relación entre el campo de la ilustración y la escenografía.
- Transmitir el ambiente propio de la obra al espectador y ahondar en las sensaciones que éste produce.
- Ser fiel a la descripción y acción de los personajes que aparecen a lo largo de la historia, de manera que estos puedan ser reconocidos por el espectador.
- Ser capaces de crear una atmósfera visual atractiva, que llame la atención del observador.
- Construir una serie de ilustraciones que guarden cierta relación entre sí, estableciendo cierta coherencia y armonía a la obra, pero que a la vez tengan diferencias de composición, secuencia y forma (e incluso color), para romper la monotonía y mantener el interés del espectador.
- Ilustrar, más que las secuencias de la historia (lo que ocurre en ese momento), la escena, el escenario donde ocurre aquello que nos narran.
- Convertir al propio soporte (el papel) en el material con el que se produce la obra, convirtiéndolo así en el protagonista de su propia técnica o técnicas (el collage, el troquelado manual).

### 3.2. METODOLOGÍA

Es importante, a la hora de abordar un proyecto, planear las etapas de las que éste constará y establecer el camino que vamos a seguir para conseguir nuestro objetivo. Es decir, es importante establecer que tipo de metodología vamos a emplear.

Analizando los diferentes métodos con los que podríamos abordar este proyecto, decidimos basarnos en la metodología proyectual de Bruno Muna-

ri. La finalidad de este método es poder alcanzar el máximo resultado posible, siguiendo un orden lógico de los pasos a realizar, y descomponiendo cada uno de estos pasos (problemas) en otros más pequeños que forman parte de ellos. Así pues, decidimos apoyarnos en esta metodología para establecer nuestro propio camino de trabajo, que consta de los siguientes puntos:

- **Planteamiento del problema.** Búsqueda de un tema y de una técnica o técnicas con las que abordarlo para la realización del Trabajo de Fin de Grado. En este punto analizamos que campos artísticos y que temas nos pueden interesar más o nos representen en mayor medida y se relacionen con aquello que queremos plantear en un futuro.

- **Búsqueda de ideas y de información para plantear una solución.** Basándonos en nuestros intereses establecidos con anterioridad, nos dedicamos a buscar información sobre el tema o la técnica escogidos, que pueda ayudarnos a delimitar aquello que queremos realizar.

- **Planteamiento de una idea como solución al problema.** En este caso en concreto, nuestra idea inicial para el proyecto fue la creación de una serie de ilustraciones inspiradas en la "Divina Comedia" de Dante realizadas mediante la técnica del troquelado manual y construidas mediante dioramas formados por capas de papel cortado que también resultan ser cajas de luz que nos permiten crear espacios escenográficos en donde la ilustración y la escenografía se unen y complementan.

- **Búsqueda de referentes artísticos que hayan abordado el mismo tema o la misma técnica.** En esta fase nos planteamos:

- ¿Quién ha hecho esto antes? ¿Como?
- ¿Quién ha utilizado esta misma técnica? ¿Qué soluciones ha empleado?
- ¿Qué otros campos o técnicas pueden estar relacionados con el concepto que buscamos?
- ¿Qué me interesa y qué no de estos artistas y medios?

- **Desarrollo del proyecto.**

- *Realización de bocetos y primeras maquetas.* Esta fase es la que nos permite establecer que dimensiones tendrán nuestras ilustraciones, la composición y la disposición de éstas en su soporte. Nos sirve, también, para comprobar de manera rápida y eficaz que las ilustraciones sean coherentes, que sean parte de una misma obra, pero que, a la vez, sean diferentes entre sí, jugando con la composición y la disposición de los planos, los personajes y los escenarios. Además, es en este punto donde debemos decidir que perso-

najes aparecerán reflejados en nuestra obra, y que zonas o espacios escenográficos tendrán más importancia respecto a los demás.

- *Experimentación con materiales y técnicas.* En esta parte del proceso creativo nos dedicamos a probar y establecer que materiales podemos utilizar para el desarrollo de nuestra obra y que técnica o técnicas debemos emplear para aportar riqueza e interés al proyecto.

- **Realización del proyecto definitivo.** Una vez establecidos el tema, el carácter de las ilustraciones, la composición, las dimensiones, la disposición, la técnica y los materiales, procedemos a la realización de la obra final.

- **Arte-finalización.** En esta fase, nos encargamos de finalizar, concretar y detallar todos los aspectos del proyecto.

- **Verificación y análisis de los resultados obtenidos.** Antes de la presentación del proyecto, es esencial realizar un estudio de la obra artística para determinar que aspectos de ésta son correctos o no y que objetivos planteados al inicio del proyecto hemos alcanzado, y corregir aquello que sea necesario.

Además, a lo largo del proyecto, hemos ido documentando de manera detallada cada una de las fases que hemos desarrollado, ayudando esto a establecer de una forma más precisa la constatación de lo acaecido y el estudio objetivo de los resultados.

## 4. MARCO DE REFERENCIA

### 4.1. ANDREA DEZSCÖ



Fig.1: *Intergalactic Gardens*. Tunnel book. Andrea Dezsö. 2016

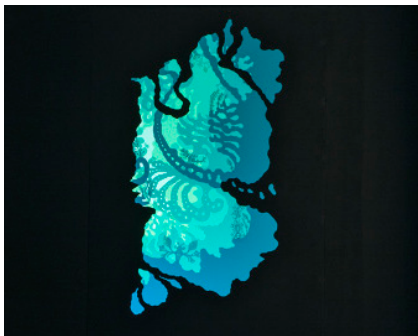


Fig.2: *Dreamtime*. Instalación. Andrea Dezsö. 2015

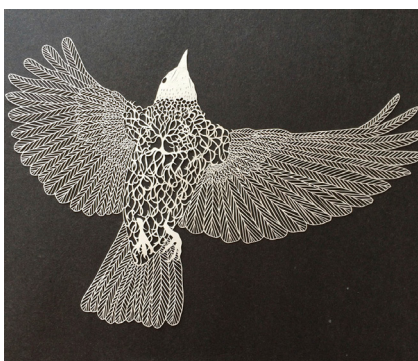


Fig.3: *Selected Birds*. Troquelado manual. Maude White

Andrea Dezsö es una artista visual que se mueve en una amplia variedad de medios artísticos, como son el dibujo, la pintura, el bordado, el corte de papel, la animación, la escultura, el arte público, las instalaciones y los libros de artista.

Utiliza sobre todo un tipo de ilustración fantástica, con personajes, por lo general, antropomórficos, algo infantil, pero misteriosa y, en ocasiones, espeluznante, que se ven influenciadas por su niñez vivida bajo el comunismo. Las obras de Dezsö no se rigen por un tamaño determinado, si no que se mueve, incluso en un mismo ámbito, por diferentes escalas, desde dimensiones reducidas hasta proporciones enormes.

En el ámbito del troquelado manual, trabaja sobre todo con libros de túneles de papel cortado, inspirados en los dioramas y en el mundo gótico, donde trabaja con diferentes capas de papel y relata pequeñas escenas. Dezsö utiliza también este tipo de concepto para crear grandes instalaciones de carácter escultórico. En muchas de estas obras, la artista pretende transmitir la sensación de sentirse atrapado y confinado.

En estos dioramas de grandes dimensiones, además, Dezsö trabaja en ocasiones con luces de diferentes colores para otorgarle un aspecto más siniestro y oscuro a la obra, jugando con las sombras y sus siluetas.

### 4.2. MAUDE WHITE

Maude White es una artista que se dedica al troquelado manual del papel. Apasionada con la gran fuerza que este material puede llegar a poseer, a pesar de su delicadeza, White pretende plasmar el profundo respeto que tiene por el papel y por esta técnica en cada una de las obras que realiza, y descubrir a los demás el inmenso mundo de posibilidades que cada trozo de papel contiene.

Realiza obras a gran y pequeña escala, sin discriminar, y su máximo foco de inspiración es la naturaleza. Trabaja mucho con los espacios positivos y negativos, que utiliza para crear diferentes escenas e historias, de carácter fantástico.

Sus obras, dotadas de una gran delicadeza, y siempre en blanco o negro, son un intento de comunicar su propia visión del mundo y transmitir aquello que siente, de comunicar al espectador lo que sus palabras no pueden hacer.

### 4.3. BOVEY LEE



Fig.4: *Atomic Jellyfish*. Troquelado manual. Bovey Lee. 2016

Artista que trabaja con el papel y el troquelado manual, cuya obra explora la tensión existente entre el hombre y el medio ambiente en un contexto de poder, sacrificio y supervivencia. Estos tres “motivadores”, como ella los llama, son los que conducen cada una de nuestras acciones, comportamientos y deseos, no solo hacia los demás, si no también hacia el medio ambiente. Según Lee, es lo que hace que nuestra forma de actuar sea tan irrespetuosa, y que exageremos en todos los ámbitos, desde el uso de la tecnología, hasta el consumo y la urbanización. Su trabajo está basado, especialmente, en la relación tan insana que tenemos los humanos con la naturaleza en pleno siglo XXI, es decir, en lo que le hacemos al medio ambiente con nuestras máquinas, tecnologías y nuestra irresponsabilidad, y lo que la naturaleza nos devuelve como consecuencia.

Cada una de sus obras, de grandes dimensiones, está cortada sobre una hoja de papel de arroz con soporte de seda, un material renovable y respetuoso con el medio ambiente.

Sus obras destacan por lo intrincado de sus diseños y su complejidad, pero a la vez por la delicadeza que presenta el material. En ellas desarrolla escenarios surrealistas compuestos por elementos urbanos combinados con otros procedentes del mundo animal y vegetal que se relacionan y complementan entre sí creando pequeñas historias.

### 4.4. HIROKO MATSUSHITA

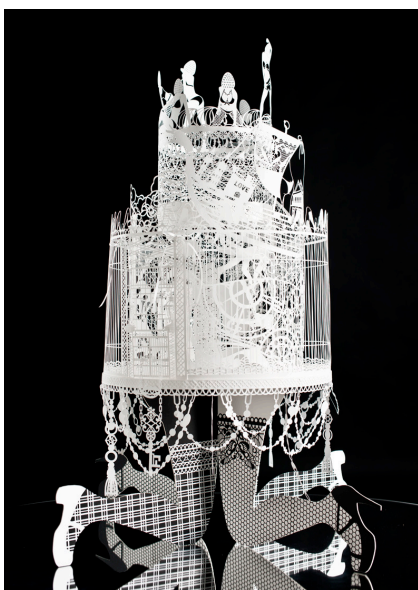


Fig.5: *Eat me*. Troquelado manual. 67x80cm. Hiroko Matsushita. 2016

Artista visual e ilustrador, utiliza el papel y el troquelado como medios habituales en la creación de sus obras. Explora la profundidad y el volumen y los límites entre éstos y las dos dimensiones en sus creaciones, en las que experimenta también, no solo con el corte, si no con el pliegue del papel y su transformación. También se interesa por la interacción de la luz y la sombra en sus obras y los efectos que crean a través del papel cortado.

Sus obras tienen un carácter muy variado, desde las más planas y bidimensionales, a aquellas que alcanzan tal punto de tridimensionalidad que podríamos llegar a considerar situarlas dentro del campo escultórico. Así mismo, los temas en los que trabaja y representa también difieren bastante entre sí, por lo que la forma en la que realiza las ilustraciones es muy variada y no tiene un carácter homogéneo. No obstante, lo que sí podemos establecer como punto en común en todas sus obras es la excepcionalidad con la que trabaja el papel y los planos (en el caso en el que los haya), la interacción de éstos con el fondo y la complejidad técnica y artística que presentan.



Fig.6: Troquelado manual, papiroflexia y collage. Helen Musselwhite.



Fig.7: *Autumn and winter*. Troquelado manual y papiroflexia. Helen Musselwhite.



Fig.8: *Starbucks*. Troquelado manual. Hari and Deepti.

#### 4.5. HELEN MUSSELWHITE

El paisaje británico, más concretamente el del sur de Manchester, donde reside, es la musa principal de esta artista. El ambiente en el que habita, en el que el paisaje urbano y el campo se complementan y entremezclan, es claramente un factor máximo de inspiración para Musselwhite a la hora de componer sus obras. En ellas, compuestas básicamente de papeles recortados que superpone unos con otros y transforma (creando dobleces y pliegos), podemos observar como elementos típicos de la naturaleza, especialmente árboles, hojas, flores y animales, se complementan con otros fruto de la mano del hombre y del paisaje urbano, como son casas, edificios o pequeñas ciudades.

En la mayoría de sus obras, combina elementos bidimensionales (figuras de papel recortado) con otros tridimensionales y volumétricos (papel recortado que dobla o transforma creando hojas, edificios, animales... que tienen cierto nivel de volumen).

Por lo general, son obras de aspecto alegre, complejas y formadas por un gran número de elementos, sin apenas respetar espacios en blanco entre ellos, pero diferentes entre sí, que hace que cada parte o fragmento de la obra sea distinto de los demás.

Suele trabajar con papeles de diferente grosor y color, pero manteniendo siempre un cromatismo equilibrado y armónico, sin rallar en lo estridente. En ocasiones decide también emplear una ausencia total de color, por lo que sus obras están realizadas en blanco y negro, en diferentes tonos de gris, o sólo en blanco (en este último caso, podemos distinguir unos elementos de otros gracias al volumen que le otorga a cada uno).

#### 4.6. HARI AND DEEPTI

Deepti Nair y Harikrishnan Panicker son una pareja de artistas que trabajan colectiva e individualmente en diferentes campos artísticos: pintura, ilustración, dibujo... No obstante, sus obras más conocidas son aquellas que realizan mediante el troquelado manual de papel.

Entre éstas, las más características son aquellas ilustraciones que realizan en forma de dioramas o cajas, realizadas a base de capas de papel de acuarela recortado, donde se narran pequeños relatos visuales, caracterizados por su cariz fantástico y por reflejar mundos imaginarios y mágicos.

Tiene dos formas básicas de trabajar con estos dioramas. Una de ellas es convertir estos dioramas en cajas de luz y jugar con ésta, las sombras que

crea y la opacidad del papel. En estos casos, el papel con el que forman las ilustraciones troqueladas es casi siempre blanco, lo que permite que podamos hallar un mayor número de capas, puesto que permite que la luz traspase mejor. En estas historias juegan sobre todo con pequeños elementos relacionados con la luz, como estrellas, llamas, luciérnagas y planetas, entre otros.

Además, también se dan casos en las que combinan el troquelado manual y la utilización de la luz como elemento principal en la escena, junto con otras técnicas, como el dibujo o la pintura, para crear ilustraciones totalmente diferentes a las ya citadas.

Lo que más les interesa de este tipo de ilustración es la gran diferencia que encontramos entre ver los dioramas con luz y sin luz, como se transforma, ya no solo el papel, si no también el ambiente de la obra y las sensaciones que otorga.

La otra forma con la que trabajan en sus ilustraciones en forma de diorama es mediante el uso de diferentes papeles, en las que juegan con la profundidad y el espacio y donde destaca la gran variedad cromática y el contraste entre colores.

Dentro del campo del troquel, también se dedican a realizar ilustraciones en las que combinan esta técnica con la del collage, y en las que siguen con su línea de elementos fantásticos y mágicos, caracterizadas por su variedad y contraste cromático y por su cariz alegre y, en cierto modo, infantil.

#### 4.7. JACK MIRCALA

Jack Mircala es un artista versado en los campos de la escritura, la fotografía y la ilustración. En esta última disciplina destacan sobre todo aquellas obras gráficas en las que complementa ámbitos como la escultura, el dibujo, la escenografía, la fotografía y la papiroflexia.

En estas ilustraciones, realizadas de manera totalmente artesanal, Mircala realiza pequeñas maquetas en forma de diorama que construye gracias a la combinación de cartulina, papel Canson y otros materiales de papelería técnica. En ellas podemos observar un gran número de variados escenarios y personajes realizados con papel cortado, doblado y pegado formando piezas de diferente forma y constitución. Además, Mircala, siendo fiel al proceso artesanal, decide no emplear medios o herramientas digitales de retoque fotográfico a la hora de plasmar estas imágenes, si no se encarga de analizar el balance entre las luces y las sombras y la riqueza y contraste cromático antes de realizar las fotografías en cuestión.



Fig.9: Rouge. Troquelado manual. Hari and Deepti.



Fig.10: Ilustración para la historia "Descenso a esquila". Papiroflexia. Jack Mircala. 2012.



Fig.11: Ilustración para la historia "El viajero alado". Papiroflexia. Jack Mircala. 2015.

La literatura gótica, el cine de terror, la pintura impresionista, Edgar Allan Poe, Tim Burton, la arquitectura y la escenografía son algunos de los referentes por los que este artista se deja influir a la hora de construir sus obras. En ellas, podemos observar una estética colorista, a la par que romántica, a pesar de tratarse en su mayoría de historias de terror que el mismo escribe. No obstante, se aleja de los ambientes tenebrosos y oscuros, y se centra más en el humor, que aparece reflejado sutilmente en sus textos e imágenes, teniendo como consecuencia que sus obras puedan ser recibidas por todo tipo de público.

#### 4.8. TEATRO DE SOMBRAS

El teatro de sombras es un espectáculo que se caracteriza por la producción de efectos ópticos conseguidos al posicionar objetos, manos (sombras chinescas) u otras partes del cuerpo entre un foco de luz y una superficie clara y plana (una pantalla, una pared...), de forma que las acciones y posiciones de éstos proyectan sobre este escenario sombras que reflejan o representan diferentes figuras (fijas o móviles).

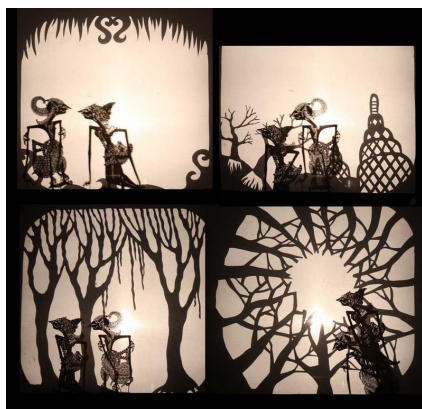


Fig.12: Teatro de sombras.

El origen de esta técnica escenográfica se sitúa en la India, donde los sacerdotes representaban, a través de las sombras, epopeyas y mitos, con la intención de educar a la comunidad y transmitirle los valores propios del pueblo, y, según dictaban sus creencias, establecer contacto con el mundo superior y equilibrar las fuerzas positivas y negativas de la comunidad, y en la China, en cuyas escenificaciones, de carácter sagrado, empezó a incorporarse el uso de decorados, mobiliario, plantas... que acompañaban a los personajes (que representaban generalmente seres del más allá) y a la historia.

Gracias a las rutas de evangelización de los jesuitas, el teatro de sombras llegó hasta Europa, donde, gracias a los funambulistas, compañías y cómicos obtuvo una considerable difusión por todo el continente.

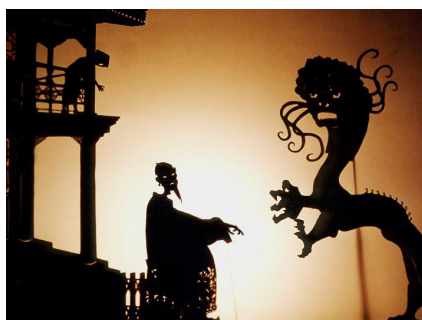


Fig.13: Teatro de sombras.

Para las culturas de origen de este tipo de teatro, la sombra representaba el alma, la fuerza oculta, el aura, el ente espiritual de los cuerpos. Se la consideraba como un concepto mágico, propio del mundo de los sueños y del subconsciente, de mundos espirituales, por su forma inestable y cambiante, que permite deformar y transformar la realidad, y trasladarnos a otros mundos, más inestables, de cariz inalcanzable e intocable, puesto que no es posible establecer contacto directo con ella, si no más bien una interacción sutil, aparente, entre el espectador y ella misma. Esta característica de la sombra, que era una constante invitación al desarrollo de la imaginación y de la creatividad, era la principal razón por la que se utilizaba tanto en narrar historias con fuertes connotaciones fantásticas y mágicas.





Fig.14: *Ilustración para la Divina Comedia.*  
Acuarela. Miquel Barceló. 2003

#### 4.9. ILUSTRACIONES DE LA DIVINA COMEDIA REALIZADAS POR OTROS ARTISTAS

La complejidad de la historia, la temática, el gran número de personajes (conocidos y no conocidos) que aparecen en ella, la extensión de ésta, y el hecho de ser una de las obras de arte más importantes dentro de la literatura italiana (y mundial) ha tenido como consecuencia a lo largo de diferentes épocas muchos artistas se hayan decidido a ilustrar alguno de los pasajes y escenas que aparecen en esta obra, utilizando técnicas y procesos muy variados.

Los grabados de Gustave Doré, las pinturas de Sandro Botticelli, de William Blake o de Salvador Dalí, o las ilustraciones de Giovanni Stradano o de Miquel Barceló son algunos de los ejemplos más reconocidos y valorados por el mundo artístico.



Fig.15: *Ilustración para la Divina Comedia.*  
Grabado. Gustave Doré.

En ellas, podemos observar diferentes puntos de vista de interpretar y representar las escenas y los pasajes de la Divina Comedia, desde un mayor realismo y unas composiciones más marcadas y estudiadas, a otras interpretaciones más surrealistas, imaginativas, y de composición y más libre. Contemplar estas obras nos ha servido para conocer algunas de las formas en las que se ha abordado esta historia, en especial el pasaje del descenso al Infierno, y poder elegir que partes nos interesan más de cada una. Además, también nos ha ayudado a entender un poco más la historia y a poder, así, reinterpretarla a nuestra manera, sin perder la objetividad necesaria a la hora de representar verazmente lo que ocurre en ella.



Fig.16: *Ilustración para la Divina Comedia.*  
Acuarela. William Blake.

## 5. CUERPO DEL PROYECTO

### 5.1. PLANTEAMIENTO, MOTIVACIONES Y JUSTIFICACIÓN

Este proyecto fue planteado como una investigación y desarrollo personal en el campo del papel y del troquelado manual. Se trata de una técnica que he ido descubriendo y desarrollando a lo largo de la carrera, utilizándola para resolver problemas y proyectos de diferente índole y campo (diseño, ilustración, libro de artista...). Desde siempre me ha fascinado el papel, por el gran número de variedades y cualidades que este material posee.

El soporte, sus propiedades y calidad, son partes fundamentales de cualquier obra artística, puesto que el acabado y el resultado final dependen, en gran medida, de haber utilizado el material adecuado según aquello que queramos conseguir. Al empezar a ser consciente de las aptitudes que posee el papel como soporte, empecé a plantearme que posibilidades podría haber en su utilización y aplicación como agente activo de una obra. Fue entonces cuando descubrí el complejo mundo del troquelado. Me apasionaba, sobre todo, el hecho de que, al ir cortando y eliminando fragmentos de papel, aparecía la figura, la forma, la obra, como si hubiera estado oculta en el interior todo este tiempo, esperando ser descubierta por ti. Quedé impresionada con la fuerza, la expresividad y la complejidad que se podían llegar a conseguir con él, a pesar de su fragilidad. Es por eso que decidí enfocar este trabajo como una forma de desarrollar esta técnica de una manera más personal y profesional, abriéndome, también a la posibilidad de utilizar otras técnicas en el proceso que me ayudara a alcanzar los objetivos planteados.

Con esta premisa clara, decidí que quería aplicar esta técnica en el campo de la ilustración, y busqué una historia o narración que se acoplara a mis necesidades. Es así como me topé con la Divina Comedia de Dante Alighieri. Aunque ya conocía esta obra, nunca había llamado lo suficiente mi atención para aplicarla en el desarrollo de una obra artística. No obstante, al analizarla de forma más exhaustiva, me di cuenta de que poseía un gran número de cualidades que la hacían más que apta para este proyecto.

En primer lugar, está el factor de que es una historia de gran renombre y que es conocida por un gran número de personas, lo que hace posible establecer una mejor comunicación con el espectador, puesto que entenderá mejor aquello que está observando.

Otro punto a favor, que justifica la elección de este poema, es el hecho de que encontramos un gran número de personajes y escenarios, de carácter variado, lo que otorga una naturaleza heterogénea a la obra, y de referencias que nos permiten saber quién o cómo son y qué características tienen.

No obstante, no se trata de una obra extensamente descriptiva, lo que nos permite elegir e imaginar, en cierta manera, como puede ser cada zona o personaje, otorgándole un punto de vista subjetivo y propio, sin abandonar la personalidad de la historia.

Para nuestro proyecto, y a causa de la extensión de la obra, decidimos basarnos únicamente, como hemos comentado anteriormente, en la primera parte de ésta, donde se narra como Dante, acompañado del poeta Virgilio, desciende al Infierno. La estructura de este lugar, tal y como es explicada por el autor, nos permite, además, jugar con la composición y dimensión de cada una de las ilustraciones, pues describe el Infierno como un cono invertido, formado por 9 círculos concéntricos (cada uno más pequeño que el anterior), con personajes y escenarios distintos en su interior.

Establecida ya la historia a ilustrar, fue el turno de plantearse como emplear la técnica elegida para hacerlo. Tras analizar la situación, y motivados especialmente por los diferentes escenarios, decidimos convertir nuestras ilustraciones en pequeñas maquetas escenográficas en forma de dioramas, que también eran cajas de luz, creados a base de capas de papel troquelado, donde se representaban los personajes y entornos descritos a lo largo de la historia, lo que nos permitía jugar con la perspectiva y la tridimensionalidad a la obra.

## **5.2. SOPORTES Y MATERIALES**

El material empleado en toda la obra para crear nuestras ilustraciones ha sido, como ya hemos dicho, el papel, que hemos cortado e intervenido con diferentes materiales.

Atendiendo a las propiedades básicas de este elemento (grosor, gramaje, color, opacidad...) hemos ido experimentando con él y creando diversas composiciones y superposiciones, en busca de las opciones más adecuadas para nuestro proyecto.

La principal razón que explica la utilización y empleo de diversos tipos de papeles es la mezcla, fusión y variedad de color, luces y transparencia que nos ofrecen, que nos ayuda a crear profundidad de campo, destacando, insinuando y escondiendo partes de la obra.

Después de diferentes pruebas de ensayo-error, decidimos emplear papel Canson blanco de 200gr., Canson de color crema de 120gr. y cartulina blanca de 145gr. para los escenarios y personajes; papel vegetal y papel celofán de color amarillo, rojo, verde y azul (para elementos como el agua, el fuego o el hielo); y papel cebolla (utilizado para el fondo, puesto que es lo suficiente-

mente translucido como para que se filtre la luz de manera adecuada, pero lo bastante opaco para que no pueda apreciarse el fondo de la caja).

Además, estos papeles fueron intervenidos con grafito, lápiz compuesto o carboncillo para crear diferentes tonalidades, que ayudan a reconocer visualmente cada una de las capas y distinguirlas de los demás, a mejorar los valores de profundidad y perspectiva (atendiendo al concepto de que en las zonas más próximas encontramos un mayor contraste que en las más alejadas), y a establecer de manera más eficaz el juego de luces y sombras que pretendemos conseguir. Además, también nos ayuda a establecer un valor tonal armónico en toda la obra.

Puesto que utilizamos tontos neutros en nuestras representaciones (ya que nos interesaba que el color viniera dado por la luz, y que la obra tuviera un cromatismo prácticamente homogéneo en toda la obra, puesto que el mayor interés debía recaer en la escena y el ambiente dramático y lúgubre que buscábamos conseguir) decidimos no alterar de manera agresiva el valor cromático de la obra añadiendo papeles de otros colores, por lo que, al emplear el papel celofán, decidimos superponer una capa de papel vegetal para que atenuara la saturación de dicho material.

El papel celofán nos sirve para romper la homogeneidad cromática de la obra, para evitar que ésta resultara demasiado monótona, aumentando el atractivo visual, pero sin romper el equilibrio que buscábamos. Igualmente, nos sirve para destacar ciertos puntos o aspectos de las ilustraciones, que creemos que deben cobrar importancia.

La luz, junto al papel, es el factor más importante de la obra. Tras probar diferentes tipos de iluminación, y ver de qué forma intervienen en la apariencia ambiental de la obra y en el cromatismo y transparencia de los papeles, nos decidimos por el uso de bombillas alógenas de color amarillo, conectadas a potenciómetros, que permiten variar la intensidad de la luz, y que eran las que destacaba en mayor medida la sensación de profundidad (por el contraste y la oscuridad obtenidas en las primeras capas respecto a las últimas) y de aspecto teatral que tanto buscamos. Con este color el dramatismo de la obra aumentaba, al igual que el aspecto de ambiente tétrico y subterráneo.

En el proyecto encontramos dos tipos de soporte: las cajas, que funcionan como contenedor de los dioramas, y un tablón de madera, donde encontramos las luces y el circuito eléctrico, y que sirve para colocar cada una de las cajas y presentar la obra. Ambos soportes son de color negro, para resaltar la claridad y luminosidad de las ilustraciones.

Las cajas han sido realizadas con cartón pluma forrado con tela de encuadernar negra. Cada caja tiene un tamaño distinto, acorde a las dimensiones de la ilustración que contiene. No obstante, todas tienen en común la altura (21cm) y la profundidad (20cm). La longitud varia desde los 60cm hasta los 130cm. Cada caja presenta en la parte posterior agujeros circulares que corresponden a la posición de cada una de las bombillas, lo que permite que la luz penetre en su interior. A parte de la función contenedora, las cajas también sirven para filtrar la luz que se proyecta condensándola en el punto que nos interesa.

El panel (cuya dimensión total es de 240x140cm) está compuesto por dos tableros de conglomerado negro sujetos a una estructura fija que los mantiene derechos. En la parte trasera encontramos el circuito eléctrico conectado a las bombillas. Cada ilustración presenta un determinado número de éstas y un interruptor y potenciómetro particular.

El panel nos sirve, como hemos dicho, para colocar las ilustraciones en orden, otorgándole un aspecto de escaparate a la obra, donde se muestran en pequeñas ventanas (las cajas) nuestras ilustraciones, como si fueran portales al mundo mágico y fantástico, aunque lúgubre y tenebroso, que queremos mostrar.

Además, facilita la movilidad y el transporte de la obra, pues se puede desmontar y llevar a cualquier lugar para su exposición.

### 5.3. BOCETOS Y EXPERIMENTACIÓN

Nuestro proyecto ha ido enfocado, especialmente, a plasmar dicha estructura, la escenografía y el entorno del Infierno descrito por Dante.

Dante concibe el Infierno, como hemos dicho, como un cono invertido formado por 9 círculos concéntricos, donde las almas condenadas son sometidas a castigo, según la gravedad de los pecados que cometieron en vida. Estos pecados están clasificados en tres categorías: incontinencia (los de mayor levedad, situados en los primeros cinco círculos), violencia (sexto y séptimo círculo) y fraude (octavo y noveno círculo, donde encontramos a Lucifer).

La naturaleza de los castigos se rige por la ley del contrapaso (procedente del latín y que significa sufrir el contrario), que establece el castigo de los pecados cometidos mediante equivalente contrario o análogo.

Estas premisas, además del ambiente y los personajes de la obra, han sido puntos determinantes a la hora de desarrollar la obra.

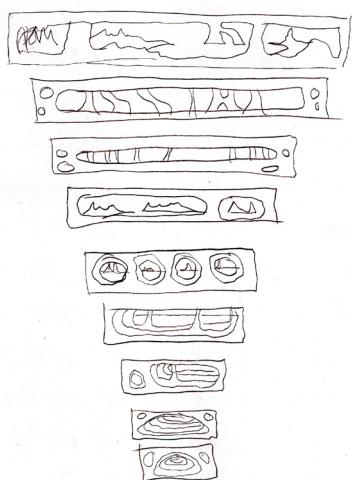


Fig.17: Análisis de la composición de la obra.



Fig.18: Primeras maquetas y pruebas de luz

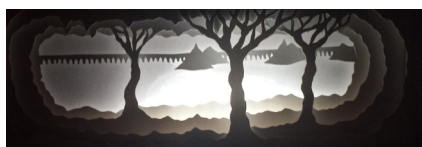


Fig.19: Primeras maquetas y pruebas de luz (composición descartada).

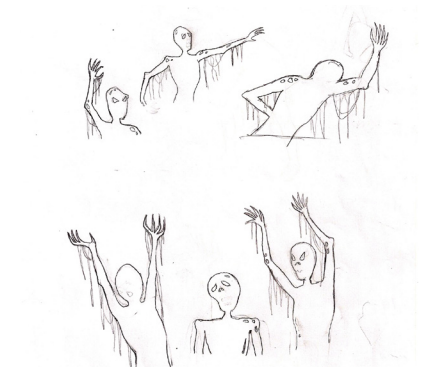


Fig.20: Estudio de personajes: condenados en el Infierno.

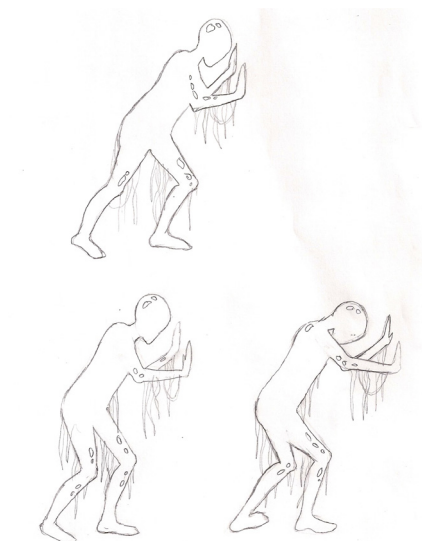


Fig.21: Estudio de personajes: condenados en el Infierno (círculo IV).

A la hora de abordar el diseño de las ilustraciones, empezamos por un bocetaje previo de la composición y las dimensiones de éstas. El objetivo principal que buscábamos alcanzar era que la forma y el tamaño de las imágenes reflejaran la estructura cónica del infierno. Por tanto, y siendo fiel a la descripción de Dante, cada ilustración (círculo) era más pequeña que la anterior. Tuvimos que realizar un estudio intensivo de la medida y la proporción de cada una (de altura, longitud y separación entre ellas) para que el trabajo adquiriera las dimensiones propicias, tanto para su desarrollo como para su capacidad de impacto sobre el espectador.

Después de varias pruebas acordamos que el tamaño máximo ideal sería de 20x130cm y el mínimo de 20x60cm y que cada círculo tendría una diferencia de 10cm de longitud respecto al anterior y posterior.

Barajamos la posibilidad de hacer una composición en forma de V total (otorgándole a cada caja e ilustración forma de trapecio), pero la complejidad técnica a la hora de abordar esa dimensión nos hizo desestimar la idea.

Una vez establecidas las dimensiones, abordamos el diseño de los personajes y escenarios (seleccionando aquellos que debían aparecer en la obra), su disposición y composición.

Conceptos como subterráneo, cueva, tétrico y oscuridad sirven de inspiración a la hora de reflejar el entorno y el espacio de la obra. Estudiamos y analizamos la escenografía de cada ilustración, con la intención de conseguir una serie de entornos diferentes, aunque similares, con la intención de otorgar heterogeneidad al proyecto y evitar así la excesiva monotonía y repetición de elementos. Perseguimos, además, establecer una coherencia entre cada uno de los espacios, con el fin de alcanzar la armonía compositiva requerida. Fue necesario plantearnos y establecer, también, que lugares o zonas de cada círculo descritas en la historia debían tener mayor protagonismo, respecto a las demás, y que distribución seguir. Esto nos permitió experimentar con diferentes entornos y escenarios, como son castillos, lagos, ríos de sangre, cuevas, montañas, lagunas...

Para los personajes, nos dejamos influenciar por seres de otros mundos, fantásticos, de ultratumba, y nos basamos en fotografías realizadas por nosotros mismos, de catálogos o de libros para concretar su diseño, a parte de desarrollar una búsqueda de información e investigación sobre aquellos personajes que tuvieran mayor relevancia a lo largo de la narración para respetar sus características principales y facilitar el reconocimiento por parte del espectador.



Fig.22: Estudio de personajes: boceto de Caronte (círculo I).

Tuvimos que estudiar hasta que punto podíamos desenvolver el detallismo de cada figura, teniendo en cuenta la luz, la sombra proyectada, el tamaño, la posición y la composición de cada uno, para conseguir una óptima visualización. Así, y de acuerdo con los valores de profundidad y perspectiva que pretendíamos alcanzar, concebimos a los personajes situados en los lugares más alejados de forma más sencilla (podríamos decir que se trataba de un recorte de su silueta) y detallamos más extensamente aquellos personajes que se encontraban en las áreas frontales.

El objetivo principal de esta fase de bocetaje era encontrar el diseño adecuado para cada ilustración, que mantuviera la coherencia general de la obra, y determinar qué o quién debía aparecer en cada escena, de cara a realizar el proyecto definitivo.

#### 5.4. ILUSTRACIONES DEFINITIVAS. CÍRCULOS DEL INFIERNO

Cada una de las ilustraciones, que representan cada uno de los círculos del Infierno, posee paisajes, personajes y elementos de diferente índole, según la categoría del pecado, el castigo y el entorno de cada círculo representado (que veremos y explicaremos a continuación). No obstante, presentan una serie de características que la definen como una obra completa y coherente en su totalidad:



Fig.23: El proceso de trabajo.

-El uso de personajes impersonales, sin rasgos plenamente definidos, similares y parecidos en todas las ilustraciones, que representan la multitud de almas putrefactas sin nombre que Dante encuentra en su paso por el Infierno, es recurrente en toda la obra. Únicamente encontramos diseños y expresiones diferentes entre los personajes con los que él mismo o Virgilio interactúan o que reconocen. De esta manera, al igual que si fuéramos ellos, en el recorrido visual por los escenarios son estos individuos los que llaman nuestra atención y cobran protagonismo respecto a los otros, relegados a un segundo plano.

- Representan un entorno subterráneo (propio del Infierno), compuesto por cuevas, rocas y otros accidentes geográficos como montañas o ríos, donde destaca la ausencia de vegetación, y reflejan el ambiente tétrico, oscuro, lúgubre y dramático de este lugar.

- El ritmo de los escenarios se rige por una composición lineal, de izquierda a derecha, de manera que los elementos aparecidos en las imágenes siguen el orden establecido en la narración.

- Cada ilustración puede ser considerada como una pequeña maqueta o diorama donde destacan especialmente los valores de profundidad, perspec-

tiva y espacio. Estos dioramas, a su vez, son también cajas de luz.

- Cada una de ellas está concebida como un teatro en miniatura, donde solo cuando interviene el factor luz, podemos apreciar la ambientación, el dramatismo y la profundidad de la obra en su totalidad. Es como visualizar un escenario y sus decorados antes y durante de la función. Es un cambio radical.

- El proyecto posee una destacada variación tonal, a pesar de la monocromía presente en la mayor parte de la obra.

#### 5.4.1. *Círculo I. Vestíbulo y limbo*

En esta primera ilustración encontramos representados la entrada, el vestíbulo, donde se sitúan las almas de los que no se comprometieron, y el primer círculo del infierno, conocido también como limbo.

La imagen empieza con la representación del momento en el que Dante, al salir de la selva oscura donde despierta al inicio del viaje, se encuentra con Virgilio, que lo salva de los tres animales que se le aparecen, el león, la onza (guepardo) y la loba, y que le guiará a lo largo de su aventura. Más adelante, una vez atravesada la puerta del Infierno, encontramos a aquellos que no se comprometieron, cuyo castigo es perseguir desnudos una bandera en blanco y a las almas que esperan en la orilla del río Aqueronte (representado a partir de la combinación de papel vegetal y papel celofán amarillo, que ayudó a reflejar y resaltar el efecto de transparencia y reflejo del agua), donde son trasladadas gracias a la ayuda de Caronte y su barca a través de las turbias aguas y transportadas hacia el interior del infierno. Una vez llegamos a la otra orilla, encontramos el limbo, el lugar donde residen las almas de los no bautizados. Aquí podemos observar, además el castillo de los espíritus mag-nos, descrito por Dante como un edificio “siete veces cercado de altos muros, guardado entorno a un bello arroyo”<sup>1</sup>. En su interior Dante llega a conocer a celebridades como Julio César, Horacio, Ovidio, Séneca...



Fig.24: *Círculo I*. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x130cm.

1

ALIGHIERI, D. Y PÉREZ, E. *La Divina Comedia. Parte I. El infierno*, p. 14





Fig.25: *Circulo I*. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x130cm.



Fig.26: *Circulo I*. Detalle. Dante y Virgilio ante el león, la loba y el leopardo, ante la puerta del Infierno. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x130cm.

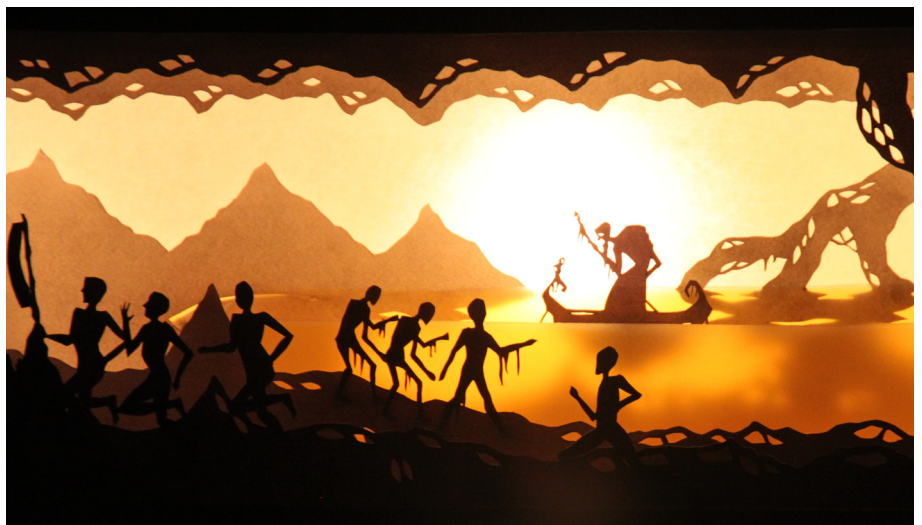


Fig.27: *Circulo I*. Detalle. Los que no se comprometieron, y las almas esperando en la orilla al barquero Caronte. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x130cm.



Fig.28: *Círculo I*. Detalle. Las almas de los no bautizados y el Castillo de los Espíritus Magnos. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x130cm.

#### 5.4.2. *Círculo II. Lujuria*

A partir del segundo círculo encontramos a los condenados por cometer pecados activos. En este recinto en concreto, se castiga a aquellas almas que se dejaron llevar por la lujuria, los cuales son golpeados por un fuerte viento que provoca que colisionen entre ellos, con las paredes y con el techo (este viento representa la fuerza de la pasión, y la manera en la que se dejaron llevar por ella). En la escena podemos observar como son representados estos condenados y su castigo, a la vez que podemos identificar algunos de los personajes que aparecen en la ilustración, como Aquiles, Cleopatra o Helena de Troya. Además, también reconocemos a Paola y a su cuñada Francesca de Rimini, quienes cometieron adulterio, inspirados por la historia de Lancelot y Ginebra, y murieron violentamente.

Al comienzo de la escenificación, encontramos, también al rey Minos, quien se encarga de adjudicar a cada alma el círculo y el castigo pertinente según los pecados cometidos. Minos informa de su decisión enrollando tantas veces la cola como círculos debe descender. En la escena, observamos también como algunos de los condenados esperando por el veredicto.



Fig.29: *Círculo II*. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x120cm.



Fig.30: *Círculo II*. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x120cm.



Fig.31: *Círculo II*. Detalle. El rey Minos. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x120cm.



Fig.32: *Círculo II*. Detalle. Paolo y Francesca (delante). Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x120cm.



Fig.33: *Círculo II*. Detalle. Aquiles y Cleopatra. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x120cm.

### 5.4.3. *Círculo III. Gula*

El tercer círculo es el lugar en donde se castiga a aquellos que se dejaron llevar por el pecado de la gula (entre ellos, encontramos a Ciaccio). Inmersos en fango, en este lugar son castigados a ser desgarrados y comidos por Cerbero, descrito como un monstruo cruel de tres cabezas, de ojos rojos (representados gracias al uso de papel vegetal y papel celofán de este color), barba grasa y ancho vientre.



Fig.34: *Círculo III*. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x110cm.



Fig.35: *Círculo III*. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x110cm.



Fig.36: *Círculo III*. Detalle. Ciaccio (delante). Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x110cm.



Fig.37: *Círculo III*. Detalle. Cerbero. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x110cm.

#### 5.4.4. *Círculo IV. Avaricia y prodigalidad*

Dante describe como al entrar en el cuarto círculo se encuentra con un “doliente valle, que traga todo el mal del Universo”<sup>2</sup>, donde transcurre toda la acción de la escena. Aquí, se encuentra con Plutón (dios romano de la riqueza), el guardián del círculo, y con los avaros y los pródigos, que son castigados a arrastrar grandes pesos, cada grupo en dirección contraria al otro. Por este motivo, colisionan y se golpean entre ellos (“como la ola que sobre Caribdis, se destroza con la otra que se encuentra”)<sup>3</sup>. Entre los avaros, podemos observar algunas autoridades eclesíásticas (como clérigos, cardenales...)

<sup>2</sup>

<sup>3</sup>

ALIGHIERI, D. Y PÉREZ, E. *La Divina Comedia. Parte I. El infierno*, p. 18

Dejando atrás a la multitud, encontramos una orilla y una fuente natural de la que surge un canal de agua, que avanza y desciende hasta el siguiente círculo (se trata del nacimiento de la Laguna Estigia).



Fig.38: *Círculo IV*. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x100cm.



Fig.39: *Círculo IV*. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x100cm.

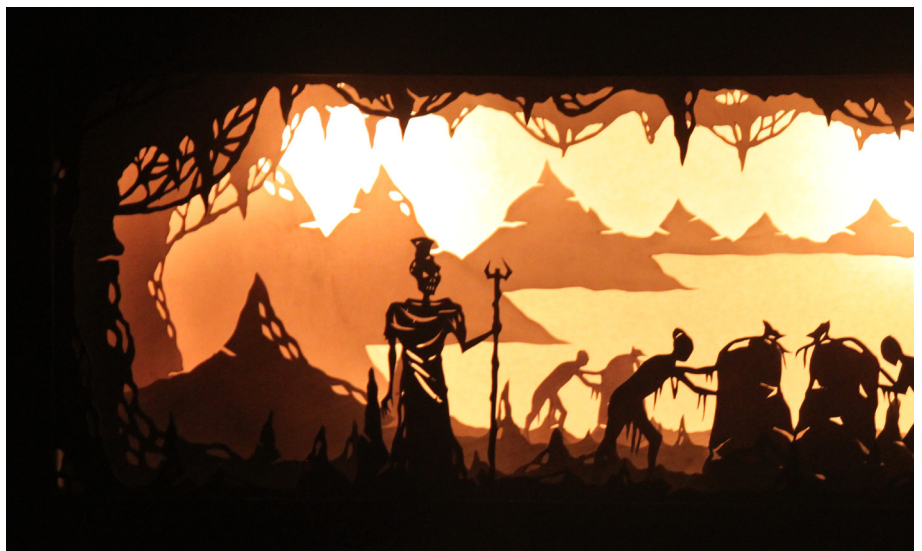


Fig.40: *Círculo IV*. Pluto. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x100cm.

#### 5.4.5. *Círculo V. Ira y pereza*

El entorno en el que se desarrolla la acción en el quinto círculo es la Laguna Estigia (cuya translucidez y fangosidad viene representada por el uso y la combinación de papel vegetal y papel celofán de color verde); en ella, encontramos a los iracundos (desnudos y enfangados), que están inmersos en sus aguas, y a los perezosos, que se encuentran sumergidos.

El vigilante y custodio del Círculo es Flegias (rey de los Lápitidas que incendió el templo de Delfos con la intención de vengarse de Apolo, por haber seducido a su hijo), quien navega y cruza la laguna con una pequeña barca. Al lado de ésta se sitúa al iracundo Filippo Argenti (político italiano). Siguiendo con la narración y la escena nos encontramos con la ciudad de Dite, en cuyo interior se localizan las partes más profundas del Infierno, representada en nuestra ilustración como un lugar alejado, como si aún no hubiéramos recorrido la distancia necesaria para llegar allí. La ciudad de Dite (que significa Hades o Inframundo), se encuentra rodeada de murallas y custodiada por demonios (que no aparecen en nuestra imagen) y por las Eirínias (Megera, Alecto y Tisífone), caracterizadas por tener serpientes en lugar de pelo.

El interior de la ciudad, además, está inmerso en un mar de llamas, por lo que los muros y las ventanas de este edificio adquieren un color rojizo (conseguido mediante la superposición de papel vegetal y papel celofán rojo).

Finalmente, nos encontramos con el ángel que aparecerá para combatir a los demonios y permitir el paso de Dante y Virgilio a través de las murallas de la ciudad.



Fig.41: *Círculo V*. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x100cm.



Fig.42: *Círculo V*. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x90cm.



Fig.43: *Círculo V*. El rey Fregias junto a Filippo Argenti (izquierda), y las Eirínias y la ciudad de Dite (derecha). Laguna Estigia. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x90cm.

#### 5.4.6. *Círculo VI. Herejía*

En el interior de las murallas de la ciudad de Dite se castiga a los que pecaron de herejía, quienes arden en el interior de las tumbas que aparecen a lo largo del círculo, cuyas lápidas están removidas.

En la ilustración aparecen representados Farinata degli Uberti (noble gibelino que puso en entredicho el poder de la Iglesia), alzado de cintura para arriba, y Cavalcante dei Cavalcanti, padre del amigo de Dante, Guido Cavalcanti, que muestra solamente su cabeza.



Fig.44: *Círculo VI*. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x80cm.





Fig.45: *Círculo VI*. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x80cm.



Fig.46: *Círculo VI*. Detalle. Farinata degli Uberti (delante) y los herejes. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x80cm.

#### 5.4.7. *Círculo VII. Violencia*

A partir del séptimo círculo la composición se complica, puesto que cada uno está dividido en partes o zonas, y decidimos que cada una de ellas se realizara en una capa de papel, siguiendo el orden narrativo y de profundidad, para hacer más eficaz y coherente la representación.

Este círculo es el lugar donde se castiga a los violentos, y está custodiado por el minotauro. Está compuesto por tres zonas denominadas anillos o giros, donde se sitúan las almas por el tipo de violencia empleada.

El primer anillo es el espacio donde están los violentos contra el prójimo. Estos se encuentran inmersos en un río de sangre (Flegetonte), y son heridos por las flechas de los centauros. De los violentos destacamos a Guido de

Montfort y Sexto Pompeyo, y de los centauros a Quirón (símbolo de sagitario), Neso (flecha en el pecho) y Folo (flecha en el pie).

En la segunda se sitúan los violentos contra sí mismos: los homicidas, condenados a convertirse en árboles y ser desgarrados por las harpías, y los derrochadores, atacados por perras.



Fig.47: *Círculo VII*. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x70cm.



Fig.48: *Círculo VII*. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x70cm.



Fig.49: *Círculo VII*. Detalle. Minotauro, centauros Neso y Quirón y suicidas. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x70cm.



Fig.50: *Círculo VII*. Detalle. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x70cm.



Fig.51: *Círculo VII*. Detalle. Atila, Guido de Monfort y centauro Folo (delante). Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x70cm.

#### 5.4.8. *Círculo VIII. Fraude*

El octavo círculo, donde se castiga a los fraudulentos, está formado por diez fosas o bolgias, conocidas con el nombre de “Malebloge” (nombre inventado por Dante, que significa “malas bolsas”), y está custodiado por Gerión, un monstruo con cola y cuerpo de serpiente y cara de hombre.

En la primera fosa se sitúan los proxenetas y embaucadores o seductores, quienes, divididos en dos grupos, son golpeados por demonios con látigos mientras recorren el lugar. Aquí encontramos a Jasón (seductor), representado con el casco y el vellocino de oro), y a Venedico Caccianemico.

En la fosa siguiente cumplen penitencia los aduladores, inmersos en excrementos humanos.

En la tercera fosa se castiga a los simoníacos, colocados boca abajo en agujeros en llamas, donde sólo se pueden apreciar sus pies.

En la cuarta zona cumplen su condena los adivinos, cuya cabeza está girada hacia atrás, por lo que deben caminar y moverse de espaldas.

La quinta fosa se caracteriza por poseer un lago de alquitrán hirviendo, en el cual se encuentran inmersos los malversadores, quienes a su vez son castigados por los demonios Malebronche, que los desgarran y golpean con sus ganchos.

En la sexta bolgia se castiga a los hipócritas, cubiertos de pesadas capas de plomo, y a una subcategoría de estos, formada por los miembros del Sane-drín (que condenaron a Jesucristo a morir), que son crucificados en el suelo y pisados por los anteriores.

En la fosa siete se sanciona a los ladrones, que tienen las manos atadas por serpientes. A su vez, otras serpientes de diferentes especies les atacan y muerden, ocasionando que muten y se transformen en otros seres. En nuestro caso, hemos decidido representar el momento previo al mordisco de estos reptiles, en el que están preparándose para atacar.

El guardián de esta zona es el centauro Caco, en cuyo hombro se observa un dragón.

En la octava bolgia encontramos a los fraudulentos, revestidos en una llama que los abraza (que hemos representado con la ayuda del papel vegetal y celofán). Aquí, aparecen Ulises (representado por el casco, el escudo y el caballo) y Guido de Montefeltro (político y religioso italiano).

En la novena fosa se castiga a los sembradores de discordia, que son mutilados por demonios con espadas. Podemos ver representados a Mahoma y a Bertran de Born (soldado y trovador).

En la última zona cumplen penitencia los falsificadores, que sufren de enfermedades distintas según el tipo de falsificación que realizaron en vida. Los que falsificaron cosas tienen lepra, lo que ocasiona que se rasquen todo el

cuerpo; los falsificadores de personas tienen rabia, y se pelean entre ellos; los de dinero sufren hidropesía (retención de líquidos en la zona del vientre) y los de palabra, fiebre, por lo que están débiles y les cuesta realizar cualquier movimiento.



Fig.52: *Círculo VIII*. Troquelado manual.  
Collage. Diorama. 20x60cm.



Fig.53: *Círculo VIII*. Troquelado manual.  
Collage. Diorama. 20x60cm.



Fig.54: *Círculo VIII*. Detalle. Troquelado manual.  
Collage. Diorama. 20x60cm.



Fig.55: *Círculo VIII*. Detalle. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x60cm.



Fig.56: *Círculo VIII*. Detalle. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x60cm.

#### 5.4.9. *Círculo IX. Traición*

Este último círculo está formado por un lago de hielo (Cocito) donde encontramos a los traidores clasificados según el tipo de traición y situados en cada una de las cuatro rondas que forman el lugar.

En la primera ronda (Caina) se sitúan los traidores a la familia. Los condenados de esta zona están sumergidos hasta la cabeza, y mirando hacia abajo.

En la segunda zona (Antenora) están los traidores a las entidades políticas, sumergidos con la cara mirando hacia arriba.

En la tercera ronda (Tolomea) se sitúan los que traicionaron a sus huéspedes, sumergidos hasta la cabeza (echada hacia atrás).

En la última (Judeca) encontramos a los traidores a los benefactores, sumergidos por completo en el hielo, adoptando posturas retorcidas.

En el fondo del Infierno, inmerso en el lago de hielo (reflejado en la obra gracias a la utilización de papel vegetal y papel celofán azul), está Lucifer, que es descrito por Dante como una bestia gigante con tres caras, unidas “en el sitio de la cresta”<sup>4</sup>, y quien, a su vez, está castigando a tres famosos traidores: Bruto, Casio (participaron en el asesinato de Julio Cesar) y Judas.



Fig.57: *Círculo IX*. Troquelado manual.  
Collage. Diorama. 20x50cm.

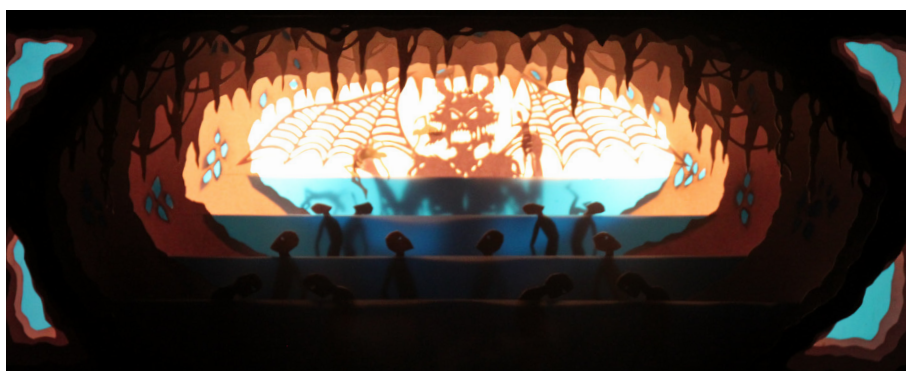


Fig.58: *Círculo IX*. Troquelado manual.  
Collage. Diorama. 20x50cm.



Fig.59: *Círculo IX*. Troquelado manual.  
Collage. Diorama. 20x50cm.

## 5.5. ARTE-FINALIZACIÓN Y RESULTADOS.

Una vez finalizado el proyecto, es importante cotejar los resultados con los objetivos planteados, y hacer una valoración objetiva.

Aspectos positivos de la obra:

- Refleja el ambiente tétrico, lúgubre y dramático propio del Infierno.
- Los valores de profundidad y perspectiva son de especial relevancia.
- Las escenas reflejan la esencia de la historia.
- Los personajes principales se reconocen y distinguen del resto.
- Los aspectos de transparencia y color conseguidos por la combinación de diferentes papeles otorgan efectos cromáticos, compositivos y de profundidad interesantes.
- Posee las dimensiones óptimas para crear un impacto visual importante.
- Destaca la expresividad del papel.
- Resulta atractiva visualmente.
- Sintetiza los hechos acontecidos en la historia y refleja los elementos que poseen una mayor relevancia.
- Aprovecha la expresividad otorgada por la iluminación y el fuerte contraste entre luces y sombras.
- Establece una relación entre las ilustraciones, tanto en diseño como en composición e iluminación, obteniendo así una obra armónica y coherente.
- Aplica los valores tonales adecuados en cada situación, potenciando así los valores de profundidad y tridimensionalidad.
- Las ilustraciones funcionan como puente entre el campo de la ilustración y el de la escenografía.



Aspectos negativos:

- La dificultad que supone cortar papel en espacios reducidos tiene como consecuencia que algunas partes pierdan detalles o se vea alterada negativamente su forma.
- Falta de profundización en la experimentación con papeles diferentes.

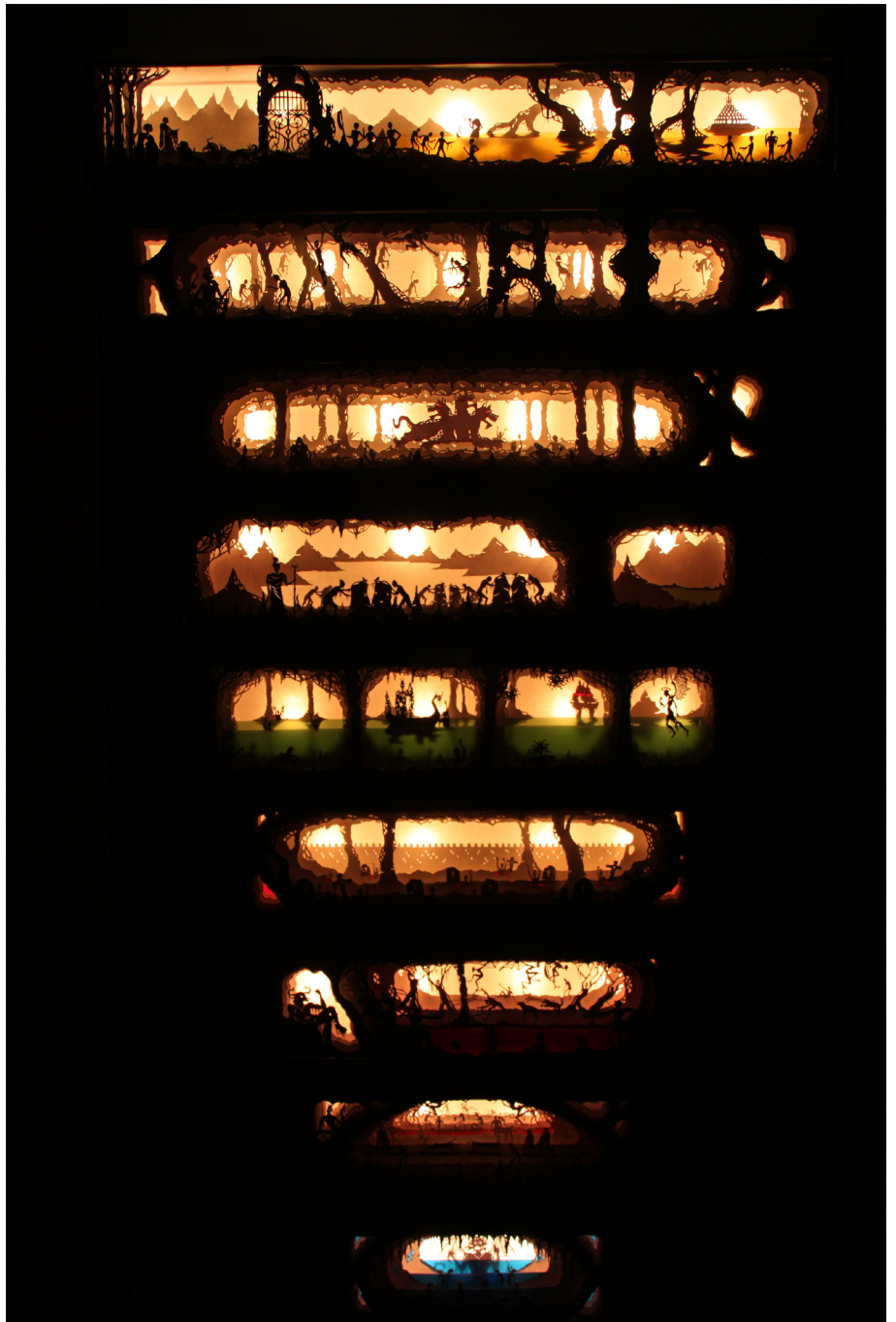


Fig.60: *Divina Comedia*. Obra completa-  
Troquelado manual. Collage. Diorama.  
240x139cm.

## 6. CONCLUSIONES

- El papel, y cualquier material en general, ofrece más posibilidades de las que a simple vista podemos ver o imaginar. La experimentación, la motivación y la implicación son factores clave a la hora de desarrollar estas posibilidades al máximo.

- Otorgarle el protagonismo al papel como agente activo en la elaboración de nuestro proyecto requiere el planteamiento de las cualidades propias de este material, como son el grosor, la transparencia, la flexibilidad o el gramaje, y el análisis de los procesos a emplear a la hora de representar figuras, formas, espacios, como son el corte y el collage.

- La combinación de diferentes técnicas y materiales enriquece la obra, y abre las puertas a nuevos campos de investigación. En nuestro caso en concreto, el empleo de diferentes papeles, de combinar técnicas como son el troquelado y el collage, de fusionar el ámbito de la ilustración con el escenográfico, y de emplear recursos ambientales como la iluminación, nos ha servido para realzar los valores de profundidad, perspectiva, transparencia y tridimensionalidad, y para aportar variación cromática y estética a la obra.

- Gracias a la combinación de estos recursos, se consigue, además, convertir el diorama en una pantalla transportadora, un escaparate o ventana a otras realidades espacio-temporales, donde el espectador transita por caminos emocionales y racionales.

- Es esencial captar el ambiente escénico de la obra, para que la sensación que refleje al espectador sea la adecuada. En nuestro proyecto, se proyecta el entorno tétrico, oscuro, subterráneo, propio del infierno, gracias a la combinación y composición de las ilustraciones y los materiales.

- Realizar una obra formada por ilustraciones o imágenes de diferente tamaño y dimensión puede suponer la obtención de una composición global estéticamente atractiva e interesante. En la obra, esta composición está estrechamente ligada a la historia representada, puesto que representa la forma cónica del Infierno descrito por Dante.

- La iluminación empleada correctamente ofrece el dramatismo que otros materiales no pueden. Concretamente, la utilización de una luz amarilla es esencial si lo que buscamos es realzar al máximo este efecto, y potenciar el ambiente tétrico y lúgubre de la escena.

- La valoración tonal y su nivel de contraste han tenido un papel fundamental en la obra, a la hora de conseguir un efecto visual impactante y atractivo, de distinguir cada una de las capas de papel que forman los escenarios y personajes de las ilustraciones, y de potenciar el efecto de perspectiva y tridimensionalidad.

- La realización de estas ilustraciones ha abierto nuevas vías y caminos a seguir en el futuro:

- La búsqueda del desarrollo de ilustraciones de la misma temática, continuando así con la representación del Purgatorio y del Cielo, produciendo una obra de dimensiones considerables.

- El empleo de la técnica del troquelado manual, en campos como el diseño y la ilustración, estableciendo nuevos puntos de experimentación, aplicando otras acciones sobre el papel, y probando con nuevos tipos de papeles.

- Relacionar el troquel y el papel con otras técnicas, como la pintura, el dibujo, la fotografía o la escultura, para seguir desarrollando en un ámbito personal esta manera de trabajar, y explorar que otras posibilidades ofrece.

- Aplicar el concepto diorama y luz a otros proyectos de diferente categoría, y en otros campos para, al igual que con el troquel, establecer relaciones artística y visualmente interesantes y explorar otros medios de expresión y comunicación.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

### Libros:

ALIGHIERI, D., BESIO MORENO, N. Y MITRE, B. *La Divina Comedia*. Buenos Aires: Centro Cultural "Latium", 1922.

ALIGHIERI, D., Y BORGES, J. *Divina Comedia*. Barcelona: Océano Grupo Editorial, 2003.

ALIGHIERI, D. Y PÉREZ, E. *La Divina Comedia. Parte I. El infierno*. San Sebastián: Biblioteca Virtual EDP College, 2011.

ALIGHIERI, D., CRESPO, A. Y BARCELÓ, M. *Divina Comedia ilustrada por Miquel Barceló. Infierno*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2003.

\_ *Divina Comedia ilustrada por Miquel Barceló. Paraíso*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2003.

\_ *Divina Comedia ilustrada por Miquel Barceló. Purgatorio*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2003.

BLAS GÓMEZ, F. *El teatro como espacio*. Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos.

*El llibre espai de creació*. Valencia: Biblioteca Valenciana, 2008.

HARD, R., CANO CUENCA, J., Y ROSE, H. *El gran libro de la mitología griega*. Madrid: La esfera de los libros, 2008.

HERNÁNDEZ CAVA, F. *Libro blanco de la ilustración gráfica en España*. Madrid: FADIP, 2004.

MARTÍN, A. Y ROVIRA, F. *Sombras chinescas*. Madrid: Anaya, 1991.

MIRCALA, J. *Descenso a Esquela*. Santiago de Compostela: El Patito Editorial, 2012.

\_ *Eclipse en Malasaña*. Madrid: Ediciones Sinsentido, 2010.

MUNARI, B., Y ARTAL RODRÍGUEZ, C. *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Gustavo Gili, 2015.

### En la Web:

ALMELA, R. La ilustración, ¿arte o diseño? En: *homines.com* [en línea] 2008-10-09 [consulta julio 2016]. Disponible en: <[http://www.homines.com/arte\\_xx/ilustracion\\_arte\\_diseno/index.htm](http://www.homines.com/arte_xx/ilustracion_arte_diseno/index.htm)>

ASOCIACIÓN BELENISTA DE BIZKAIA. *Historia del diorama*. [En línea] [Consulta julio 2016]. Disponible en: <<http://abelenbizkaia.com/articulos/historia-del-diorama/>>

BARRY, S. For the birds. En: *artvoice.com* [en línea] 2014-09-04 [Consulta junio 2016]. Disponible en: <[http://artvoice.com/issues/v13n36/maude\\_white.html](http://artvoice.com/issues/v13n36/maude_white.html)>

Dibujo de ilustraciones: la “iluminación” de los textos. En: *abcpedia.com* [en línea] 2015-08-20 [consulta: julio 2016]. Disponible en <<http://www.abcpedia.com/arte-dibujo/dibujo-ilustraciones>>

GÓMEZ, V. Jack Mircala, el maestro de la papiroflexia. En: *rtve.es* [en línea] Madrid, 2013-02-07 [consulta: Julio 2016]. Disponible en: <<http://www.rtve.es/noticias/20130207/jack-mircala-maestro-papiroflexia/606676.shtml>>

Historia del papel cortado chino, una forma de arte popular. En: *spanish.china.org.cn* [en línea] 2009-08-11 [consulta agosto 2016]. Disponible en: <[http://spanish.china.org.cn/culture/txt/2009-08/11/content\\_18314144.htm](http://spanish.china.org.cn/culture/txt/2009-08/11/content_18314144.htm)>

Historia del teatro de sombras. En: *asombras.com* [en línea] [consulta julio 2016] Disponible en: <<http://www.asombras.com/0022-La%20Sombra-0.html>>

MARTÍN, C. Método de resolución de problemas de Bruno Munari. En: *desarrolloweb.com* [en línea] 2004-08-10 [consulta: junio 2016]. Disponible en: <<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1597.php>>

WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Círculos del Infierno*. [En línea] 2016-03-08 [consulta junio 2016]. Disponible en <[https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%ADrculos\\_del\\_Infierno](https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%ADrculos_del_Infierno)>

WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Diorama*. [En línea] 2016-08-09 [consulta agosto 2016]. Disponible en <<https://es.wikipedia.org/wiki/Diorama>>

WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Divina Comedia*. [En línea] 2016-05-09 [consulta junio 2016]. Disponible en <[https://es.wikipedia.org/wiki/Divina\\_comedia](https://es.wikipedia.org/wiki/Divina_comedia)>

WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Infierno (Divina Comedia)*. [En línea] 2016-02-01 [consulta junio 2016]. Disponible en <[https://es.wikipedia.org/wiki/Infierno\\_\(Divina\\_Comedia\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Infierno_(Divina_Comedia))>

WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Papercutting*. [En línea] 2016-03-08 [consulta junio 2016]. Disponible en: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Papercutting>>

WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Sombras chinescas*. [En línea] 2016-03-08 [consulta junio 2016]. Disponible en <[https://es.wikipedia.org/wiki/Sombras\\_chinescas](https://es.wikipedia.org/wiki/Sombras_chinescas)>

## 8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig.1: <i>Intergalactic Gardens</i> . Tunnel book. Andrea Dezscö. 2016	12
Fig.2: <i>Dreamtime</i> . Instalación. Andrea Dezscö. 2015	12
Fig.3: <i>Selected Birds</i> . Troquelado manual. Maude White	12
Fig.4: <i>Atomic Jellyfish</i> . Troquelado manual. Bovey Lee. 2016	13
Fig.5: <i>Eat me</i> . Troquelado manual. 67x80cm. Hiroko Matsushita. 2016	13
Fig.6: Troquelado manual, papiroflexia y collage. Helen Musselwhite.	14
Fig.7: <i>Autumn and winter</i> . Troquelado manual y papiroflexia. Helen Musselwhite.	14
Fig.8: <i>Starbucks</i> . Troquelado manual. Hari and Deepti.	14
Fig.9: <i>Rouge</i> . Troquelado manual. Hari and Deepti.	15
Fig.10: <i>Ilustración para la historia "Descenso a esquila"</i> . Papiroflexia. Jack Mircala. 2012.	15
Fig.11: <i>Ilustración para la historia "El viajero alado"</i> . Papiroflexia. Jack Mircala. 2015.	16
Fig.12: Teatro de sombras.	16
Fig.13: Teatro de sombras.	16
Fig.14: <i>Ilustración para la Divina Comedia</i> . Acuarela. Miquel Barceló. 2003	17
Fig.15: <i>Ilustración para la Divina Comedia</i> . Grabado. Gustave Doré.	17
Fig.16: <i>Ilustración para la Divina Comedia</i> . Acuarela. William Blake.	17
Fig.17: Análisis de la composición de la obra.	21
Fig.18: Primeras maquetas y pruebas de luz.	22
Fig.19: Primeras maquetas y pruebas de luz (composición descartada).	22
Fig.20: Estudio de personajes: condenados en el Infierno.	22
Fig.21: Estudio de personajes: condenados en el Infierno (círculo IV).	22
Fig.22: Estudio de personajes: boceto de Caronte (círculo I).	23
Fig.23: El proceso de trabajo.	23
Fig.24: <i>Círculo I</i> . Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x130cm.	24
Fig.25: <i>Círculo I</i> . Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x130cm.	25
Fig.26: <i>Círculo I</i> . Detalle. Dante y Virgilio ante el león, la loba y el leopardo, ante la puerta del Infierno. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x130cm.	25
Fig.27: <i>Círculo I</i> . Detalle. Los que no se comprometieron, y las almas esperando en la orilla al barquero Caronte. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x130cm.	25
Fig.28: <i>Círculo I</i> . Detalle. Las almas de los no bautizados y el Castillo de los Espíritus Magños. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x130cm.	26
Fig.29: <i>Círculo II</i> . Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x120cm.	26

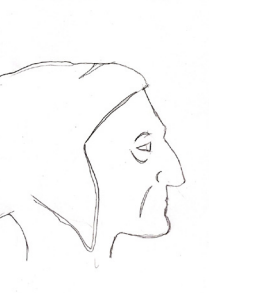
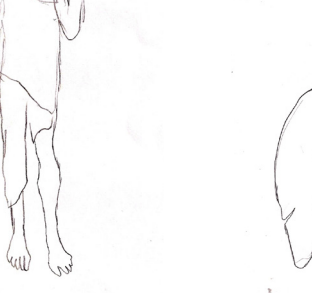
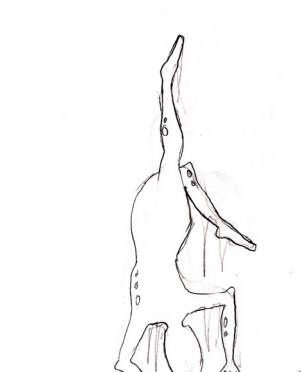
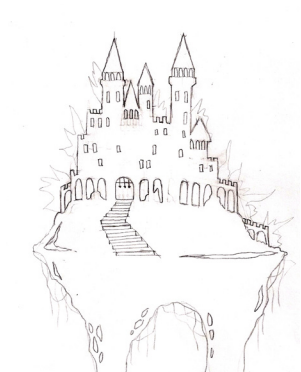
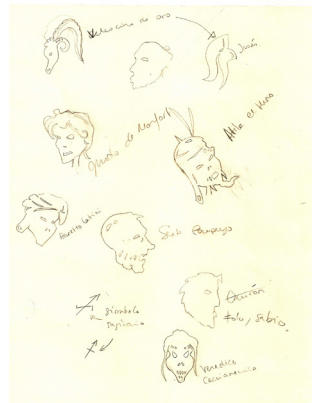
Fig.30: <i>Círculo II</i> . Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x120cm.	27
Fig.31: <i>Círculo II</i> . Detalle. El rey Minos. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x120cm.	27
Fig.32: <i>Círculo II</i> . Detalle. Paolo y Francesca (delante). Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x120cm.	27
Fig.33: <i>Círculo II</i> . Detalle. Aquiles y Cleopatra. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x120cm.	28
Fig.34: <i>Círculo III</i> . Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x110cm.	28
Fig.35: <i>Círculo III</i> . Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x110cm.	28
Fig.36: <i>Círculo III</i> . Detalle. Ciacco (delante). Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x110cm.	29
Fig.37: <i>Círculo III</i> . Detalle. Cerbero. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x110cm.	29
Fig.38: <i>Círculo IV</i> . Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x100cm.	30
Fig.39: <i>Círculo IV</i> . Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x100cm	30
Fig.40: <i>Círculo IV</i> . Pluto. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x100cm.	30
Fig.41: <i>Círculo V</i> . Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x100cm.	31
Fig.42: <i>Círculo V</i> . Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x90cm.	31
Fig.43: <i>Círculo V</i> . El rey Fregias junto a Filippo Argenti (izquierda), y las Eirínias y la ciudad de Dite (derecha). Laguna Estigia. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x90cm.	32
Fig.44: <i>Círculo VI</i> . Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x80cm.	32
Fig.45: <i>Círculo VI</i> . Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x80cm.	33
Fig.46: <i>Círculo VI</i> . Detalle. Farinata degli Uberti (delante) y los herejes. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x80cm.	33
Fig.47: <i>Círculo VII</i> . Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x70cm.	34
Fig.48: <i>Círculo VII</i> . Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x70cm.	34
Fig.49: <i>Círculo VII</i> . Detalle. Minotauro, centauros Neso y Quirón Y suicidas. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x70cm.	34
Fig.50: <i>Círculo VII</i> . Detalle. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x70cm.	35
Fig.51: <i>Círculo VII</i> . Detalle. Atila, Guido de Monfort y centauro Folo (delante). Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x70cm.	35
Fig.52: <i>Círculo VIII</i> . Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x60cm.	37
Fig.53: <i>Círculo VIII</i> . Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x60cm.	37
Fig.54: <i>Círculo VIII</i> . Detalle. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x60cm.	37
Fig.55: <i>Círculo VIII</i> . Detalle. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x60cm.	38
Fig.56: <i>Círculo VIII</i> . Detalle. Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x60cm.	38

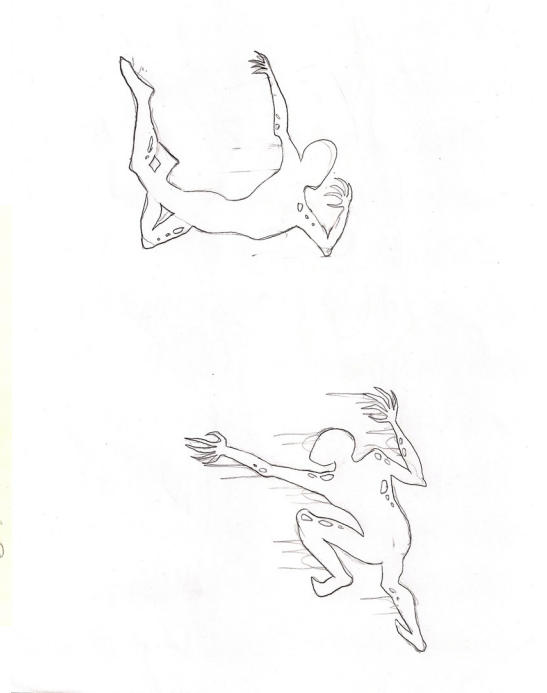


Fig.57: <i>Círculo IX</i> . Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x50cm.	39
Fig.58: <i>Círculo IX</i> . Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x50cm.	39
Fig.59: <i>Círculo IX</i> . Troquelado manual. Collage. Diorama. 20x50cm.	40
Fig.60: <i>Divina Comedia</i> . Obra completaTroquelado manual. Collage. Diorama. 240x139cm	41

## 9. ANEXOS

Bocetos:





Detalles de las ilustraciones (sin luz):





