

**TFG**

---

**THE SEVEN**

**REPRESENTACIÓN DE UN  
MUNDO INFERNAL**

**Presentado por Carlos Peraire Ferreres**

**Tutor: Carlos Plasencia**

**Facultat de Belles Arts de San Carles**

**Grado en Bellas Artes**

**Curso 2017-2018**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



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

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Mediante una recopilación histórico-artística acerca de la iconografía de los siete pecados capitales, crear siete ilustraciones basadas en pasajes de La Divina Comedia de Dante Alighieri acerca de los vicios capitales, mostrando representaciones de sus pasajes o visiones propias de dichos pecados.

Cada una de estas obras tiene una serie de diseños a modo de *concept art* donde se plantean varias visiones y modelos de personajes, escenarios y objetos.

PECADOS CAPITALES, DIVINA COMEDIA, ANATOMÍA, DIBUJO, DISEÑO, COMPOSICIÓN

## SUMMARY AND KEYWORDS

Through a historical-artistic compilation about the seven deadly sins, create seven illustrations based on passages from Dante Alighieri's Divine Comedy about capital vices, showing representations of their own passages or perspectives of those sins.

Each of these works has a series of designs of art concept where several visions and models of characters, landscapes and objects are presented.

CAPITAL SINS, DIVINE COMEDY, ANATOMY, DRAWING, DESIGN, COMPOSITION

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>6</b>
<b>3. MARCO CONCEPTUAL</b>	<b>7</b>
<b>3.1. LUJURIA</b>	<b>8</b>
<b>3.2. GULA</b>	<b>9</b>
<b>3.3. IRA</b>	<b>9</b>
<b>3.4. AVARICIA</b>	<b>10</b>
<b>3.5. ENVIDIA</b>	<b>10</b>
<b>3.6. PEREZA</b>	<b>11</b>
<b>3.7. ORGULLO</b>	<b>11</b>
<b>4. REFERENTES ARTÍSTICOS</b>	<b>12</b>
<b>5. PROCESO ARTÍSTICO</b>	<b>14</b>
<b>5.1. LUJURIA</b>	<b>14</b>
<b>5.1.1 CONCEPT ART</b>	<b>14</b>
5.1.1.1 PERSONAJES	14
5.1.1.2 ESCENARIO	16
5.1.1.3 COMPOSICIÓN	17
<b>5.1.2. ILUSTRACIÓN FINAL</b>	<b>18</b>
<b>5.2. GULA</b>	<b>19</b>
<b>5.2.1. CONCEPT ART</b>	<b>19</b>
5.2.1.1. PERSONAJES	19
5.2.1.1. COMPOSICIÓN	22
<b>5.2.2. ILUSTRACIÓN FINAL</b>	<b>23</b>
<b>5.3. IRA</b>	<b>24</b>
<b>5.3.1. CONCEPT ART</b>	<b>24</b>
5.3.1.1PERSONAJES	24
5.3.1.2. ESCENARIO	24
5.3.1.2. COMPOSICIÓN	25
<b>5.3.2. ILUSTRACIÓN FINAL</b>	<b>26</b>

<b>5.4. AVARICIA</b>	<b>27</b>
<b>5.4.1. CONCEPT ART</b>	<b>27</b>
5.4.1.1. PERSONAJES	27
5.4.1.2. COMPOSICIÓN	28
<b>5.4.2. ILUSTRACIÓN FINAL</b>	<b>29</b>
<b>5.5. ENVIDIA</b>	<b>30</b>
<b>5.5.1. CONCEPT ART</b>	<b>30</b>
5.5.1.1 COMPOSICIÓN	30
<b>5.5.2. ILUSTRACIÓN FINAL</b>	<b>31</b>
<b>5.6. PEREZA</b>	<b>32</b>
<b>5.6.1. CONCEPT ART</b>	<b>32</b>
5.6.1.1. OBJETOS	32
5.6.1.1 COMPOSICIÓN	32
<b>5.6.2. ILUSTRACIÓN FINAL</b>	<b>33</b>
<b>5.7. ORGULLO</b>	<b>34</b>
<b>5.7.1. CONCEPT ART</b>	<b>34</b>
5.7.1.1. OBJETOS	34
5.7.1.1 COMPOSICIÓN	34
<b>5.7.2. ILUSTRACIÓN FINAL</b>	<b>36</b>
<b>6. CONCLUSIÓN</b>	<b>37</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>38</b>
<b>8. LISTADO DE IMÁGENES</b>	<b>40</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

La base teórica del proyecto, gira entorno a los *Siete Pecados Capitales* y la clásica obra literaria de Dante Alighieri, *La Divina Comedia*, con el fin de dar trasfondo a la serie de obras de carácter gráfico que se quieren realizar.

El marco de la práctica artística se centra principalmente en el dibujo y la anatomía artística como bases principales seguidas de elementos de diseño o *concept art*.

Siguiendo un orden que se mueve desde lo general hacia posteriormente cuestiones más específicas, he estructurado el proyecto primero hablando sobre el marco teórico, desarrollando temas teóricos como el origen de los pecados capitales, la evolución de estos durante la historia, o representaciones de estos por otros artistas históricos con el fin de que el lector pueda entender de una forma más amplia la temática del trabajo. Por otra parte aparecerán en apartados secundarios, aclaraciones específicas por cada pecado, relacionando y justificando el porqué de lo hecho en la práctica.

Luego hago referencia a una serie de artistas que he utilizado como referentes, algunos de ellos solamente por cuestiones graficas de técnica, estilo o estética y otros por temas más teóricos.

Posteriormente al tener en la mano toda la información acerca del tema, damos paso al apartado del proceso artístico, donde se muestra todo el material gráfico.

Uno de los objetivos era representar los pecados capitales, ya usando pasajes de *La Divina Comedia* o utilizando reflexiones o ideas propias. Para poder representar estas ideas he dispuesto de crear una serie de diseños a modo de *concept art*, con el fin de probar diferentes elecciones de personajes, espacios u objetos que aparecen o puedan aparecer en las obras además de las múltiples pruebas compositivas necesarias para llegar a la conclusión final de la obra.

Cada pecado aparece con sus respectivos diseños y al final de cada uno de ellos aparece su representación final.

Finalmente termino el proyecto con una conclusión, reflexionando sobre el proceso y el acabado del proyecto

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### OBJETIVOS GENERALES

Con este proyecto pretendo conseguir un mayor grado de conocimiento técnico y compositivo al realizar una obra artística, poder profundizar en el campo de la anatomía artística y mejorar mi técnica de representación mediante el dibujo.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Crear una memoria de trabajo en la cual se muestre el proceso al detalle.
- Trabajar en elementos de diseño de personajes.
- Seguir una metodología específica de trabajo: Idea, documentación, referencias, marco conceptual, proceso artístico, *concept art*, experimentación de técnica, creación de la obra artística y montaje de la memoria.
- Investigar acerca de *Los Siete Pecados Capitales* y su relación con diversas obras, partiendo principalmente de *La Divina Comedia* de Dante Alighieri.

### METODOLOGÍA

La idea principal del proyecto era la de mostrar lo aprendido durante el grado, centrándome en aspectos como la anatomía artística y el dibujo. Un tema que me inquietaba era *Los Siete Pecados Capitales* e investigando sobre el tema acabé con *La Divina Comedia* de Dante Alighieri, la cual me abrirá las puertas para la creación de una serie de ilustraciones donde podría combinar todos los aspectos deseados. Estableciendo estos aspectos, planteamos una metodología de trabajo, comenzando con la organización, creando un calendario de trabajo dividido en diversas fases, estableciendo el tiempo necesario para dedicar a cada una de estas. Principalmente dividimos la programación en: investigación, diseño, realización y finalización o corrección.

Para empezar con la investigación, comencé en buscar y leer todo el posible sobre el tema elegido, partiendo de un *brainstorming*, el cual organizaría posteriormente en un mapa conceptual.

A partir de ahí comencé con el marco teórico redactando toda la información encontrada y aportándole mi visión junto con ideas propias.

Una vez terminadas estas fases, comenzaríamos el diseño, donde aparecerían apartados para personajes, espacios, objetos y composiciones en sí, todo aquello que aparecería en el resultado final, con el fin de reclutar la mayor información posible de lo que se quiere representar y experimentar con las diferentes posibilidades aplicables.

Solamente una vez terminado el proceso de diseño y revisado, comenzaríamos con la realización propia del proyecto, o la culminación final, creando las imágenes.

Finalmente agruparíamos todo el trabajo y montarlo en forma de memoria redactada de forma que aquellos que no estén letrados en el tema puedan entender el proyecto.

### 3. MARCO CONCEPTUAL



Fig.1. *La Divina Commedia di Dante*, 1465 Fresco  
Domenico di Michelino

A lo largo de la historia el ser humano ha buscado la obtención de conocimiento, una lucha por diferenciarse de su naturaleza animal y trascender a un ser no subyugado por sus instintos, capaz de razonar y reflexionar y no dejarse llevar por impulsos primarios.

Mediante teorías y pensamientos filosóficos se ha obtenido una serie de directrices que cada persona debe seguir para convivir y respetar al resto como a sí mismo.

Normalmente estas reglas se han presentado en la historia como normas de comportamiento.

Muchas veces en el pasado estas normas o valores se transmitían mediante mitos o incluso historias de carácter religioso en muchas culturas.

Entre estas, en diversas culturas podemos observar diferentes características del ser humano las cuales deberían ser suprimidas o controladas para el bien de la comunidad y el de uno mismo, tanto corpóreamente o de forma astral.

En mi caso he elegido los siete pecados capitales

Los siete pecados capitales son una serie de vicios, mencionados durante las primeras enseñanzas de la religión cristiana, para educar a los creyentes en la oralidad y la buena obra.

Estos pecados fueron mencionados originalmente en la obra de Evagrio Póntico, *Sobre los Ocho Vicios Malvados*. En un comienzo estos fueron ocho pero al tener algunas similitudes algunos finalmente se convirtieron en siete.

Estas directrices marcaban y enseñaban el comportamiento para no dejarse llevar por las pasiones humanas

Evagrio fue el primero que los sistematizó, como compendio y germen de todos los demás pecados.

Estos pecados son:

**Avaricia, Lujuria, Ira, Orgullo, Envidia, Pereza, Gula**

Muchos artistas y escritores a lo largo de los siglos han utilizado estos pecados y sus mitos como su obra artística, como el Bosco o Rodin

Entre ellos el más destacado es Dante Alighieri, con su gran obra *La Divina Comedia*, la cual es la principal referencia en este proyecto.

*Dante nos* muestra un viaje en primera persona acompañado por su guía el poeta y escritor Virgilio que lo acompaña a través de los círculos del Infierno, el Purgatorio y el Paraíso. El infierno encontramos las almas de los condenados; en el Purgatorio la de los penitentes y en el Paraíso la corte angelical y los mártires de la fe., En este viaje Dante se adentra en las profundidades y a cada círculo o pasaje, se encuentra a los muertos, castigados o expiando por sus pecados en vida.

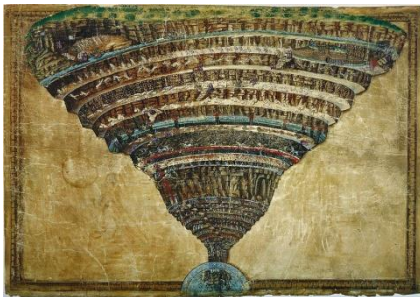


Fig.2. *El Infierno* (1480-1495) Sandro Botticelli

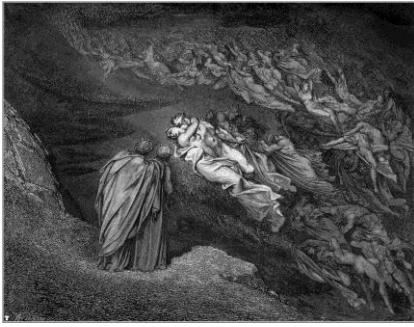


Fig.3. *Infierno, Canto V, 1861*  
Gustave Dore  
The Visions of Hell by Dante Alighieri

Cada círculo está representado por un tipo de pecadores y a medida que van descendiendo por el infierno sus pecados se agravan.

En cada círculo Dante se encuentra a una serie de muertos que existieron en la realidad social o son fruto de leyendas o mitos. Virgilio como su guía hace de intermediador y el protagonista es capaz de hablar con estos los cuales le hablan de sus penurias y sus historias. Algunos ejemplos son el Rey Minos de Creta, Helena y Paris, Judas, Cleopatra, Ulises Rey de Ítaca, centauros, ángeles, demonios como el mismo Lucifer...

Para la creación de las obras me he basado en diversos pasajes de la Divina Comedia, pero modificándolos a mi propia visión. Al leer la obra de Dante, todos los personajes que aparecen a excepción del propio protagonista, son almas o muertos. De esta forma todos los personajes que aparecerán en mis ilustraciones serán representados como esqueletos. Por una parte por el hecho de remarcar la mortalidad de las almas y enfatizar la visión de la muerte hallada por el desenfreno y el descontrol de la razón por los vicios capitales; y por otra, quería trabajar la anatomía artística, centrándome plenamente en la osteología.

### 3.1. LUJURIA

El deseo sexual desordenado e incontrolado, el vicio por querer poseer algo carnalmente de forma impulsiva, dejándote llevar por los instintos más primarios.

La sexualidad ha sido representada a lo largo de la historia en diferentes deidades dependiendo de la cultura y religión; Afrodita, Freya, Venus, Eros, Lilith...

En la moral cristiana, la sexualidad no es algo malo, ya que es algo natural y propio del ser humano, está mal visto cuando este deseo se convierte en obsesión, destruyendo a la persona.

Por este motivo en la obra de Dante, la Lujuria se encuentra en el segundo círculo del infierno, prácticamente de los primeros, haciendo una especie de hincapié de que se trata de un pecado más comprensible.

En este pasaje nos describe parte del infierno, un lugar asolado, del cual desciende un gran torbellino formado por los condenados lujuriosos.

De entre estos condenados se acerca una pareja al protagonista. Ellos hablan con Dante y le cuentan sus penas. Estos son Paolo y Francesca de Rímini que fueron condenados por sus actos en vida, ya que Francesca estaba casada con el hermano de Paolo, Gianciotto Malatesta, pero ella amaba a Paolo, y tenían encuentros secretos, hasta que Giancotto se enteró y al encontrarlos los atravesó con la misma espada.

Finalmente permanecen en el infierno por su amor.

Esta escena ha sido representada a lo largo de la historia del arte pero hay que destacar principalmente la obra de Rodin, ya que la gran parte de esta estaba basada en momentos de *la Divina Comedia*, como este, representado en su obra de *El Beso*.

Estas obras fueron compuestas mayormente para *Las Puertas del Infierno*, donde aparecen pasajes y personajes de la obra literaria, *El Beso*, *El pensador* o *la escena de Ugolino y sus hijos*.



Fig.4. *El Beso, 1881*  
Auguste Rodin



### 3.2. GULA



Fig.5. *Mesa de los Pecados Capiales*  
(1505-1510)  
Óleo sobre tabla de madera de chopo, 119,5 x 139,5 cm  
El Bosco

La gula, el pecado del glotón. Este pecado se manifiesta en aquella persona incapaz de contener sus instintos y se deja llevar por un hambre descontrolada e insana. Comer y beber sin necesidad sino por puro placer y regocijo

La glotonería siempre ha sido en el pasado un símbolo de exceso, por una parte se puede asociar al consumo excesivo de comida y bebida en particular alcohólica y por otra de alto nivel económico, capaz de comer todo aquello que deseara menospreciando otro tipo de platos o cantidades más humildes.

Un ejemplo representativo es en la obra *La Mesa de los Pecados Capiales* de Hieronymus Bosch más conocido como el Bosco, donde una de las escenas nos describe la gula representada en una familia donde los personajes comen y beben desordenadamente sin importar el resto de las personas.

En la Divina Comedia, se observan diversos pasajes donde aparecen referencias a la gula, uno de ellos es cuando aparece en el Infierno el perro tricéfalo Cerbero, que representa el apetito incontrolado del mundo (118) del mundo o en el Purgatorio, donde las almas de los condenados penitentes, eran obligados a pararse entre dos árboles, incapaces de alcanzar y comer las frutas que colgaban de las ramas de estos

### 3.3. IRA



Fig.6. *Infierno, Canto VII, 1861*  
Gustave Dore  
The Visions of Hell by Dante Alighieri

La ira, ese sentimiento de odio o aversión sin control alguno. Una emoción de impotencia interna hacia la verdad, hacia los demás o hacia uno mismo.

Un estado de ira puede ser normal ya que es humano enfadarse. En cambio la ira como pecado es la encarnación de la constancia de vivir sin dicha, abrumado por no más que dolor interno, el cual afecta internamente al individuo y a aquellos que lo rodean.

Una visión más moderna de la ira también podría ser descrita como intolerancia hacia otros ya por su raza o su religión, finalizando en discriminación.

Dante nos habla de la ira como “amor por la justicia adulterado por venganza, frustración y resentimiento”.

En uno de los pasajes del libro Dante nos describe el quinto círculo del infierno donde nos muestra a los irascibles, sobre la Laguna Estigia donde los condenados se atacan unos a otros, los cuales ahogados por las oscuras aguas, no logran articular palabra alguna, solo un ininteligible murmullo.

### 3.4. ENVIDIA



Fig.7. *Envidia*, 1670  
Marmol  
Giusto Le Court

La envidia, a diferencia de la avaricia que consiste en querer obtener o acumular bienes terrenales, la envidia consiste en un odio hacia los demás por sus cualidades o posesiones. Un odio que no solo se limita a querer poseer tales cualidades si no de que la otra persona no las tenga, regocijándose por el dolor causado al poder quitársela.

La envidia es un pecado muy destructivo ya que es un sentimiento que no puede saciarse, ya que siempre hay alguien o algo a lo que envidiar.

*La envidia va tan flaca y amarilla porque muere y no come.*

Francisco de Quevedo

En la divina comèdia, Dante nos describe en el Purgatorio que el castigo para los envidiosos es el de cerrar sus ojos y coserlos, porque envidia su mayor afán fue el de ver, observar y criticar lo de los demás convirtiéndose en seres sin noción de sí mismos, recibido placer al ver a otros caer.

### 3.5. AVARICIA

La avaricia es aquel deseo descontrolado por poseer bienes materiales, más allá de la necesidad de supervivencia.

En la naturaleza humana existe esta codicia, que hace que las cosas materiales o terrenales lleguen a un punto capaz de superar cualquier tipo de otro deseo. Solo la visión de una mente nublada por conseguir más y más poder.

Dante hace referencia en su obra a la institución de la iglesia, pecándola de codicia por su gran corruptibilidad a lo largo de la historia.

Es entonces en el octavo círculo del infierno donde se encuentran los avariciosos, castigados a permanecer contra el suelo, en constante sufrimiento sin poder apartarse ni dejar de ver nada más que la tierra ya que en vida solo obsesionaban la riqueza terrenal sobre la espiritual, pues ahora su castigo por haber amado y codiciado lo físico y el exceso, no tienen más opción que seguir aferrados a su amor terrenal en cuerpo y espíritu.

Otra aparición destacable es en el Purgatorio donde los penitentes son obligados a arrodillarse en una piedra y recitar los ejemplos de avaricia y sus virtudes opuestas.

### 3.6. PEREZA



Fig.8. Personaje de *Sloth*,  
Serie televisiva *Full Metal  
Alchemist*, 2003

Todos los seres de la naturaleza se mueven, con diversos objetivos para su bienestar o sus funciones.

El ser humano no es la excepción, y está en constante actividad. En el momento en que entra la pereza, el círculo activo se rompe, y el humano cae en una espiral de desgana incapaz de aceptar y hacerse cargo de la existencia de sí mismo.

Al entrar en esta situación la persona pierde en cierto modo el sentido de su existencia y descuida notablemente sus obligaciones y se entrega plenamente a las pasiones y los vicios

En el Purgatorio, canto decimoctavo, cuarto círculo encontramos a los perezosos, que corren por su inactividad en vida.

Pero en mi concepto mental, asocio a la pereza con el tiempo, ya que esta te aparta de tus objetivos o quehaceres, drenado la vida poco a poco, quitándote algo que nunca va a poder volver.

### 3.7. ORGULLO



Fig.9. *Fuente del Ángel Caído*.  
1885.  
Bronce  
Ricardo Bellever

La soberbia u orgullo, podríamos decir que es el pecado capital por excelencia, ya que en cierto modo todos nacerían de este.

Es identificado como un deseo por ser más importante o atractivo que los demás, fallando en halagar a otros. El yo sobre todas las cosas, y menospreciándolas a la vez, considerando la propia opinión por encima de las demás, pecando de una gran prepotencia.

Al considerarse el original pecado capital, Dante coloca a los pecadores por soberbia en el último y más profundo círculo del infierno, donde se encuentra Lucifer encadenado, y junto a él personajes como Judas, Bruto o Casio.

Dante nos describe al más grande de los demonios, como un ser gigantesco con alas de murciélago y tres caras mordiendo a pecadores, de sus seis ojos brotan lágrimas sanguinolentas, mientras que con sus garras desollaba las espaldas de los caídos. (Alihieri, 1979, pág. 238).

La caída de lucifer es una historia bíblica, colmada de una lucha entre dios y su anteposición, la cual encontramos narrada a modo de epopeya en *El Paraíso Perdido* de John Milton.

Lucifer fue en su día la creación más perfecta de Dios, tan perfecta que peco de soberbia, y se consideraba mejor y este se reveló, pero por su osadía cayó en desgracia y fue expulsado del reino celestial y condenado al más oscuro abismo, cambiando su original forma hermosa por una apariencia de lo más execrable.

Finalmente para mi representación tomé una visión más conceptual del orgullo, pensando en cierto

## 4. REFERENTES ARTÍSTICOS

Para la creación de estas obras he tenido una larga serie de referentes tanto desde un punto de vista compositivo como técnico a la hora de elaborar y crear la propia obra.

Ahora bien a continuación voy a exponer los que mayor información y apoyo he obtenido

### ZDZISLAW BEKSÍNSKI

Fue fotógrafo, artista gráfico y pintor. Nació en 1929 en Sanok, Polonia, y murió el 21 de febrero de 2005 en Varsovia.

Creció en el ambiente de la Segunda Guerra Mundial pero esta no le afectó directamente. En cuanto a sus estudios, en un principio Beksínski no siguió un aprendizaje académico como artista si no que en 1947 comenzó sus estudios en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Tecnología de Cracovia, pero el oficio de arquitecto le aburrió rápidamente y se decanó por vías más artísticas como la fotografía.

En su fotografía buscaba enfatizar la luz y la sombra, adentrándose en diferentes géneros, los cuales posteriormente aparecerán en sus pinturas. Ya en sus primeros años como fotógrafo mostró imágenes perturbadoras como figuras mutiladas, sin cara o cuerpos cubiertos de vendajes.

Más adelante se internó en el mundo de la pintura. Es un pintor difícil de clasificar ya que, no pertenece a ninguna escuela ni movimiento como tal, pero tuvo gran repercusión en su momento, alejándose de las corrientes populares de la época. Entre sus referentes podíamos encontrar a William Turner y Arnold Böcklin los que le influenciaron notablemente posteriormente en su época más destacable con su periodo fantástico donde representó un gran número de pasajes apoyándose en elementos como la perspectiva aérea.

En sus obras podemos observar terroríficas imágenes de pesadilla y mundos oníricos que remontan a un pasado, por sus diferentes elementos comunes en sus obras como construcciones derruidas o tumbas. Algo destacable en su forma de pintar es su uso de tonos ocres con los cuales es capaz de crear una atmósfera muy concreta.

Las figuras que suelen aparecer en sus obras son aparecen con un aspecto esquelético, de lo cual me he nutrido en cierto modo en mi obra. La mayoría de sus criaturas aparecen sin musculatura, con el hueso afuera cubierto simplemente por una fina piel o membrana; en cierto modo sus figuras parecen estar en estado de descomposición.

En la obra de Beksínski, uno de los elementos que la hace especial es el realismo de sus figuras y el efecto que consigue alrededor de sus atmósferas que algunas llegan a ciertos puntos de abstracción, donde podemos observar claramente esas influencias de Turner. Para mi obra he intentado nutrirme de estas visiones y atmósferas de pesadilla y terror, a la vez que de visión de un mundo onírico pasado y destruido.



Fig.10. S/t. 1983. Óleo sobre masonita. 87 x 87 cm. Zdzislaw Beksínski



Fig.11. S/t. 1986. Óleo sobre masonita. 120 x 98 cm. Zdzislaw Beksínski

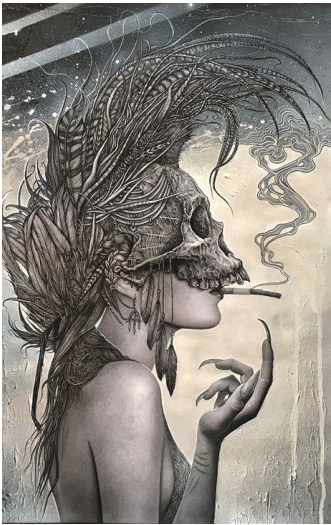


Fig.12. *Kyo*, 2016. Técnica mixta.  
42 x 29,7 cm.  
Christopher Lovell

### CHRISTOPHER LOVELL

Christopher Lovell es un artista actual especializado en *merchandising* en compañías de ropa y productos de ilustración de bandas musicales. Actualmente vive en Reino Unido donde sigue desarrollando su carrera personal y artística. Sus obras tienen una estética gótica tenebrosa con colores desaturados, influenciada principalmente por H.R.Giger. Lo que me he influenciado de este artista es su técnica mixta, donde mezcla diferentes procedimientos y formas de hacer con el fin de encontrar un resultado y estética concretos. Por mi parte como quería representar cierta estética me ha ayudado en el tipo de proceso técnico que seguir como el de mezclar tinta, grafito, acrílico o carboncillo. También otro aspecto es el de mezclar tanto métodos tradicionales con digitales, dando diferentes tipos de acabados.

### GUSTAVE DORÉ

Paul Gustave Doré nació en Eastburgo el 6 de enero de 1832 y murió el 23 de enero de 1883. Ya desde una muy temprana edad dio muestras de una gran capacidad artística y a los 15 años fue capaz de publicar su primer libro de ilustraciones, "Los Trabajos de Hércules". A partir de ahí su carrera despuntó convirtiéndose en uno de los mayores ilustradores de la historia. Entre sus múltiples encargos se encargó de ilustrar libros como *La Biblia*, *La Divina Comedia* o *El Paraíso Perdido*. Una de las principales características de Doré fue su capacidad de ilustrar escenas de carácter medieval, dotando a sus grabados de atmosferas de misterio y terror, creando naturalezas como bosques sombríos entre olvidadas y destruidas construcciones. El hecho de ilustrar *La Divina Comedia*, me ha ayudado a visualizar los diversos pasajes y de imaginarme mejor las escenas del libro. En lo que se refiere a la parte técnica, me he nutrido de su tipo de dibujo y su modo de componer.



Fig. 13. *Infierno, Canto III*, 1861  
Gustave Dore  
The Visions of Hell by Dante  
Alihieri

### AUGUSTE RODIN

Nace el 12 de noviembre 1840, en Paris A la edad de 14 años, Rodin entra en la Escuela Imperial Especial de Dibujo y Matemáticas llamado "Escuelita" donde estudió con Lecoq Horacio pintor Boisbaudran. Estos cuatro años son cruciales en su formación artística.

En 1855 tras ganar una medalla de bronce en dibujo, comienza a interesarse por la arcilla y la escultura comenzando así sus primeros años como escultor. Comienza creando diversas obras pero diríamos que el gran salto lo realizo en 1875 con la creación de *La Edad de Bronce* expuesta posteriormente en 1877. A partir de este momento su fama se disparó, llegándole encargos de diferentes entidades. Entre estos se encuentra el que más relevancia ha tenido en este proyecto, la creación de *La Puerta del Infierno*.



Fig 14.. *La Puerta del Infierno*, 1880-1890. Bronce. 635x400 cm Auguste Rodin

Una gigantesca obra de 6,35 metros de alto y 4 de ancho, encargada por el estado francés para el Museo de Artes Decorativas. Este proyecto se inspira en *La Divina Comedia* de Dante, y en ella se muestra en forma de bajorrelieves diversos pasajes de la obra literaria. Entre las obras que componen la Puerta encontramos las más emblemáticas piezas del artista, El Beso, en la cual me he inspirado para la representación de la Lujuria, Los Hijos de Ugolino y El Pensador. Pero no es hasta después del fallecimiento del artista, cuando se funde en bronce.

En los últimos años de su vida, Rodin obtuvo varios reconocimientos. Fue elegido Presidente de la Sociedad Internacional de Pintores, Escultores y Grabadores en 1904. Las universidades de Jena, Glasgow y Oxford lo homenajearon con un doctorado honorario en 1905, 1906 y 1907. El Museo Metropolitano de Arte de Nueva York inauguró una sala dedicada al artista en 1912.

Su popularidad no freno la producción artística del escultor. Realizó nuevas esculturas a partir de obras anteriores y completó proyectos como El monumento a Víctor Hugo y la versión monumental de El Pensador.

Fallece el 17 de noviembre de 1917 y sobre su tumba colocaron un gran Pensador



Fig.15. Estudio de *El Beso* de Rodin

## 5. PROCESO ARTÍSTICO

### 3.1.1 CONCEPT ART

En mi representación de la Lujuria me he centrado principalmente en el pasaje del segundo círculo del infierno (canto V), con un paisaje asolado y las almas de los condenados agrupadas en un gran torbellino que nace desde el cielo y desciende hacia la tierra en espiral rodeando una gigantesca torre o construcción en ruinas.

Mientras que en primer plano ver la escena de Paolo y Francesca.

#### 3.1.1.1. PERSONAJES- PAOLO Y FRANCESCA

Mi idea en esta ilustración es hacer un pequeño guiño a la obra de Rodin, El Beso, representando la escultura en versión de esqueletos. Para ello he hecho un estudio de las posibles vistas de la pieza y he elegido el que compositivamente se adecua mejor a mi idea conceptual.



Fig.16. Estudio de Silueta de *El Beso* de Rodin.



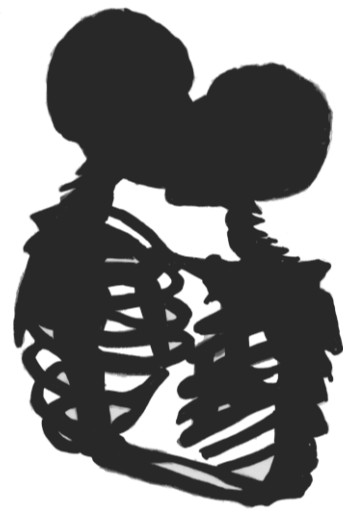
Fig.17. Estudio osteológico en silueta de *El Beso* de Rodin.



Fig.18. Estudio osteológico de *El Beso* de Rodin.

Fig.19. Boceto de Paolo y Francesca.

Fig.20. Boceto de silueta de Paolo y Francesca.



### 3.1.1.2. ESCENARIO

#### TORRE

La escena que quiero representar, se encuentra en el infierno, un paraje desolado y oscuro, lleno de destrucción. Y entre esa imagen aparece un gran torbellino de almas el cual Dante nos lo describe de la siguiente forma:

*Estábamos en un lugar que carecía de luz y que rugía como el mar tempestuoso, cuando está combatiendo a vientos contrarios. La tromba infernal, que no se detiene nunca, envuelve en su torbellino a los espíritus, les hace dar vueltas continuamente y los agita y los molesta. Cuando se encuentran ante la ruinosa roca que los encierra, allí son los gritos, los llantos y los lamentos y las blasfemias contra la virtud divina. Supe que estaban condenados a semejante tormento los pecadores carnales que sometieron la razón a sus lascivos apetitos; y así como los estorninos vuelan en grandes y compactas bandas en la estación del frío, así que aquel torbellino arrastra los espíritus malvados llevándolos de acá para allá y de arriba abajo, sin que abriguen nunca la esperanza de tener un momento de reposo ni de que su pena aminore.*

(Alihieri, 1979, pág. 114).

En mi visión este torbellino desciende alrededor de una gran torre en ruinas, buscando en cierto modo un aire romántico.

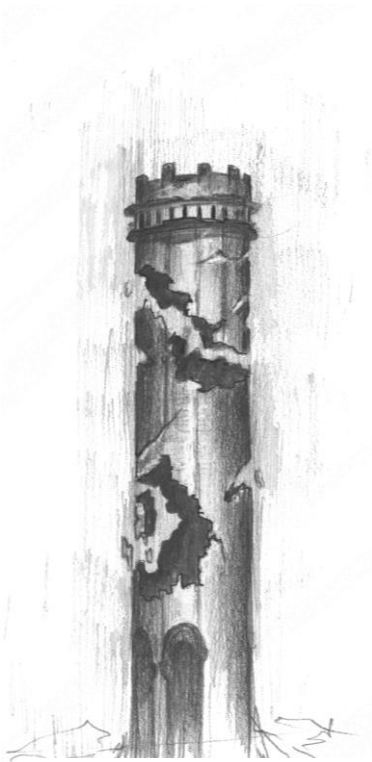


Fig.21. Boceto de la Torre

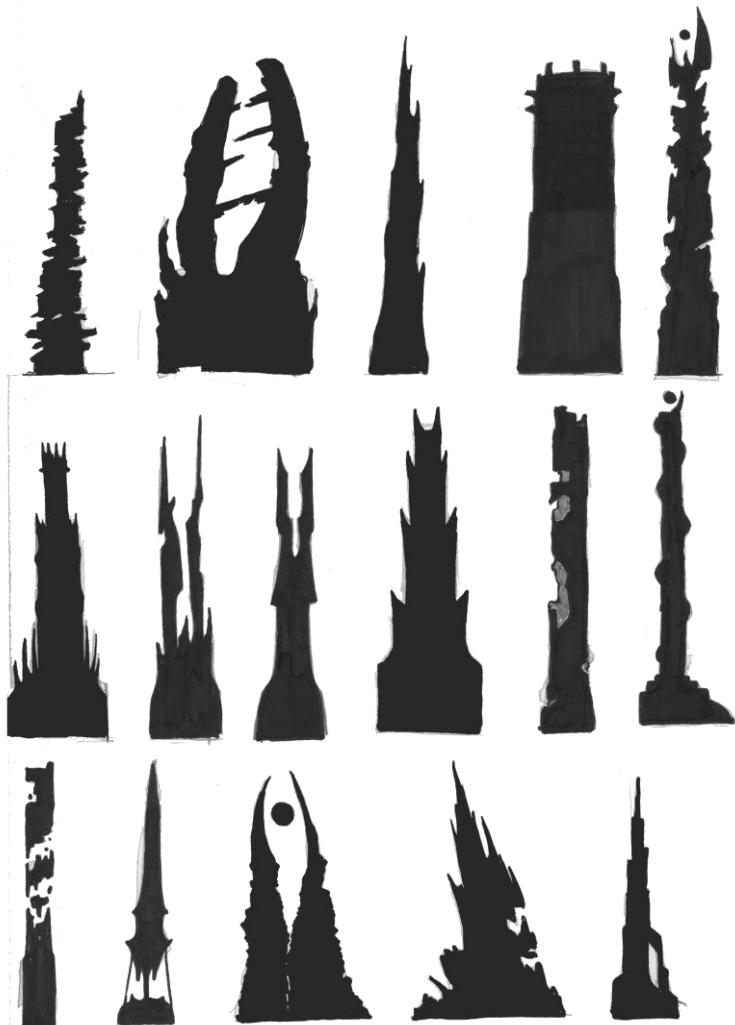


Fig.22. Estudio de siluetas de la Torre.



## TORBELLINO

El torbellino al estar formado por almas en constante tormento, su visión general es como una gran masa enmarañada de esqueletos y huesos.

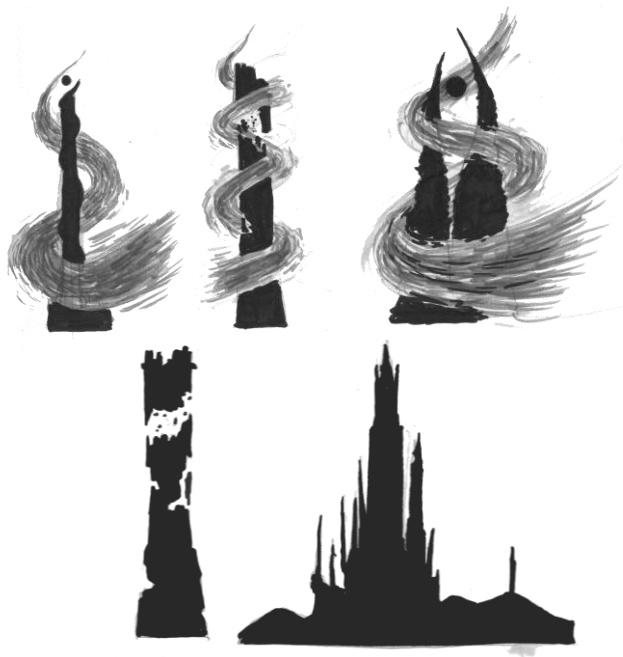


Fig.23. Estudio de siluetas y composición del *Torbellino de Almas*.

### 5.1.1.3. COMPOSICIÓN

Para la creación compositiva de esta ilustración estaba buscado jugar con la perspectiva desde un punto contrapicado, para enfatizar la altura de la torre y el torbellino y para mostrar de mejor forma la proximidad de unos personajes del fondo.

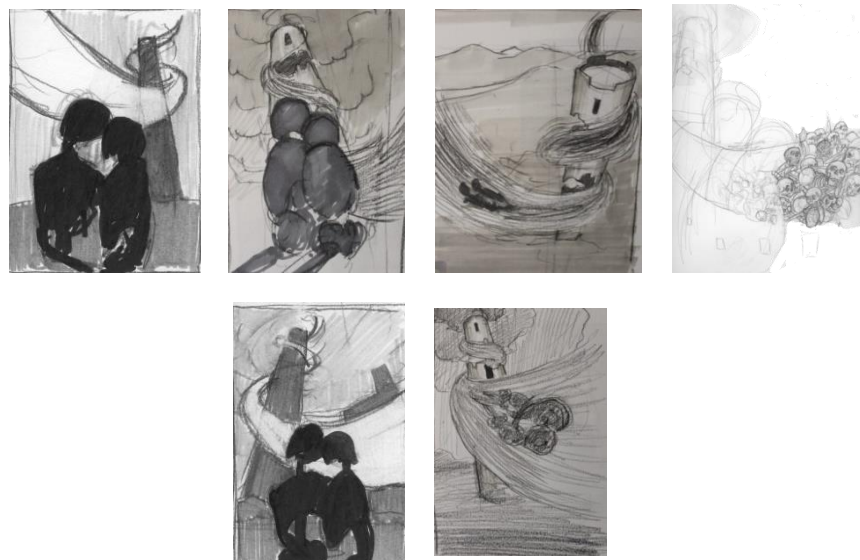


Fig. 24. Estudios de composiciones para *Lujuria*.

### 5.1.2. ILUSTRACIÓN FINAL- LUJURIA



Fig.25..Ilustración final, *Lujuria*.  
Grafito, carboncillo, tinta y acrílico sobre papel.  
50x70.



Fig.26. Estudio de siluetas de Centauro

## 5.2. GULA

### 5.2.1 CONCEPT ART

Para representar mi visión he elegido el pasaje del Purgatorio, donde los muertos son obligados a contemplar los frutos del Árbol Místico.

En este pasaje aparece un gran árbol, colmado de frutos y en las raíces los muertos están enredados sin poder llegar a los frutos.

#### 5.2.1.1 PERSONAJES

##### CENTAUROS

Entre los personajes que aparecen podemos observar a los centauros.

Dante utiliza los centauros que aparecen en *Las Metamorfosis* de Ovidio, donde se describe *La Guerra de los Centauros* (Libro XII, versos 210-458), la cual comenzó a causa de que el rey de los lápitas, Ixón, invitó a los centauros a la celebración de su boda con Hipodamía pero estos al nunca haber consumido alcohol, se embriagan y secuestran a la novia y otras mujeres tratando de violarlas.

Por este motivo, a causa del exceso de bebida, provocando un descontrol sobre uno mismo, es la razón por la que encontramos a estos semihumanos en el purgatorio.

A diferencia de la representación clásica de los centauros he querido modificar esta visión añadiéndole la cabeza de ciervo o de cabra, remarcando esa visión impulsada por la pérdida de la razón y ahogarse en su propio instinto animal.



Fig.27.. Estudio de cabezas de Centauro.

Fig.28.. Estudio anatómico de *Centauro*.

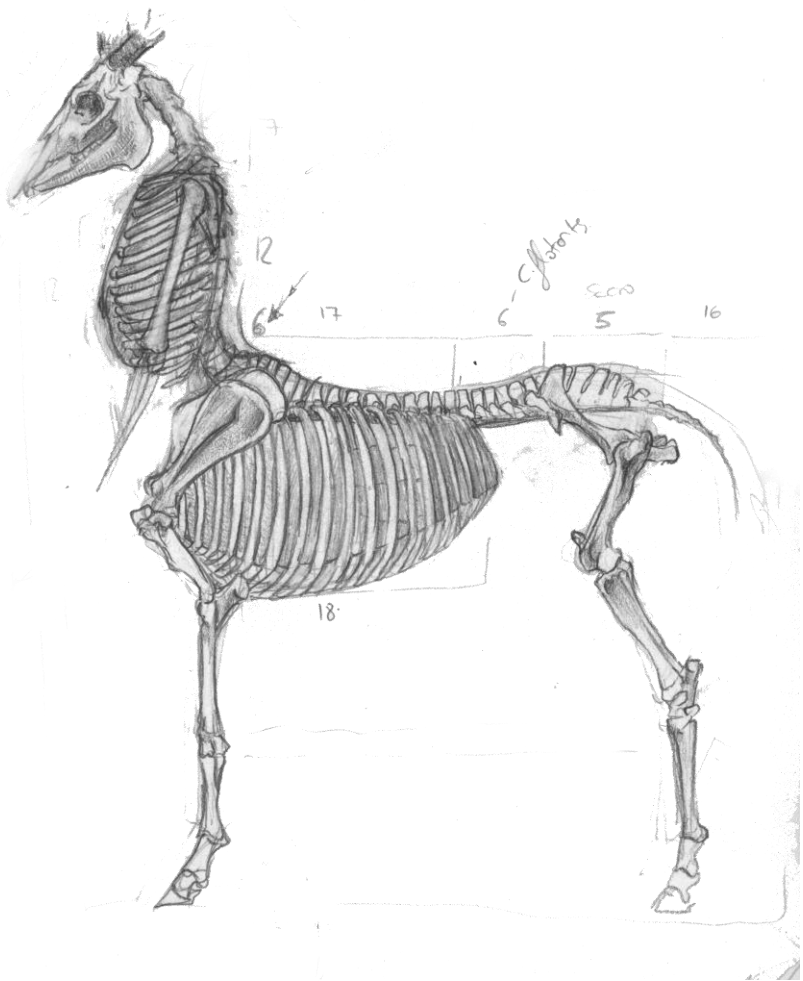


Fig.29.. Estudio de pose de *Centauro*.





Fig.30.. Estudio de silueta de Árbol Místico.

## ÁRBOL MÍSTICO Y ALMA CONDENADA

Otro de los personajes que aparecen, para no decir el principal es el cuerpo de la alma condenada entrelazada en las raíces del Árbol Místico.

Para el diseño del árbol he usado la estética de un *ficus macrophyll*, por su nudosidad y su tamaño, los cuales se asemejan a mi concepto imaginativo.

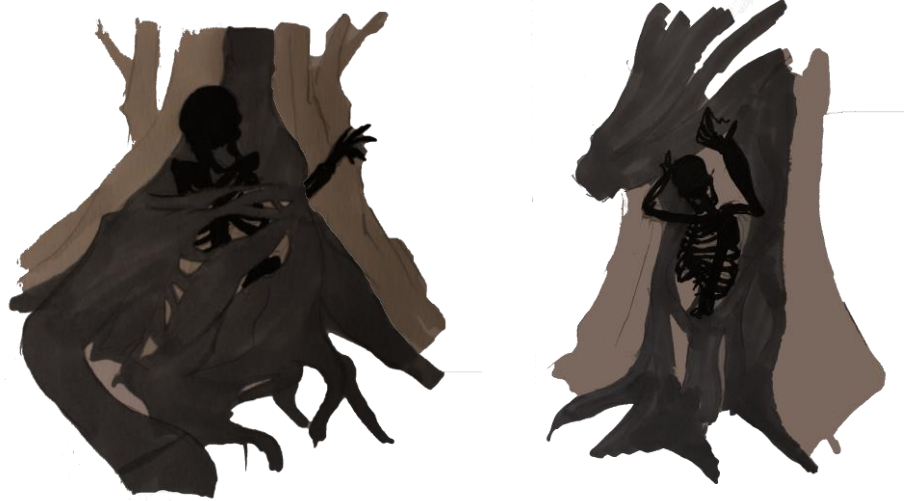


Fig.31.. Estudios silueta y composición de Árbol Místico.



### 3.2.1.2. COMPOSICIÓN

En esta composición estaba buscando remarcar el protagonismo del árbol y el condenado. Mientras que en un segundo plano o a la distancia aparecer la figura del centauro.

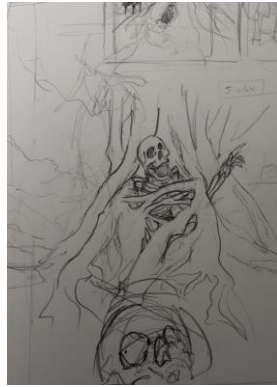


Fig.32.. Estudios de composiciones de Gula.



### 3.1.2. ILUSTRACIÓN FINAL

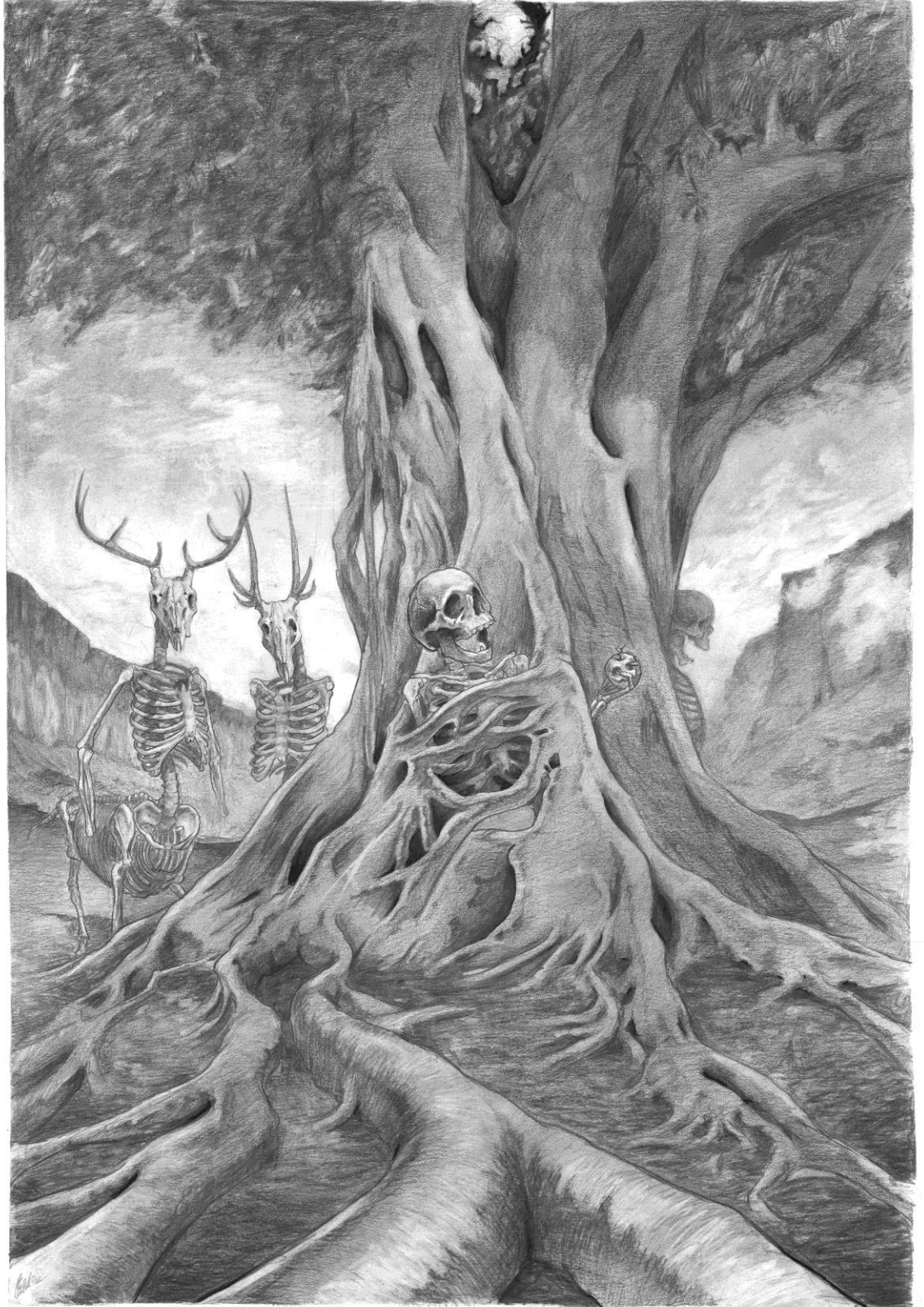


Fig.33. Ilustración final , Gula.  
Grafito, carboncillo, tinta y acrílico sobre papel.  
50x70

## 5.3. IRA

### 5.3.1 CONCEPT ART

Para la composición de esta obra me he basado en la imagen descrita en el quinto círculo, usando el paisaje de la Laguna Estigia, colmada por una densa bruma, y entre ella, la aparición de los muertos quebrándose los huesos y desmembrándose por su ira y odio interno



Fig.34. Boceto de personaje de *Ira*

#### 5.3.1.1. PERSONAJES

Los personajes que aparecen se encuentran con una gran hambre en busca de saciarse devorándose entre sí, por lo cual algunos les faltan partes de sus cuerpos.

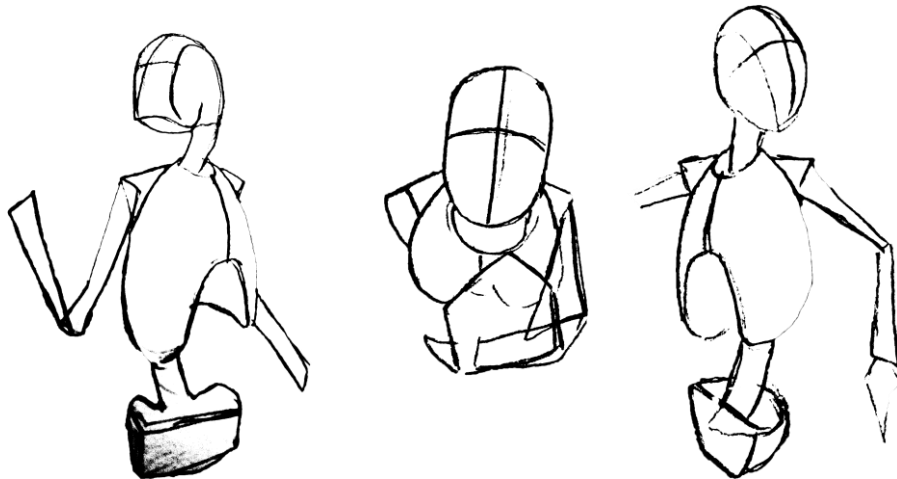


Fig.35. Estudios de pose para *Ira*.

#### 5.3.1.2. ESCENARIO

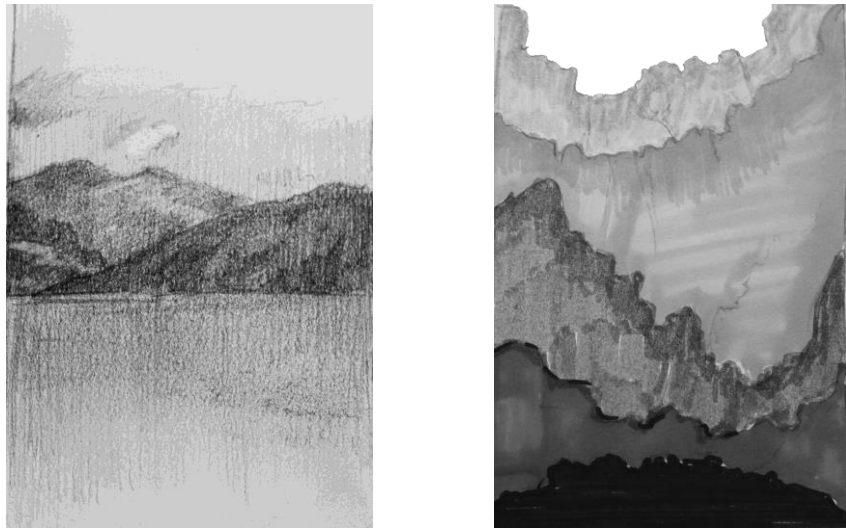
El escenario se ambienta en la Laguna Estigia que según la mitología griega era el río que separaba el mundo de los vivos del Inframundo.

Dante en su obra nos describe su paso a bordo de la barca de Flegias, uno de los encargados de conducir las almas al reino de los muertos..

En mi visión conceptual del escenario es formado por el agua del río, con las montañas en el fondo i una densísima niebla.



Fig.36 .Estudios de escenario fondo para *Ira*.



### 5.3.1.3. COMPOSICIÓN

En esta obra he querido que en la composición los personajes aparecieran sobre el agua de forma amontonada, formando un cumulo de esqueletos con el objetivo de devorar.

Fig.37. Estudios de composición para *Ira*.

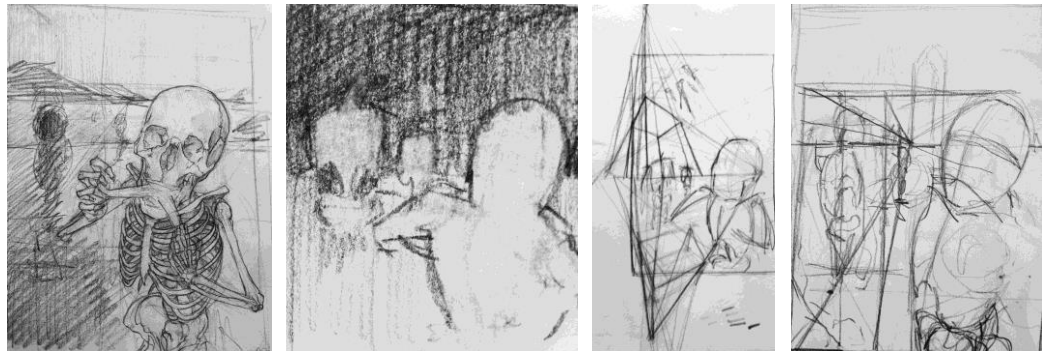
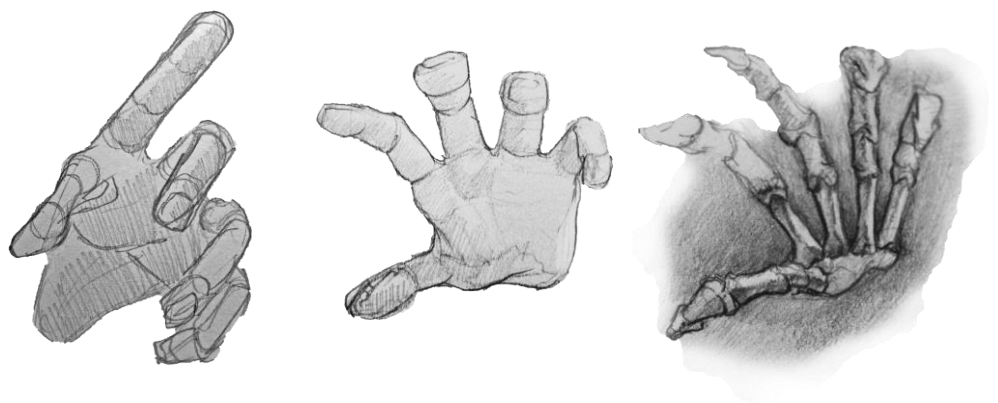


Fig.38. Estudios de composición de manos para *Ira*.



### 5.3.1. ILUSTRACIÓN FINAL



Fig.39. Ilustración final de *Ira*  
Grafito, carboncillo, tinta y acrílico sobre papel.  
50x70.

## 5.4. AVARICIA

### 5.4.1 CONCEPT ART

En mi representación tomo como referente la visión del infierno, colocando contra el suelo a los muertos, incapaces de despegarse del suelo como castigo por haber codiciado en vida cosas terrenales en exceso-

#### 5.4.1.1. PERSONAJES

Los personajes se visualizan contra las paredes o el suelo, atados y encadenados a la tierra.

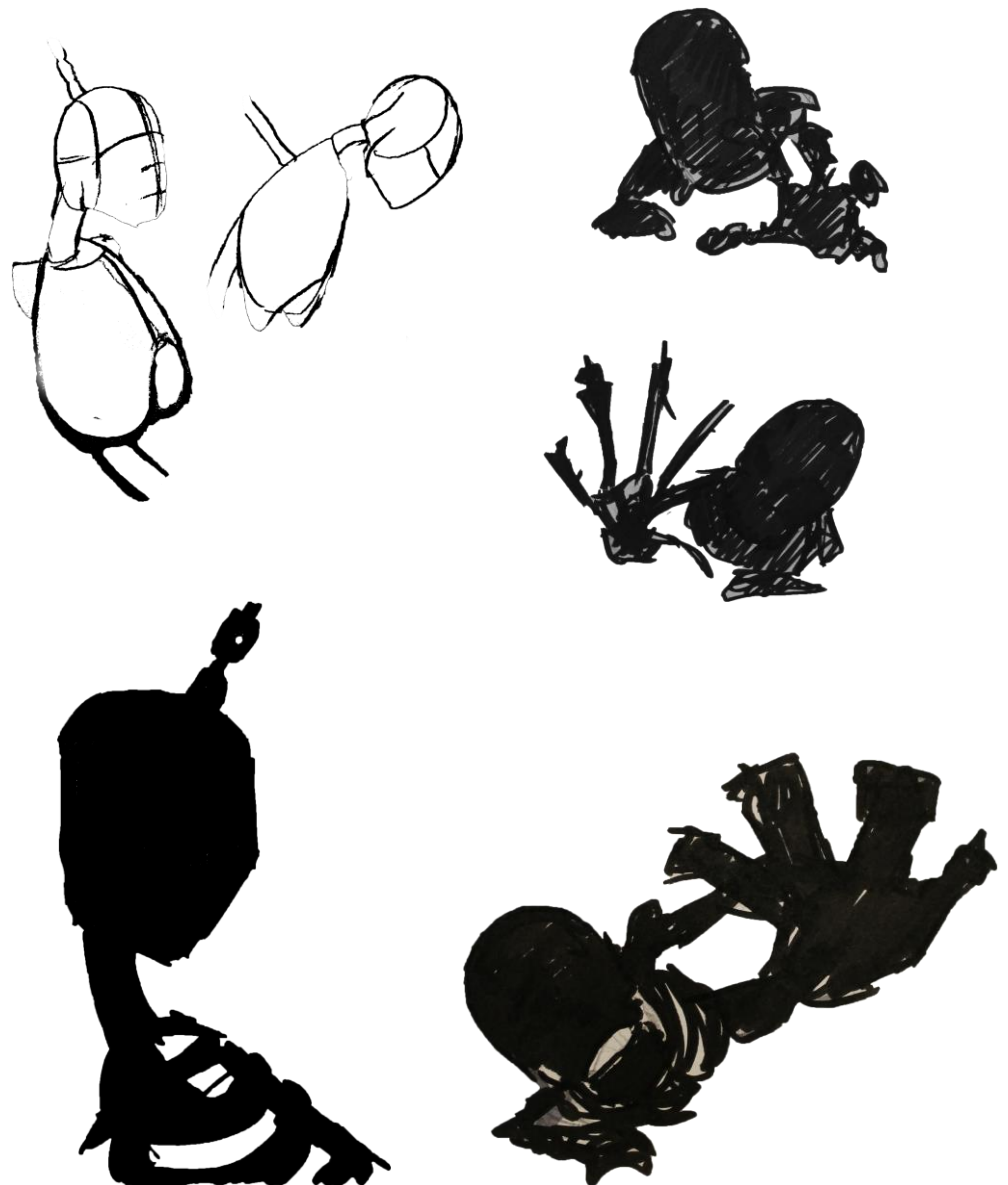


Fig.40. Estudios de pose y silueta para *Avaricia*

### 5.4.1.2. COMPOSICIÓN

Para la composición me he decantado por posicionar a los personajes dentro de una cueva oscura, en representación del interior del tierra, estos estarían encadenados por la cabeza contra la roca e iluminados por una única luz situada en la parte inferior, con el fin de aportar dramatismo a la escena.



Fig.41. Estudios de composición de *Avaricia*

### 5.4.2 ILUSTRACIÓN FINAL

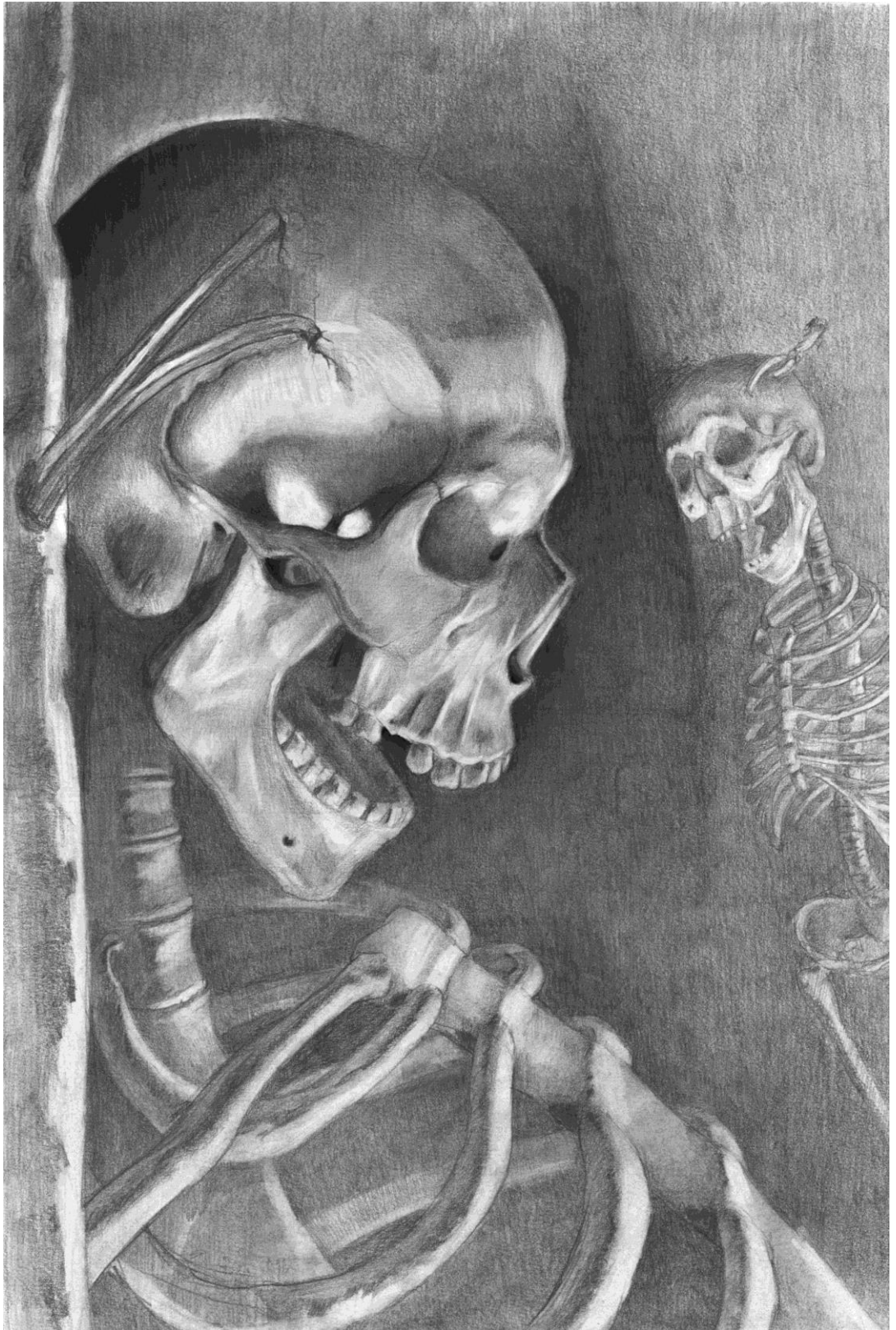


Fig.42. Composición final de *Avaricia*  
Grafito, carboncillo, tinta y acrílico sobre papel.  
50x70

## 5.5. ENVIDIA

### 5.5.1 CONCEPT ART

En mi representación he elegido este apartado, donde aparece en primer plano una de estas almas condenadas con los fosas orbitarias cosidas.

#### 5.4.1.2. COMPOSICIÓN

Para la composición he querido plasmar la imagen de un gran cráneo en primer plano, con una fuerte luz contrapicada

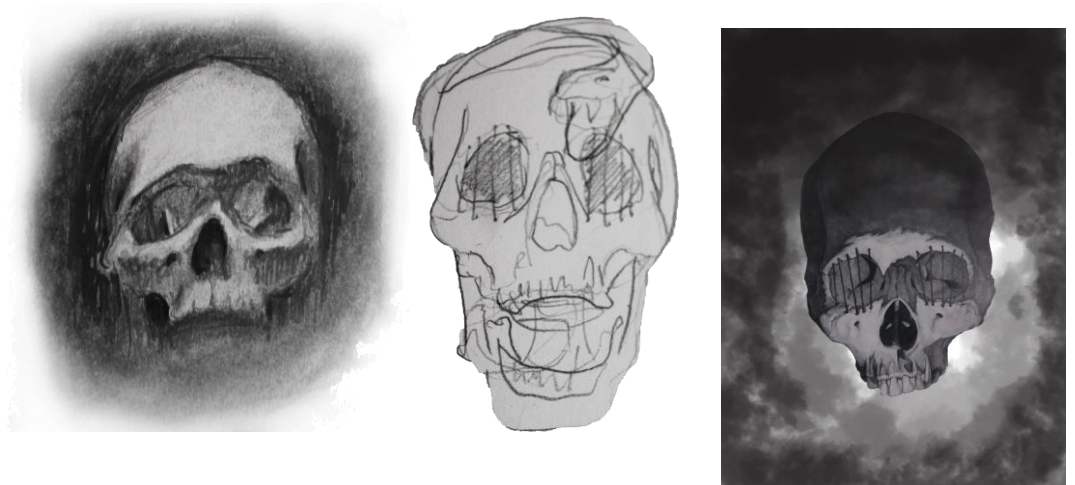


Fig.43. Estudios de composición de *Envidia*.

### 3.5.2 ILUSTRACIÓN FINAL

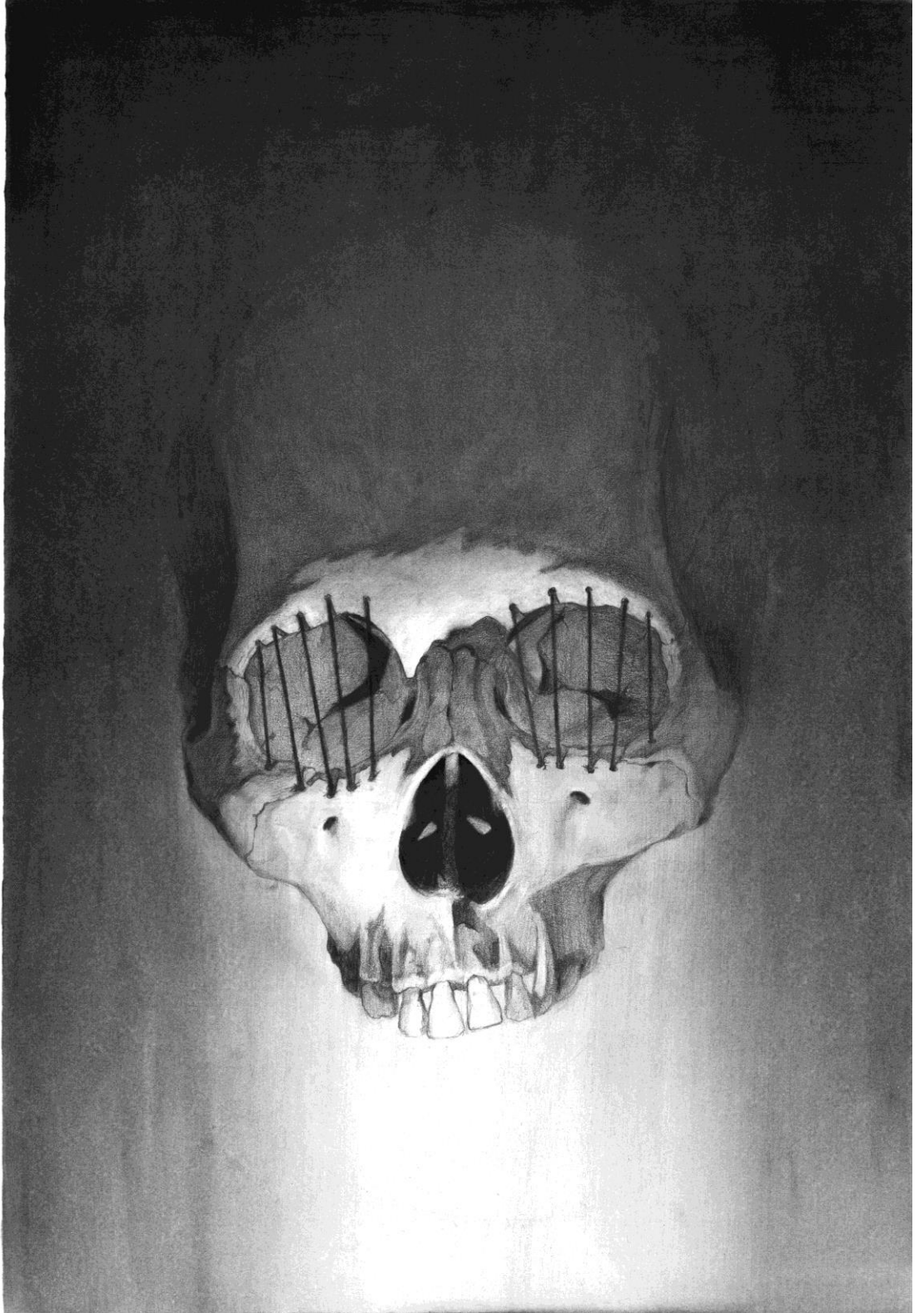


Fig.44. Ilustración final de *Envidia*.  
*Grafito, carboncillo, tinta y acrílico sobre papel.*  
50x70

## 3.6. PEREZA

### 3.6.1 CONCEPT ART

Para esta composición he evadido en cierto modo la visión objetiva representada en la divina comedia, basándome más en el concepto del tiempo.

#### 3.6.1.1. OBJETOS

En esta ilustración quería representar de alguna forma el concepto de tiempo y vida.

Para empezar mi visión era la de un personaje sosteniendo un gran reloj de arena, representando el tiempo, como poco a poco va pasando, perdiendo momentos por culpa de la incapacidad de actuar causada por la pereza. Y por otra parte sostiene un cráneo que a la vez es un candelabro. Con este candelabro quiero referenciar a la vida, a la llama. Como con este paso del tiempo se va consumiendo

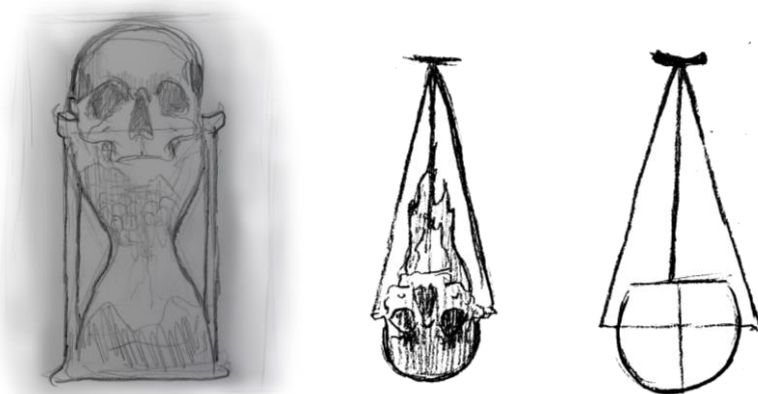


Fig.45. Bocetos de reloj y candelabro para *Pereza*.

#### 3.6.1.2. COMPOSICIÓN

Mi intención era la de crear una composición en diagonal donde aparece el personaje saliendo de entre las tinieblas sujetando en reloj y la llama.



Fig.46. Estudios de composición de *Pereza*.



### 3.6.2 ILUSTRACIÓN FINAL

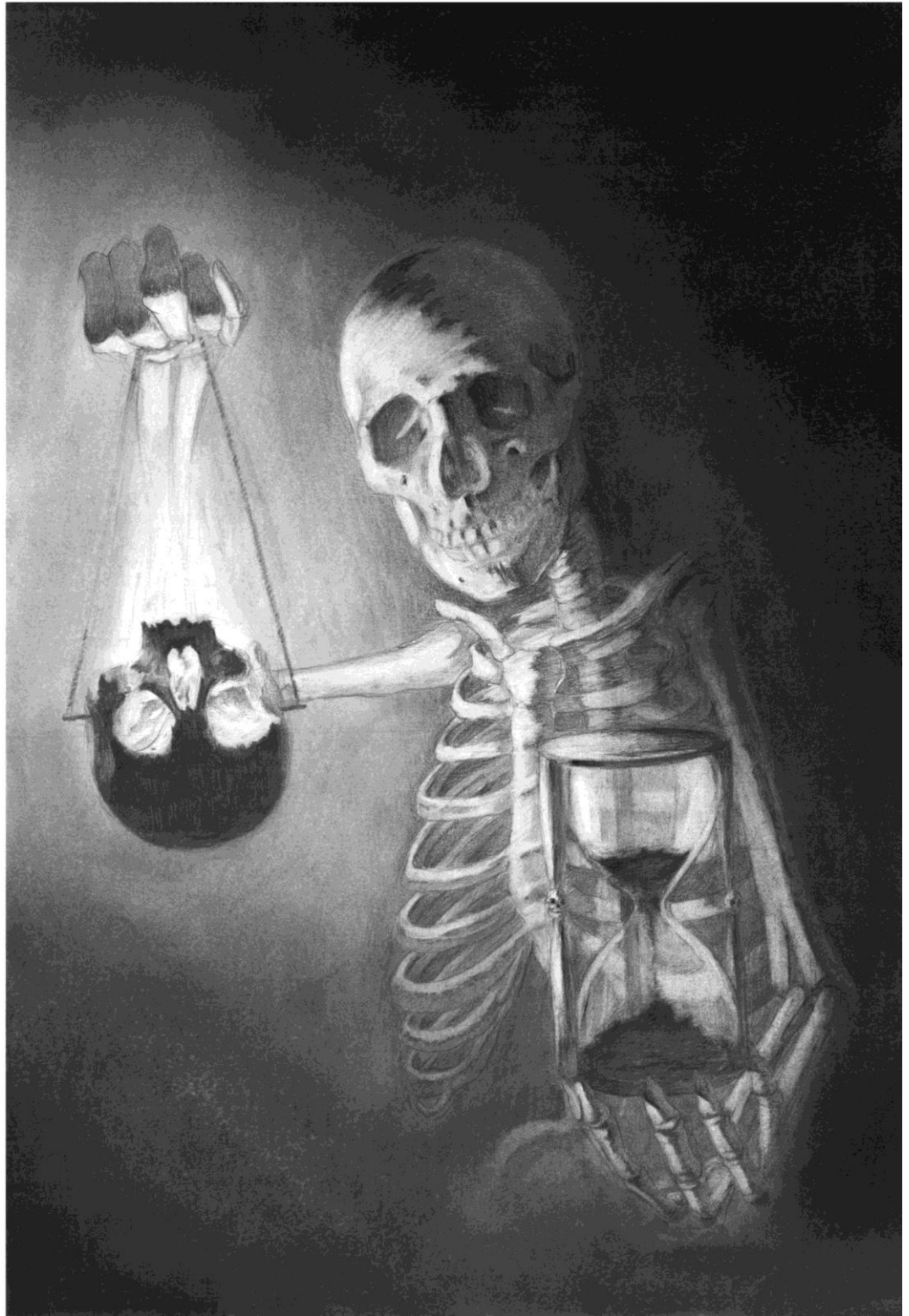


Fig.47. Ilustración final de *Pereza*.  
Grafito, carboncillo, tinta y acrílico sobre papel.  
50x70

### 3.6. ORGULLO

#### 3.7.1. CONCEPT ART

Para mi composición he querido partir de una idea más propia, presentando al pecado capital en forma de reflejo de uno mismo. Ya que la soberbia consiste en la imagen que tiene una persona de su propio ser, y encima este no es más que una ilusión creada por el mismo. En la composición inicial mi visión es la de una de las almas condenadas mirándose en un espejo.



Fig.48. *La Caída de Lucifer, El Paraíso Perdido*, 1866. Grabado Gustave Doré

#### 3.7.1.1. OBJETOS- ESPEJO

El espejo es oscuro, decorado con huesos y cráneos. Aquí presento las dos opciones, por una parte utilizando elementos propios de la anatomía humana y por otra parte de anatomía animal.



Fig.68. Estudios de Espejo.

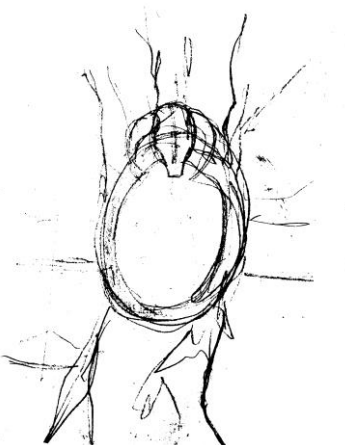


Fig.49. Boceto de composición Espejo.

#### 3.7.1.2. COMPOSICIÓN

Desde un inicio tuve la idea de representar a un personaje reflejándose contra el espejo, pero a la vez no quería caer en la creación de una composición simple. Finalmente busque crear ciertas líneas de composición utilizando el cuerpo del personaje con un punto de vista contrapicado exagerando en la perspectiva.

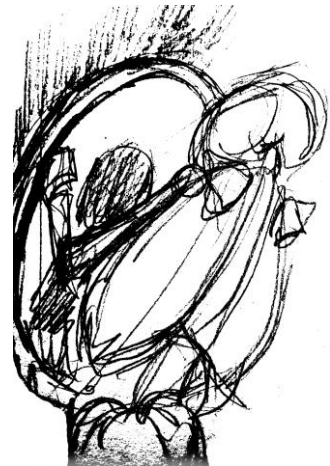
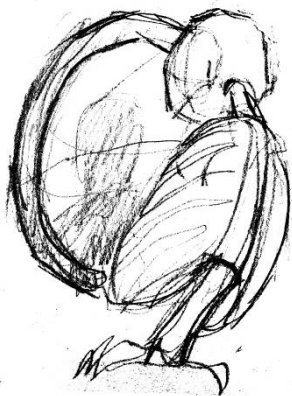
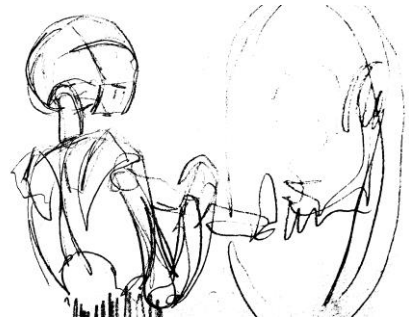


Fig.50. .Bocetos y estudios de composición de *Orgullo*.



### 3.6.2 ILUSTRACIÓN FINAL

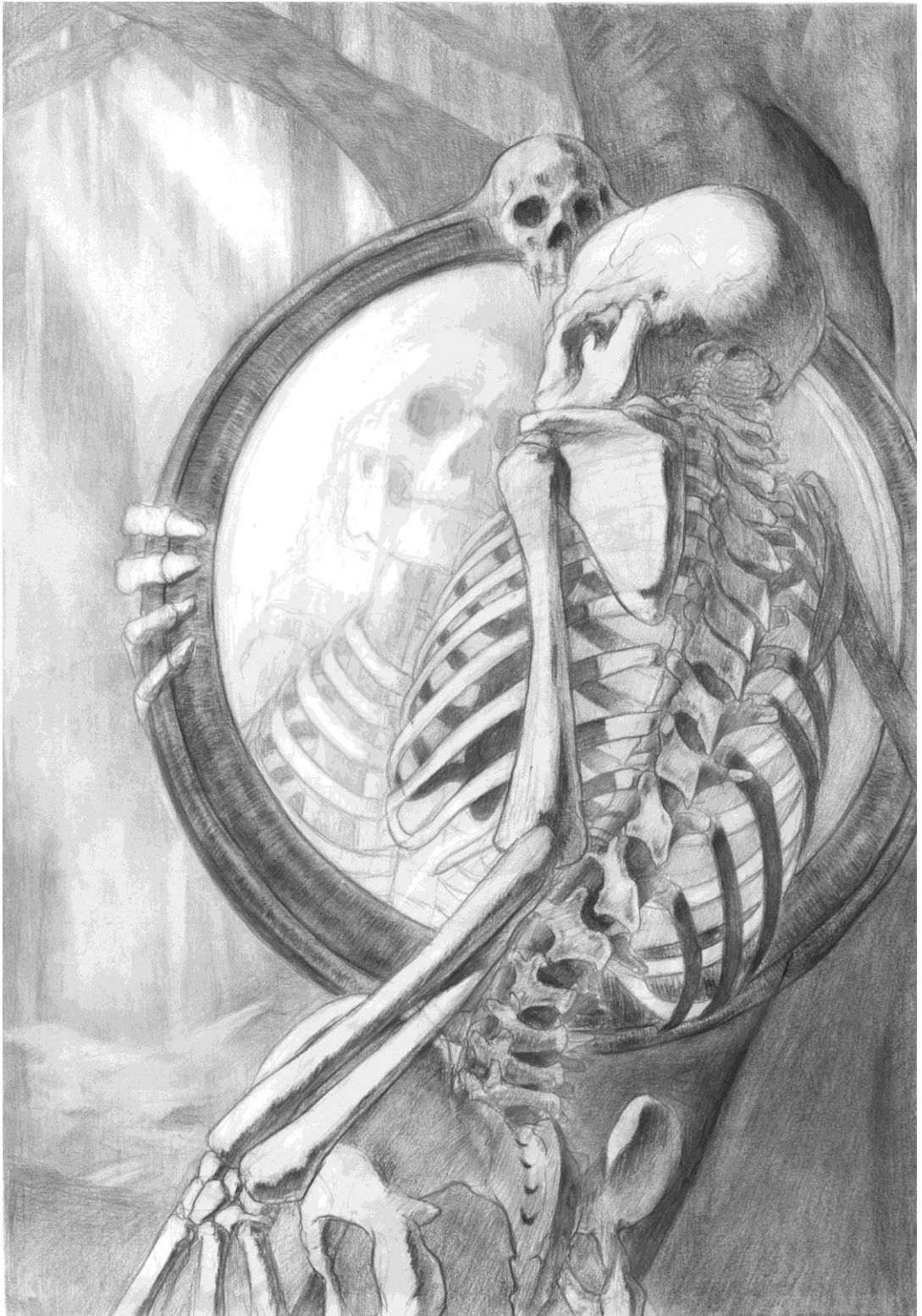


Fig.51. Ilustración final de *Orgullo*  
*Grafito, carboncillo, tinta y acrílico sobre papel.*  
50x70.

## 6. CONCLUSIONES



Fig. 52. *La Balsa de la Medusa*, 1819. Óleo sobre lienzo. 491 x 717 cm. Théodore Géricault

La pintura o la ilustración siempre han tenido unos objetivos, entretener, informar, enseñar o simplemente deleitar a un público, incluso si ese público es el propio artista.

Todo gran cuadro de la humanidad tiene una historia detrás, no como una historia temática si no una historia del trabajo del artista. Todo el mundo conoce la balsa de la Medusa de Géricault, un gran cuadro romántico basado en un naufragio real, pero detrás de esa gran pintura con esas figuras horrorizadas se encuentran horas de trabajo. La búsqueda de los testimonios de los supervivientes, la posible encarnación del horror pasado para sentirlo y transmitirlo en tu obra, las noches de bocetos de composición y los diferentes estudios anatómicos de las poses de los personajes, sin contar todos los años de academia y aprendizaje, observando a artistas más grandes con los que sueñas alcanzar e igualar, incluso pecando de vanagloria, superar.

Actualmente hemos adaptado estas metodologías, con nuevas formas de comunicación y búsqueda de información pero en el fondo es todo lo mismo.

Por mi parte he querido reflejar en el proyecto, como una idea se va formando y evolucionando.

En todo este camino he podido enriquecerme del estudio de cuestiones teóricas, como profundizar en elementos de la literatura clásica, analizar cuestiones de metodología a la hora de realizar proyectos de tan alta magnitud, ya que he necesitado mucho tiempo de planificación para poder realizar cada etapa con el espacio y comodidad necesaria. Cada pecado tenía un grado de dificultad dependiendo de la cantidad de elementos que quería representar ya que en todo momento he buscado obtener una visión realista. En cierto modo esta búsqueda realista es lo que más problemas me ha dado al largo del proyecto ya que todas las ilustraciones no están apoyadas concretamente sobre realidades existentes o fotografías si no creadas a partir del análisis de dichos elementos en la realidad, hasta llegar al punto de ver cómo funcionan formalmente, como la luz y la sombra actúan sobre ellos y entenderlos para poder crear las imágenes más nítidas en mi mente y representarlas con mayor exactitud. El poder llevar una rigurosa planificación te da el poder para ver todas las opciones disponibles para estos diseños.

En cierto modo el objetivo final ha sido realizar estas ilustraciones con el propósito de plasmar lo aprendido y a la vez deleitarme en el propio proceso de realización. Por supuesto que pude tener otro fin como podría ser el de ilustrar un texto, pero en mi mente las obras hablan por sí solas y para mí su objetivo no es más que el de poder observarlas e inundarme en ellas.

Finalmente, puedo decir que estoy contento con el resultado, soy consciente de los posibles puntos débiles del proyecto pero a pesar de ello he intentado dar lo mejor de mí y espero poder evolucionar y mejorar.

## 7. BIBIOGRAFÍA

- ALIHIERI, Dante. *La Divina Comedia*. Barcelona. Ángel Chiclana. 1979.
- ALIHIERI, Dante. *The Vision of Hell by Dante Aalihieri and ilustrated by Gustave Doré*. Londres. Popular Edition. 1892.
- ARAKAWA, Hiromu. *Full Metal Alchemist*. Barcelona. Norma Editorial. 2004.
- BRIDGMAN, George. *Constructive Anatomy*. New York. Dover Publications Inc. 2000.
- BUDELAIRE, Charles, *Las Flores del Mal*. Madrid. Alianza Editorial. 1977.
- FAU, Julien y CUYER, Eduard. *Artistique du corps humans*. Paris. Librairie J.-B. Baillère et Fils. 1869.
- GURNEY, James. *Realismo Imaginativo*. Madrid. Ediciones Anaya Multimedia. 2016.
- GURNEY, James. *Luz y Color*. Madrid. Ediciones Anaya Multimedia. 2015.
- HOGARTH, Burne. *Drawing Dinamic Hands*. New York . Watson-Guption Publications. 1988.
- HUMBERT, Jean. *Mitología Griega y Romana*. Barcelona. Editorial Gustavo Gili. 2017.
- LEGRAND, Gérard. *El Arte Romántico*. Barcelona. Editorial Larousse. 2007.
- MILTON, John. *El Paraíso Perdido*. S.L.U. Madrid. Espasa Libros. 2009.
- OVIDIO, Publio. *Las Metamorfosis*. Madrid. Ediciones Catedra. 2005.
- REYERO, Carlos. *Introducción al Arte Occidental del Siglo XIX*. Madrid. Ediciones Catedra. Madrid. 2014.
- SIMBLET, Sarah. *Anatomy for the Artist*. Londres. Dorling Kindersley Limited. 2001.
- SZUNYOGHY, Andrés y Dr. GYÖRGY, Fehér. *Anatomía Humana para Artistas*. Barcelona H.F.Ullmann. Barcelona. 2013.
- ZAFRAN, Eric. *Fantasy and Faith: The Art of Gustave Doré*. New Haven. Yale Univeristy Press. 2007.

## WEBGRAFÍA

PÓNTICO, Evagrio. *Sobre los ocho vicios malvados*. Mercaba: Enciclopedia católica hispana. [Consulta: 2 febrero 2018]. Disponible en: [http://www.mercaba.org/Desierto/sobre\\_los\\_ocho\\_vicios\\_malvados.htm](http://www.mercaba.org/Desierto/sobre_los_ocho_vicios_malvados.htm)

*Pecados Capitales*. Wikipedia: la enciclopedia libre [Consulta: 14 enero 2018]. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Pecados\\_capitales](https://es.wikipedia.org/wiki/Pecados_capitales)

*Hipodamía*. Wikipedia: la enciclopedia libre [Consulta: 3 marzo 2018]. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Hipodam%C3%ADa>

LOVELL, Christopher. [Consulta: 4 mayo 2018]. Disponible en: <http://www.christopherlovell.com/>

RODIN. Musee Rodin. [Consulta: 6 marzo 2018]. Disponible en: <http://www.musee-rodin.fr/>

## TFG- TFM

CATTAINO, Javier. *Metamorfosis, Figuraciones Fantásticas y Estética de la Nueva Carne*. [Trabajo fin de master]. Valencia. Universitat Politècnica de València. 2011

## 8. LISTADO DE IMÁGENES

- Fig.1. *La Divina Commedia di Dante*, 1465 Fresco Domenico di Michelino.
- Fig.2. *El Infierno* (1480-1495) Sandro Botticelli.
- Fig.3. *Infierno, Canto V, 1861*. Gustave Dore. The Visions of Hell by Dante Alihieri.
- Fig.4. *El Beso, 1881*. Auguste Rodin.
- Fig.5. *Mesa de los Pecados Capitales*. (1505-1510) Óleo sobre tabla de madera de chopo, 119,5 x 139,5 cm El Bosco.
- Fig.6. *Infierno, Canto VII, 1861*. Gustave Dore. The Visions of Hell by Dante Alihieri.
- Fig.7. *Envidia, 1670*. Marmol. Giusto Le Court.
- Fig.8. Personaje de *Sloth*, Serie televisiva *Full Metal Alchemist, 2003*.
- Fig.9. *Fuente del Ángel Caído*. 1885. Bronce. Ricardo Bellever.
- Fig.10. *S/t*. 1983. Óleo sobre masonita. 87 x 87 cm.. Zdzislaw Beksínski.
- Fig.11. *S/t*. 1986. Óleo sobre masonita. 120 x 98 cm.. Zdzislaw Beksínski.
- Fig.12. *Kyo*, 2016. Técnica mixta. 42 x 29,7 cm. Christopher Lovell.
- Fig.13. *Infierno, Canto III, 1861*. Gustave Dore. The Visions of Hell by Dante Alihieri.
- Fig.14. *La Puerta del Infierno, 1880-1890*. Bronce. 635x400 cm Auguste Rodin
- Fig.15. Estudio de *El Beso* de Rodin. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.16. Estudio de Silueta de *El Beso* de Rodin. . Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.17. Estudio osteológico en silueta de *El Beso* de Rodin. . Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.18. Estudio osteológico de *El Beso* de Rodin. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.19. Boceto de Paolo y Francesca. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.20. Boceto de silueta de Paolo y Francesca. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.21. Boceto de *la Torre*. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.22. Estudio de siluetas de la Torre. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.23. Estudio de siluetas y composición del *Torbellino de Almas*. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig. 24. Estudios de composiciones para *Lujuria*. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.25. Ilustración final, *Lujuria*. Grafito, carboncillo, tinta y acrílico sobre papel. 50x70. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.26. Estudio de siluetas de *Centauro*. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.27. Estudio de cabezas de *Centauro*. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.28. Estudio anatómico de *Centauro*. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.29. Estudio de pose de *Centauro*. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.30. Estudio de silueta de *Árbol Místico*. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.31. Estudios silueta y composición de *Árbol Místico*. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.32. Estudios de composiciones de *Gula*. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.34. Boceto de personaje de *Ir*. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.35. Estudios de pose para *Ira*. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.36. Estudios de escenario fondo para *Ira*. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.37. Estudios de composición para *Ira*. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.38. Estudios de composición de manos para *Ira*. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.39. Ilustración final de *Ira*. Grafito, carboncillo, tinta y acrílico sobre papel. 50x70. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.40. Estudios de pose y silueta para *Avaricia*. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.41. Estudios de composición de *Avaricia*. Carlos Peraire Ferreres.
- Fig.42. Composición final de *Avaricia*. Grafito, carboncillo, tinta y acrílico sobre papel. 50x70. Carlos Peraire Ferreres



Fig.43. Estudios de composición de *Envidia*. Carlos Peraire Ferreres.

Fig.44. Ilustración final de *Envidia*.. *Grafito, carboncillo, tinta y acrílico sobre papel. 50x70.*  
Carlos Peraire Ferreres.

Fig.45. Bocetos de reloj y candelabro para *Pereza*. Carlos Peraire Ferreres.

Fig.46..Estudios de composición de *Pereza*. Carlos Peraire Ferreres.

Fig.47. Ilustración final de *Pereza*.. *Grafito, carboncillo, tinta y acrílico sobre papel. 50x70.*  
Carlos Peraire Ferreres

Fig.48. *La Caída de Lucifer, El Paraiso Perdido*, 1866. Grabado Gustave Doré.

Fig.49. Boceto de composición *Espejo*. Carlos Peraire Ferreres

Fig.50. .Bocetos y estudios de composición de *Orgullo*. Carlos Peraire Ferreres

Fig.51. Ilustración final de *Orgullo*. *Grafito, carboncillo, tinta y acrílico sobre papel. 50x70.*  
Carlos Peraire Ferreres.

*Fig. 52. La Balsa de la Medusa*, 1819. Óleo sobre lienzo. 491 x 717 cm. Théodore Géricault