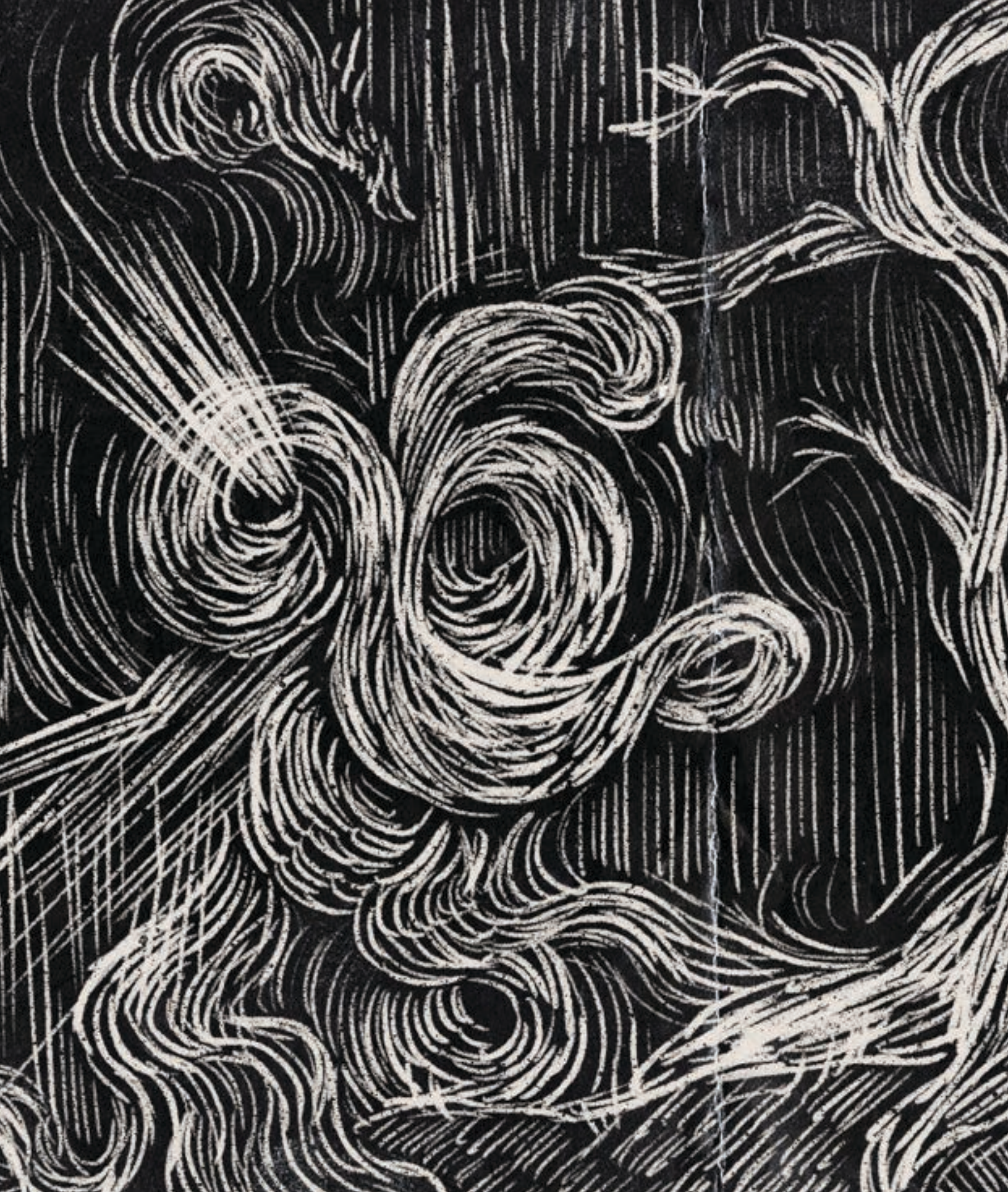


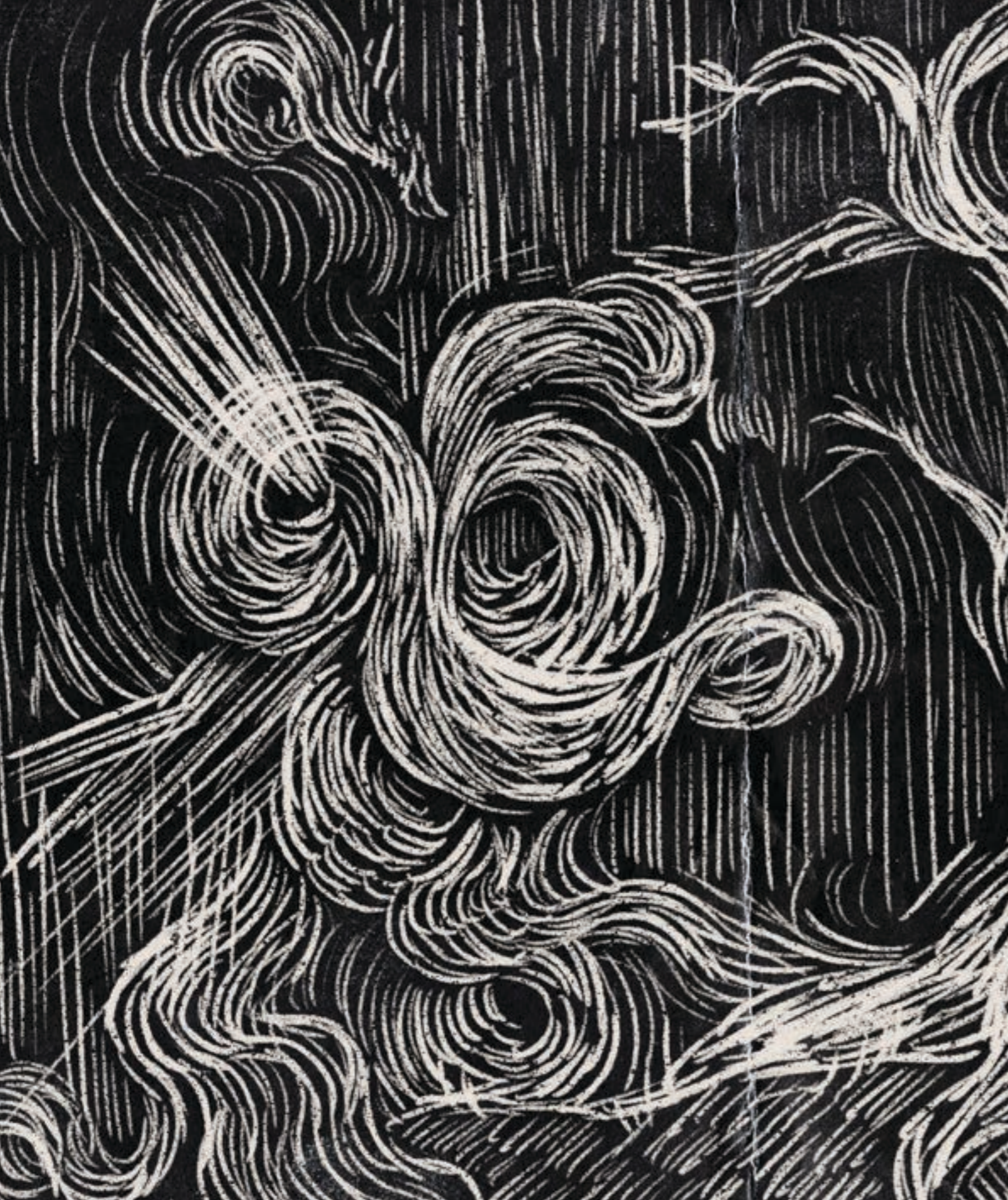
DESCENSUS
DANTE IMMERSIVO

AMANDA LEGÓRBURU BRUZUAL





AUB



DESCENDAS
DANTE IMMERSIVO

Título *DESCENSUS: Dante Inmersivo*

Subtítulo Un viaje visual y sonoro a lo profundo del infierno de dante a través de un espacio de inmersión artística.

Autora Amanda Isabel Legórburu Bruzual
legorburuamanda@gmail.com

Tutor Javier Martín Jiménez
javier.martin@ufv.es

Universidad Francisco de Vitoria. Facultad de Comunicación.
Doble Grado en Bellas Artes y Diseño.
Convocatoria extraordinaria. Curso 2023 - 2024





¹En español: No lo cambiaría ni-
ninguna vez. El paraíso no es capaz
de contener un amor como tu y yo.
HOZIER, A. (2023). Francesca.
[Canción]. En *Unreal Unearthed*.
Rubyworks Limited.

Fig. 1. Doré, G. *Francesca and
Paolo da Rimini Canto 5 73-75*,
hacia 1860.

**“I WOULD NOT CHANGE IT EACH TIME.
HEAVEN IS NOT FIT TO HOUSE A LOVE
LIKE YOU AND I”¹**

Para *Ludovico Andrés*, mi gato, que su ronroneo me ha acompañado durante todo el desarrollo de este proyecto.

Para *Hozier*, quien me ha brindado inspiración desde el inicio. Gracias por *Unreal Unearthed*, que ha servido como referencia para *Dante Inmersivo*.

RESÚMEN

Dante Immersivo es una reinterpretación del viaje de Dante al Infierno a través de una exposición basada en lo visual y lo sonoro. A partir de un estudio de los temas y símbolos de la “Divina Comedia”, donde se exploran los mitos clásicos que Dante incorpora en su obra, se plantea su representación en un entorno inmersivo. Este proyecto cura un espacio con las obras de distintos artistas y elementos audiovisuales con el fin de generar una sensación perturbadora dentro del espectador.

Dante Immersivo es una experiencia inmersiva donde se propone un arte en el que se combinan lo visual y sonoro para darle importancia al espacio como punto de partida de la obra artística.

PALABRAS CLAVE
EXPOSICIÓN / INFIERNO DE DANTE / GROTESCO / EXPOSICIÓN INMERSIVA / COMISARIADO

ABSTRACT

Dante Immersivo is a reinterpretation of Dante’s voyage to the Inferno through a visual and sound-based exhibition. Beginning with a study of the themes and symbols of the “Divine Comedy”, where the classical myths Dante incorporates in his work are explored, its representation is proposed in an immersive environment. This project curates a space with the works of different artists and audiovisual elements to generate a disturbing feeling within the audience.

Dante Immersivo is an immersive experience that proposes an art that combines visual and sonorous aspects to give importance to space as a starting point for artistic work.

KEYWORDS
EXHIBITION / DANTE’S INFERNO / GROTESQUE / IMMERSIVE EXHIBITION / CURATION

I. INTRODUCCIÓN 10

1. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA 14

 1.1 OBJETIVO GENERAL 15

 1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS 15

 1.3 METODOLOGÍA 16

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN 18

 2.1 EL INFIERNO DE DANTE Y SU REPRESENTACIÓN EN EL ARTE 19

 2.1.1 Dante en el arte: desde el Renacimiento hasta la postmodernidad 20

 2.1.2 Últimas representaciones artísticas del Infierno de Dante Alighieri 38

 2.2 LO GROTESCO COMO ESTÉTICA EN EL ARTE 48

 2.2.1 La estética de lo grotesco y la presencia de la moralidad 52

 2.2.2 Desarrollo de lo grotesco en el arte europeo 58

 2.2.3 Concepto de lo grotesco en el arte contemporáneo 74

 2.3 EXPOSICIONES INMERSIVAS: EL USO DE LA NARRATIVA Y LOS SENTIDOS PARA CREAR UN ESPACIO DE INMERSIÓN 82

 2.3.1 La exposición inmersiva y su recorrido por el arte contemporáneo 83

 2.3.2 El uso del sonido cómo herramienta de inmersión . 90

 2.3.3 Proyectos inmersivos basados en aspectos sensoriales 93

3. DESARROLLO 100

 3.1 MEMORIA DESCRIPTIVA 103

 3.1.1 Definición del programa de necesidades 103

 3.1.2 Referencias del proyecto 104

 3.1.3 Argumentación 115

 3.2 ETAPA CREATIVA 117

 3.2.1 Conceptualización de Dante Inmersivo 117

 3.2.2 Bocetos y elementos visuales 120

 3.2.3 Proceso de creación 127

 3.3 DESARROLLO DE LA EXPOSICIÓN 145

 3.3.1 Estrategia de la exposición 145

 3.3.2 Lista de obras 146

 3.3.3 Artistas colaboradores 151

 3.3.4 Primeros esquemas de ocupación 156

 3.3.5 Esquema de ocupación seleccionado 158

 3.3.6 Diseño gráfico 159

 3.3.7 Textos explicativos 170

 3.3.8 Iluminación 175

 3.3.9 Componentes audiovisuales 177

 3.3.10 Materiales 178

 3.3.11 Bocetos en planta 180

 3.3.12 Bocetos en perspectiva 182

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS 186

 4.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO 187

 4.2 SINOPSIS Y FICHA TÉCNICA DE CADA OBRA 189

 4.3 ESQUEMA DEL ESPACIO EXPOSITIVO 213

5. CONCLUSIONES 218

 5.1 LIMITACIONES DEL PROYECTO 221

 5.2 PROYECCIÓN A FUTURO 223

6. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA 224

 6.1 BIBLIOGRAFÍA 225

 6.2 WEBGRAFÍA 229

II. ANEXOS 232

ANEXO I: BRIEFING DANTE INMERSIVO 233

ANEXO II: AUDIOS EXPERIMENTALES 237

ANEXO III: AUTORIZACIÓN DE DERECHOS DE AUTOR 238

ANEXO IV: AUTORIZACIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN 240

ANEXO V: AUTORIZACIONES FIRMADAS 242

INTRODUCCIÓN

En la última década se ha visto un auge de exposiciones inmersivas en todos los lugares posibles: museos, galerías, espacios culturales, sitios de ocio, y demás. Gracias a esto, existe un gran interés por el público en sumergirse en experiencias diferentes a lo que normalmente se concibe como “exposición artística”. Es por esa razón que se presenta Dante Inmersivo, un proyecto en el cual se buscará una nueva experiencia inmersiva donde, en vez de adentrarse dentro de un espacio de obra artística, se buscará representar una obra literaria, en este caso el Infierno de Dante, a través de distintos elementos sensoriales.

Se escoge la Divina Comedia de Dante, particularmente el Infierno, debido a que es una obra ya bastante representada en el arte a través de los siglos, pero de la que el público puede conocer más allá de lo visto en la cultura popular. Dante Inmersivo supone la realización de una exposición artística, donde se encuentran varias obras de distintos artistas. Sin embargo, la idea principal por parte de la autora es adentrarse dentro del área del comisariado y el diseño del espacio expositivo.

El presente proyecto se comenzará primero estableciendo los objetivos y la metodología del trabajo para poder obtener una idea global de futuro del planteamiento que se menciona. Luego, en el Capítulo II, el Estado de la Cuestión, se presentarán distintos temas a desarrollar en un análisis literario. Entre estos temas, todos relevantes para el entendimiento de la realización de una exposición inmersiva con el tema seleccionado, se encuentran la

Fig. 2. Fuseli, H. *Detalle de Titania y Bottom*, hacia 1790.

exploración visual del Infierno de Dante a través de su representación artística y el análisis de la estética grotesca, así como también un desarrollo de las exposiciones inmersivas y cómo estas afectan, a través de sus componentes audiovisuales, la experiencia del público.

Al juntar todos estos temas, se busca el total entendimiento del proyecto para así poder pasar al Capítulo III, donde se desarrollará la exposición. Es en esta parte donde se podrá ver el planteamiento, planificación, y realización de la exposición inmersiva. Finalmente se verá el Capítulo IV el análisis de los resultados obtenidos del proyecto, así como también las reflexiones del proyecto y su posible ampliación.

Durante la realización de este trabajo se tomaron en cuenta las experiencias que se tuvieron en distintas clases durante el curso de la carrera. Particularmente, se tomaron como referencia las clases de Historia del Arte, Arte Contemporáneo, Proyectos Artísticos, y Gestión Cultural.

Fig. 3. El Bosco, *Tríptico de las tentaciones de San Antonio*, 1501.

Estas dos primeras sirvieron como base teórica para el criterio con el que se discuten los diferentes artistas y períodos artísticos que se mencionan dentro del Estado de la Cuestión, y que después funciona como ayuda para entender el efecto que los referentes tienen sobre las obras y la exposición creada. Similarmente, a través de lo aprendido en la clase de Proyectos Artísticos, se capta el concepto creativo y los procesos de realización de las obras para poder llegar a tener un itinerario narrativo dentro de la exposición. Finalmente, la experiencia que se obtuvo con Gestión Cultural ayudó a entender la manera en la que se organizan proyectos culturales y museísticos, especialmente tomando en cuenta la parte organizativa, sistemática, y legal de una exposición.



1.1 OBJETIVO GENERAL

Realizar el *comisariado* de un espacio expositivo enfocado en elementos sensoriales, para crear una *experiencia inmersiva* donde la audiencia pueda captar la narrativa del Infierno de Dante.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Investigar la simbología del imaginario dantesco dentro del Infierno, centrándose en su representación en el arte.

Diseñar un plano expositivo que facilite la experiencia inmersiva, abogando a que asegure la disposición de las obras presentes y una ruta de circulación del público a través de la narrativa que se quiere reflejar.

Desarrollar piezas originales específicas, así como también recopilar piezas de otros artistas, que dialoguen entre sí y con el espacio para así crear la narrativa que capte la esencia de la obra original.

Fig. 4. Nattini, A. *Canto I*, 1939.

Implementar estrategias expositivas que inviten al público a adentrarse dentro de la narrativa, para que así la audiencia no sea solo un mero observador sino se convierta en el propio Dante adentrándose al Infierno.

Documentar de forma holística el espacio creado para poder enseñar los resultados y analizarlos para así estudiar la posibilidad de la ampliación del proyecto.

1.3 METODOLOGÍA

Este trabajo se desarrollará a través de dos tipos de metodología: una de investigación y una creativa. De esta manera se podrán establecer las bases para la realización del proyecto considerando los objetivos previamente establecidos. La metodología de investigación será la base del proyecto, que se obtendrá gracias a referentes que nos ayuden a entender los diferentes ámbitos de la teoría. La metodología creativa será la cual lleve a la realización del espacio que se busca a partir de los resultados de la investigación anterior.

En la metodología de la investigación habrá una fundamentación teórica y una investigación práctica, que ayudarán a la fase creativa. Para la parte teórica se hará una revisión bibliográfica en donde se realizará un análisis del imaginario dantesco dentro del desarrollo del arte occidental para poder identificar así los temas, símbolos, y aspectos narrativos de la obra. Se estudiarán exposiciones sensoriales para analizar cómo afectan al público, así como también otras en donde el enfoque haya sido la experiencia inmersiva. Se tomará en cuenta la traducción al español de la Divina Comedia de Dante por Franco Nembrini. También se investigarán distintos temas estéticos enfocados hacia lo grotesco y perturbador, tomando en cuenta a autores como Martin Clayton, Luis Puelles, y José Lebrero Stals.

Por esta misma rama, en la metodología de investigación práctica se hará primero un estudio de las distintas disposiciones del espacio para realizar un recorrido donde

el enfoque sea la narrativa. Se considerarán artistas que trabajan el espacio, como los son Jeffrey Shaw, Maurice Benayoun y Luc Courchesne; así como también artistas que trabajen temas similares, así como el Bosco, SMACK, Cindy Sherman, Lucian Freud, y demás. Se experimentará el formato artístico para crear obras representativas de la Comedia, y se buscarán artistas que trabajen con temas similares al imaginario dantesco para así desarrollar el itinerario expositivo. Además se estudiará el efecto de la música y los sonidos dentro del espacio para poder desarrollar la experiencia sensorial inmersiva.

Una vez terminada la investigación, se procederá al proceso creativo. En la metodología creativa de este trabajo se verán distintas fases: el diseño de concepto, el diseño expositivo, la creación y curaduría de obras, la interactividad del espacio y la documentación de éste. Primero, se creará un concepto artístico y estético basado en la investigación a través de un storyboard que refleje la narrativa de la exposición. Luego, se elaborará un diseño detallado del espacio utilizando la maquetación física.

Durante esta parte se planificará la manera en la que las distintas obras podrán estar dispuestas dentro del espacio. Para esto, se desarrollarán las obras necesarias para la exposición, y se seleccionarán piezas que encajen dentro de la narrativa. Se desarrollarán a su vez los elementos inmersivos y su contribución al espacio, todo con el fin de implementar el diseño expositivo de acuerdo al plan realizado con anterioridad.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1 EL INFIERNO DE DANTE Y SU REPRESENTACIÓN EN EL ARTE

No existen muchos libros que se hayan asentado como hitos culturales tal como lo ha hecho la Divina Comedia de Dante Alighieri. Es tan reconocible que no es necesario para una persona leerlo para saber de qué van los cantos, tal cómo se ha visto en representaciones artísticas, más relevantemente la de Miguel Barceló, quien admitió no haber terminado de leer el poema y de inspirarse de ilustraciones basadas en el texto. Es una narrativa con un imaginario bastante trabajado desde sus años de publicación hasta en la sociedad actual. A través de esta obra artística, en todas sus formas, es que el poema de Dante ha pervivido de forma tan presente en la actualidad, convirtiéndose en una de las obras más importantes de la literatura universal.²

La Divina Comedia de Dante, originalmente *Commedia*, es una de las obras que ha tenido mayor repercusión en la cultura moderna, siendo esta de los textos más reconocidos e incluso una de las obras literarias más ilustradas a lo largo de la historia. Aunque sea una obra de más de setecientos años, sigue aún muy presente en la creación artística y cómo tema de investigación académica. Gracias a esta cantidad de trasfondo que se tiene sobre la obra,

² FERNÁNDEZ COLOMO, S. (2022). "La Divina Comedia a través del arte: un modelo de pervivencia en la memoria colectiva". [En línea] *Ala Este. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, n° 2, p. 86. Disponible en web: <https://www.ucm.es/alaeste-eng/file/5_la-divina-comedia> [Fecha de consulta: el 8 de enero de 2024].

Fig. 5. da Modena, G. *El infierno*, alrededor de 1410.

existe un gran imaginario “dantesco” al cual han aportado numerosos filólogos, historiadores, filósofos, artistas, curadores, y por lo cual hay diversas instituciones, seminarios, revistas, investigaciones y demás enfocadas en Dante y su obra literaria.³

³ *Ibidem*, p. 75.

La obra de Dante es importante entenderla dentro de su contexto, siendo éste la Florencia de los siglos XIII y XIV. Una de las posibles razones por las cuales la obra repercute tan fuertemente en todo el continente europeo es el Humanismo, que la llevó por toda Italia, y la Ilustración, que la introdujo a países como Francia e Inglaterra. De esta manera, es con ayuda de la obra dantesca que la ciudad de Florencia pasa de la Edad Media a la Edad Moderna.

La realidad por lo cual la obra causó mucho interés en la sociedad del momento es porque “muchos aspectos del cristianismo se juntan con las ciencias políticas, la moralidad del hombre del momento y continuas referencias a personajes históricos del pasado y a hechos coetáneos de la vida del poeta, dando lugar a un programa poético-religioso.”⁴ Sin embargo, la propia inspiración de Dante para escribir es muy ambigua, considerando que los elementos principales que utiliza—el infierno, el purgatorio, y el paraíso—se ven representados en la mayoría de las religiones, y en este propio capítulo se hablará de cómo esto ha repercutido en las diferentes representaciones artísticas desde el Renacimiento hasta el arte contemporáneo.

⁴ *Ibidem*, p. 76.



Fig. 6. Desconocido, Fol. 32 del Egerton 943 que hace referencia al canto Infierno XVIII, S. XIV

2.1.1 DANTE EN EL ARTE: DESDE EL RENACIMIENTO HASTA LA POSTMODERNIDAD

La capacidad artística de la obra de Dante ha repercutido en la cultura desde los primeros manuscritos iluminados conservados con ilustraciones que acompañan la poesía de Dante. Desde entonces, ha habido gran cantidad de artistas que han representado a la *Commedia*, muchos de los cuales pueden ser anónimos, pero también aquellos de gran renombre, como los son Botticelli, Gustave Doré, William Blake, Henry Fuseli, Salvador Dalí, y muchos otros.

La fecha más temprana de una representación artística de la obra de Alighieri es del año 1337, correspondiente al ejemplar de un manuscrito iluminado realizado en Florencia (actualmente conservado en la Biblioteca dell'Archivio Storico e Trivulziana de Milán). Gracias a este tipo de manuscritos es por lo cual la *Divina Comedia* ha podido difundirse por toda Europa. Desde entonces, lo que sería el trecento italiano, se han hecho numerosas copias de esta obra, especialmente en la área cerca de Rávena, ciudad donde falleció el poeta, Padua y Bolonia.⁵ La estética de estas obras proviene de la tradición gótica de la Edad Media, como se puede ver en la figura 6.

⁵ *Ibidem*, p. 77.

Debido a la naturaleza de estas primeras representaciones, es necesario resaltar la importancia de los manuscritos y su distribución. Muchas regiones comenzaron a



Fig. 7. Botticelli, S., *El infierno*, Detalle del mapa del Infierno de Botticelli, ilustrando el libro I, canto XV de la Divina comedia de Dante, s. XV.

tomar nuevos intereses en las humanidades, entre ellos la Nápoles de Alfonso I de Aragón, quien tuvo gran interés en la literatura y encargó varios tomos de la Divina Comedia, entre ellos incluídas ya traducciones del texto, la primera siendo en catalán con el trabajo de Andreu Febrer, el cual se puede encontrar en El Escorial. Aunque muchos de estos manuscritos fueron hechos anónimamente, todos tienen gran valor por parte de las ilustraciones que tienen, que no solo sirvieron para embellecer el texto, sino que ayudó a la comprensión del poema y a la difusión de las obras. Es por estos manuscritos que muchos artistas contemporáneos a la época, y con posterioridad se comienzan a inspirar con la *Commedia*.⁶

Entrando en los siglos XV y XVI, Dante ya era una figura fundamental para Florencia. Había influenciado en cuestiones lingüísticas, cómo lo fue la regularización del italiano vulgar (*questione della lingua*) hasta en cuestiones Humanistas, como lo fue para autores como Leonardo Bruni o Boccaccio. Aunque en esta época se considera muy relevante la producción de manuscritos, la obra dan-

⁶ *Ibidem*, pp. 78-79.



Fig. 8. Baldini, B., *El infierno*, ilustración de la Divina Comedia, 1481.

⁷ SÁNCHEZ SOLER, A. (2004). "La Divina Comedia de Dante ilustrada por Sandro Botticelli". *Isla de Arriarán*, n° 23-24, p. 91.

⁸ FERNÁNDEZ COLOMO, S. (2022). "La Divina Comedia a través del arte: un modelo de pervivencia en la memoria colectiva". [En línea] *Ala Este. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, n° 2, p. 79. Disponible en web: <https://www.ucm.es/alaeste-eng/file/5_la-divina-comedia> [Fecha de consulta: el 8 de enero de 2024].

tesca tuvo representaciones en formatos variados, especialmente al final del siglo XIV. Entre estos se encuentra el fresco de Domenico di Michelino en Santa Maria del Fiore.

Relevante en esta época es destacar el comentario realizado por Cristoforo Landino, cuya edición incluyó una serie de ilustraciones realizadas por Botticelli. Se conoce que Botticelli se dispuso a ilustrar los cien cantos de la *Commedia*, pero se detuvo al necesitar su labor en la Capilla Sixtina.⁷ Durante este tiempo, Baccio Baldini realizó diecinueve grabados basados en los cantos, de los que se concluye que la inspiración vino de los bocetos ya realizados por Botticelli.⁸

Botticelli es un artista central para el imaginario dantesco, ya que ha sido el primero con más influencia en la forma de ilustrar los cantos de la *Commedia*. Del artista se conservan noventa y dos ilustraciones de las ciento dos originales, realizadas posiblemente entre 1480 y 1490: cien para cada uno de los cantos, uno para la portada, y uno para el reverso.

De esta obra de Botticelli, además, existe evidencia del proceso de elaboración, incluyendo bocetos y dibujos a color, dentro de los cuales se encuentra el mapa del infierno que diseñó a partir del poema. Este mapa, que comprende detalles diminutos, es aún considerado uno de los más famosos y conocidos, siendo aún incluso referencia para artistas de la actualidad. Más bien, gracias a las aportaciones de Botticelli, cambia radicalmente la forma narrativa de ilustrar la Commedia, pasando de una representación con viñetas a una más unificada.⁹

⁹ *Ibidem*, p. 80.

Con la llegada de la Ilustración al continente europeo, la obra de Dante comienza a difundirse por países como Francia, Inglaterra, y Alemania. Es durante esta época que se comienza a tener un nuevo interés por las historias secundarias que acompañan los cantos de la Commedia, así como lo son las historias de Ugolino y la de Francesca y Paolo. William Blake, en Inglaterra, realizó una serie incompleta de ilustraciones de la Divina Comedia, en donde se puede evidenciar este nuevo interés.

Fig. 9. Botticelli, S., *Mapa del infierno*, S. XV



La obra de Blake es interesante ya que existe la posibilidad de que no haya tenido una base visual de la Divina Comedia—en ese momento la obra de Baldini era difícil de conseguir, y las de Botticelli no se reprodujeron hasta 1887—, lo cual le da originalidad ya que lo más probable es que haya tenido que basarse en su propia imaginación. En sus ilustraciones, Blake representa cantos completos e incluso consecutivos. La unión entre la literatura y el arte que comenzó entonces dio paso a movimientos posteriores como el prerrafaelismo y el surrealismo, ambos que tuvieron artistas que trabajaron el tema dantesco.¹⁰

Fig. 10. Blake, W., *Ilustración 46: los hipócritas, incluido Caifás crucificado, representados bajo el vuelo de los demonios (Inferno, XXIII, líneas 58-142)*, 1824.

¹⁰ *Ibidem*, p. 81.

La Hermandad Prerrafaelita tuvo mucho interés en la literatura medieval, incluyendo en la obra de Alighieri. Nace este movimiento a base de crítica al academicismo inglés del siglo XIX, y enfoca su interés en el arte “antes de Rafael”. El espíritu renacentista de los prerrafaelitas y el interés por los primitivos maestros de Dante Gabriel Rossetti, artista del movimiento, así como su herencia italiana, llevan al enfoque dantesco de la obra, aunque esta fue mayormente enfocada en la vida de Dante que en su propia obra. Sin embargo, Rossetti representó limitadamente algunos pasajes

Próxima página: Fig. 11. Rossetti, D. G., *El sueño de Dante ante la muerte de su amada*, 1871.

Próxima página: Fig. 12. Rossetti, D. G., *Paolo and Francesca da Rimini*, 1867.





de la *Commedia*, entre los más conocidos está el Sueño de Dante el día de la muerte de Beatrice y Paolo y Francesca da Rimini.¹¹

El artista por excelencia de la *Divina Comedia* es Gustave Doré. Ya para el siglo XIX, y con la influencia del Romanticismo, Dante y la *Divina Comedia* eran objeto de interés en Francia. Un gran ejemplo de este interés se ve en Delacroix y su obra *La barca de Dante*.¹² Otro sería la obra de William Adolphe Bouguereau, *Dante y Virgilio en el Infierno*.¹³

¹¹ *Ibidem*, pp. 82-83.

¹² CALVO SANTOS, M. (2021, 17 de abril). *La barca de Dante*. *Historia Arte!* Disponible en web: <<https://historia-arte.com/obras/la-barca-de-dante>> [Consultado el: 4 de junio de 2024].

¹³ LAMPKIN, F. (2015, 11 de marzo). *Dante y Virgilio en el infierno*. *Historia Arte!* Disponible en web: <<https://historia-arte.com/obras/dante-y-virgilio-en-el-infierno-de-bouguereau>> [Consultado el: 4 de junio de 2024].

Fig. 13. Delacroix, E., *La barca de Dante*, 1822.







Página anterior: Fig. 14. Bouguereau, W.A., *Dante y Virgilio en el infierno*, 1850.

Próxima anterior: Fig. 15. Fabrès, A., *Dante y Virgilio bajan al Infierno*, 1912.

Fig. 16. Doré, G., *La aparición de Farinata degli Uberti (canto 10, 40-42)*, 1883.

Por su parte, Doré se centró en realizar ilustraciones literarias, siendo la *Commedia* su primera base. La distribución de la producción es irregular, teniendo 136 ilustraciones, donde 75 son del Infierno, 42 del Purgatorio, y 18 del Paraíso. En 1861 se imprime el primer tomo del Infierno, y debido al éxito que este tuvo, la editorial Hachette se ocupó de publicar ambos el Purgatorio y el Paraíso, ambos



Fig. 17. Doré, G., *Infierno, XVII*, 1883.

¹⁴ FERNÁNDEZ COLOMO, S. (2022). "La Divina Comedia a través del arte: un modelo de pervivencia en la memoria colectiva". [En línea] *Ala Este. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, nº 2, p. 84-85. Disponible en web: <https://www.ucm.es/alaeste-eng/file/5_la-divina-comedia> [Fecha de consulta: el 8 de enero de 2024].

en 1868. En estos tomos, Doré reformuló el texto para que las ilustraciones estuviesen perfectamente situadas con los cantos que representaban, y que formarían estas parte intrínseca del texto. La estética de Doré fue imitada por otros artistas de la época, entre ellos Yan D'Argent, que en 1879 ilustró de forma similar la *Commedia*.¹⁴

Es importante entender también, ya llegando a finales del siglo XIX, cómo las vanguardias comienzan a tomar inspiración de la literatura. La creación de manifiestos, como los fueron los del dadaísta de Tristan Tzara y del surrealista Andrés Bretón, en consideración con la reivindicación nacionalista, llamado Risorgimento, más el fascismo a manos de Mussolini a inicios del siglo XX fueron todos factores en el gran interés por la historia italiana, no solo por parte de la sociedad, sino también de los artistas de la época.

Fig. 18. Nattini, A., *Inferno*, Canto XXVI, 1923.

Fig. 19. Nattini, A., *Inferno*, Canto XII, 1923.

Fig. 20. Nattini, A., *Inferno*, Canto XIX, 1923.

Fig. 21. Nattini, A., *Inferno*, Canto III, 1923.



Amos Nattini, realizó una serie de ilustraciones sobre la Divina Comedia debido a un encargo, realizando un volumen para cada uno de los cantos, los cuales fueron impresos en 1939. Por otro lado, Salvador Dalí tuvo también varios encargos de ilustraciones de la obra dantesca debido al 700 aniversario del nacimiento de Alighieri. Aunque el encargo fue cancelado, Dalí realizó una variedad de ilustraciones en acuarela originalmente y luego en xilografía. Estas ilustraciones de Dalí encajan en el ambiente onírico del surrealismo figurativo, creando espacios amplios con cuerpos distorsionados.¹⁵

¹⁵Ibidem.



Fig. 22. Dalí, G., *Purgatorio*, XVII, 1950-1950.

Otros artistas del momento, vanguardistas o contemporáneos, también ilustraron la Divina Comedia, o temas relacionados con la vida de Dante. Entre ellos se encuentran Grosz, quien realizó ilustraciones más figurativas, y Rauschenberg. Este, representando el expresionismo estadounidense, da un giro moderno a las treinta y cuatro acuarelas basadas en la Commedia, incorporando figuras del momento como John F. Kennedy o Adlai Stevenson.

De forma más actual, artistas como Miguel Barceló continúan ilustrando la obra dantesca. Este realizó una serie entre el 2002 y el 2003, y publicó tres tomos para cada una de las partes de la Divina Comedia en el Círculo del Lector. La inspiración de éste es interesante, ya que más allá de tomar inspiración de los propios cantos, se inspira más en la obra visual de artistas como Botticelli, Blake y Doré como base principal.¹⁶

Fig. 23. Rauschenberg, R.,
*Treinta y cuatro ilustraciones
para el Infierno de Dante (2/34)*,
1958-1960.

Próxima página: Fig. 24. Barceló,
M., *La Divina Comedia*, 2003.



2.1.2 ÚLTIMAS REPRESENTACIONES ARTÍSTICAS DEL INFIERNO DE DANTE ALIGHIERI

Recientemente se celebraron 700 años desde la muerte de Dante, por lo cual hubo una resurgencia de representaciones artísticas inspiradas en obras del poeta italiano. Ya habiendo visto las distintas representaciones de Dante en el arte, es importante saber cómo se resume el poema dantesco en expresiones artísticas actuales. Por ello, se verán distintos artistas y exposiciones basados en el tema, con el fin de entender los diferentes formatos artísticos y sus simbologías.

Entre las exposiciones más recientes se encuentra “Si volse a Retro”, realizada entre el 7 de abril y 26 de junio de 2022 en el Museo Europeo de Arte Moderno (MEAM) en Barcelona, España. Esta fue inspirada directamente en el aniversario 700 de la muerte de Dante, haciendo un diálogo de escultura y pintura hiperrealista rindiendo homenaje a la *Commedia*. La serie presenta diferentes escenas del Infierno, con cada uno de los 34 cantos representados con pintura de gran formato del artista Jordi Díaz Alamà, quien muestra un enfoque en el mundo apocalíptico en relación al presente a través de obras expresionistas y con un poco de abstracción, alejándose de la narración explícita.¹⁷ Grzegorz Gwiazda, el otro artista presente en la exposición, dialoga con estas obras con sus propias esculturas.¹⁸ La exposición después fue expuesta una otra

Próxima página: Fig. 25. MEAM., *Si volse a Retro*, 2022.

Próxima página: Fig. 26. Díaz Alamà J., *Frieze of Souls Part I*, 2022.

Próxima página: Fig. 27. Gwiazda, G., *Sitting Dante*, 2022.

¹⁷ ARTE INFORMADO. (2022, 12 de abril). *Si Volse a Retro*. *Arte Informado*. Disponible en web: <<https://www.arteinformato.com/agenda/f/si-volse-a-retro-212313>> [Consultado el: 20 de abril de 2024].

¹⁸ BARCELONA CULTURA. (2022, 1 de abril). *El Infierno de Dante, revisitado*. *Barcelona Cultura*. Disponible en web: <<https://www.barcelona.cat/barcelonacultura/es/recomanem/museo-europeo-arte-moderno-exposicion-alama-gwiazda-infierno-divina-comedia-dante-abril-junio-2022>> [Consultado el: 20 de abril de 2024].



¹⁹ FUNDACIÓN VILLA DE PEDRAZA. (2023, 2 de julio). *Gran exposición. INFIERNO. Homenaje a la Divina Comedia de Dante Alighieri* [en línea] [Dossier]. *Arte Entre Telas*. Segovia: Fundación Villa de Pedraza. p. 5. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/1LikorMkt4RdJgstMK-q_GU_i5QXVNiQX/view> [Consultado el: 20 de abril de 2024].

Próxima página: Fig. 28. Nasr, M., *Dome*, 2011.

vez en julio de 2023 con el nombre de “Inferno” en la Iglesia de Santo Domingo en la Pedraza, Segovia, una serie de bóvedas que dan una sensación subterránea.¹⁹ La intersección entre representaciones artísticas es relevante para la investigación presente, ya que muestra no solo formatos artísticos posibles para el proyecto final, sino también como distintos formatos artísticos pueden interactuar entre sí en un mismo espacio, con el fin de representar el *Inferno*, e incluso la importancia del espacio expositivo para el mejor entendimiento del tema.



Una de las representaciones que se ha llevado a cabo en la última década fue una exposición sobre la Divina Comedia llamada “*The Divine Comedy; Heaven, Purgatory and Hell Revisited*”²⁰ realizada por 40 artistas contemporáneos africanos y comisariada por Simon Njami. Esta fue mostrada originalmente en el *Moderne Kunst Frankfurt am Main*, y luego en el *SCAD Museum of Art* en Savannah, Georgia, Estados Unidos.

La exposición intenta, a través de las obras, mostrar una percepción artística de la obra de Alighieri desde una cultura diferente a la occidental, por la cual siempre se había representado anteriormente. Entre los artistas se encuentran Áida Muluneh con su obra “*99 series*”²¹, Moataz Nasr, con “*Dome*”²², Ghada Amer, con “*The Blue Bra Girls*”²³, Frances Goodman, con “*The Dream*”²⁴, Yinka Shonibare MBE, con “*How to Blow Up Two Heads At Once (Gentleman)*”²⁵, entre muchos otros.²⁶

Las obras dentro de la exposición se encuentran categorizadas en tres sectores, uno para cada poema de la *Comme-*

²⁰ En español: “La Divina Comedia: El cielo, purgatorio e infierno revisitados”

²¹ En español: “99 series”

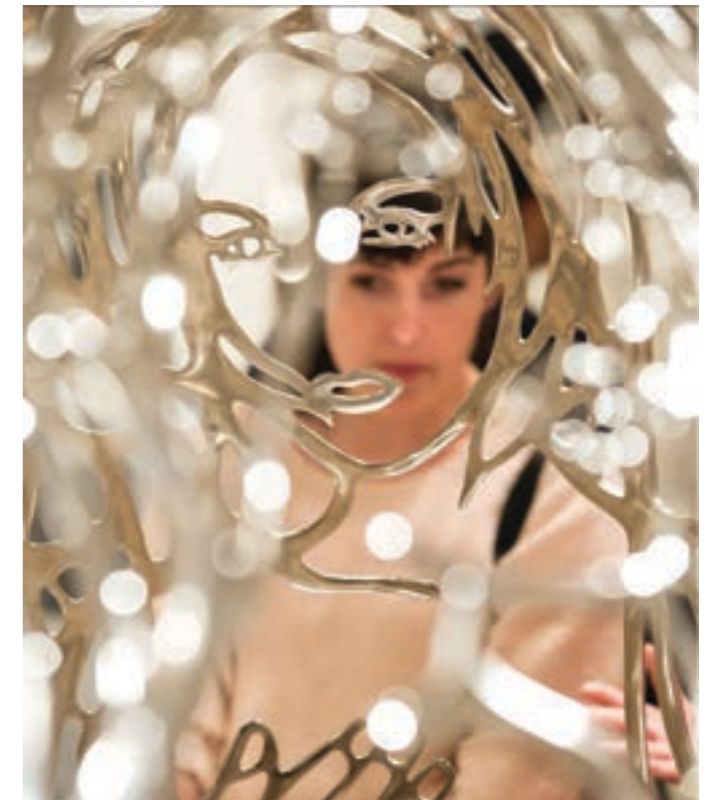
²² En español: “Cúpula”

²³ En español: “Las chicas del sostenedor azul”

²⁴ En español: “El sueño”

²⁵ En español: “Cómo disparar dos cabezas a la vez (Caballero)”

²⁶ SAVANNAH COLLEGE OF ART AND DESIGN (SCAD) MUSEUM OF ART. (2015). *The Divine Comedy: Heaven, Purgatory, and Hell*. [en línea] [Plan de estudios]. SCAD Museum of Art. Savannah: SCAD. pp. 9-11. Disponible en: <https://www.scadmoa.org/sites/moa/files/2018-03/Divine-Comedy_lesson-plan.pdf> [Consultado el: 12 de marzo de 2024].



dia. La mayoría de las obras se centran en arte basado en la religión a través de simbolismos diferentes a los vistos tradicionalmente.

Una de las artistas, Wangechi Mutu, explicó a Huffpost en 2014 sobre la obra con la cual participó “*The storm has finally made it out of me Alhamdulillah*”²⁷, indicando su experiencia con el simbolismo católico y cómo lo plasma para representar la obra de Dante, hablando de cómo sirvió esto para mapear las obras de los distintos artistas en las distintas áreas del inframundo. Su simbología se basa bastante en el descenso a una zona oscura y desconocida, de la cual logró salir.²⁸ Aunque la obra se base mucho más en el tema de la humanidad y cómo ha fallado, la obra de Mutu, así como esta exposición en general, sirve como apoyo para este proyecto ya que da a conocer un nuevo conjunto de simbologías que se juntan al imaginario de Dante, dando no solo más campo para la representación del *Infierno*, sino también para posibles innovaciones en el área ilustrativo.



Fig. 31. Mutu, W., *The storm has finally made it out of me Alhamdulillah*, 2012.



Fig. 32. Shobinare MBE, Y., *How To Blow Up Two Heads At Once (Gentleman)*, 2006.

Próxima página: Fig. 33. Goodman, F., *The Dream*, 2012.

Página anterior: Fig. 29. Muhluneh, A., *99 Series*, 2013.

Página anterior: Fig. 30. Amer, G., *The Blue Bra Girls*, 2012.

²⁷ En español: “La tormenta finalmente salió de mi Alhamdulillah”

²⁸ FRANK, P. (2017, 6 de diciembre). 40 Contemporary African Artists Take On Dante's 'Divine Comedy'. Huffpost. Disponible en web: <https://www.huffpost.com/entry/scad-the-divine-comedy_n_5830568> [Consultado el: 7 de abril de 2024].





Otra exposición que se ha realizado de forma reciente es “*Modern Interpretation of Dante’s ‘Divine Comedy’*”²⁹, creada por la Mizuma Art Gallery en Tokio, como una presentación solitaria del artista Chiba Kazumasa. En esta, el artista asume el rol de Dante, narrando lo que él presencia en la sociedad actual japonesa (cómo lo pueden ser noticias de accidentes y de ‘estupideces’ humanas, así como los terremotos y el accidente en la planta nuclear ocurridos en Japón) como escenas sacadas de la *Commedia*, utilizando ambos arte bidimensional, así como tridimensional.³⁰ En una entrevista, Kazumasa explica que, aunque se inspira del imaginario dantesco creado por artistas como Blake, el Bosco, y Doré, también toma inspiración de artistas japoneses, como Soga Shōhaku, quienes representan dioses y demonios japoneses en sus obras.³¹

Aunque no se ciñan al tema dantesco como tal, muchos artistas contemporáneos utilizan el Infierno como inspiración para sus obras. Esto interesa ya que da pie a simbología externa a Dante que representa un mismo espacio, y por ende, puede servir para expandir el imaginario dentro del proyecto presente. Un claro ejemplo de este imaginario dantesco en obras de arte contemporáneo se puede ver en la obra del artista Mu Pan para la Colección SOLO, *El jardín de las delicias de Mu Pan* (2019).³² En esta obra, un tríptico basado en la obra del Bosco, se encuentra a Satanás atrapado en un bloque de hielo, lo cual puede, aunque sea de forma inconsciente, hacer referencia al viaje de Dante al círculo más profundo del Infierno, el más frío de todos, donde los penantes están encasillados en

²⁹ En español: “Interpretación moderna de la ‘Divina Comedia’ de Dante”

³⁰ MIZUMA ART GALLERY. (2019). Chiba Kazumasa, “*Modern Interpretation of Dante’s ‘Divine Comedy’*” (TOKYO). Mizuma Art Gallery. Disponible en web: <https://mizuma-art.co.jp/en/exhibitions/1908_chiba-kazumasa-modern-interpretation-of-dantes-divine-comedy/> [Consultado el: 31 de mayo de 2024].

³¹ AMATO, L. (2015). *Dante in the Hell of Fukushima*. Lorenzo Amato interviews with Kazumasa Chiba. [en línea] [Entrevista]. Insula Europea. Tokyo: Insula Europea. pp. 2-6. Disponible en: <<https://www.insulaeuropea.eu/wp-content/uploads/2020/01/Interview-in-English.pdf>> [Consultado el: 31 de mayo de 2024].

³² RHODES, R. (trad. MAQUEDA, E.) (2021) *El Jardín de las Delicias*. Colección SOLO: Madrid, pp. 88-101.

Fig. 34. Kazumasa, C., *The Final Chapter of the Inferno* (Fotografiado por Miyajima Kei), 2015-16.





Página anterior: Fig. 35. Pan, M., *El jardín de las delicias de Mu Pan*, 2019.

Página anterior: Fig. 36. Pan, M., *Detalle de El jardín de las delicias de Mu Pan*, 2019.

Página anterior: Fig. 37. Jaar, A. y Jones, J., *Siloam*, 2019.

²⁶ ALIGHIERI, D. (2021). *Divina Comedia. Infierno* (edición bilingüe): edición de Jorge Gimeno. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial, pp. 349-351.

²⁶ VOZMEDIANO, E. (2021, 8 de septiembre). *Del manuscrito a la instalación: arte dantesco. El Español*. Disponible en web: <https://www.elespanol.com/el-cultural/arte/20210908/manuscrito-instalacion-arte-dantesco/610440629_0.html> [Consultado el: 8 de junio de 2024].

bloques de hielo de distintas formas, y en donde también puede divisar a Lucifer.³³

A través de estas obras se puede entender que, incluso si un artista no crea su obra a partir del imaginario dantesco, este está en el subconsciente colectivo en relación a la visión que tenemos sobre el infierno como concepto. A través de esta idea se plantea la capacidad de encontrar una relación a Dante en obras basadas en otros temas.

Otra obra que es interesante de presentar en el contexto de este proyecto es la colaboración de Alfredo Jaar y Joan Jones en 2019. Ambos artistas crearon una instalación que simula la entrada al inframundo dantesco a través de una experiencia somática y claustrofóbica que utiliza el calor, el ruido y la desorientación espacial para representar el viaje de Dante.³⁴ Esta obra se estudiará en mayor profundidad al analizar proyectos inmersivos en la sección 2.3.3.



Página anterior: Fig. 38.
Grunewald, M., *Tentaciones de
San Antonio*, 1515.

³⁵LEBRERO STALS, J. (2012).
“Un sendero tan misterioso
como jocoso en la historia del
arte”. En *El Factor Grotesco*.
LEBRERO STALS, J. et al. Málaga:
Fundación Museo Picasso
Málaga, Legado Paul, Christine y
Bernard Ruiz-Picasso. p. 13.

³⁶ALONSO, L. (2012). “Presentación”.
En *El Factor Grotesco*.
LEBRERO STALS, J. et al. Málaga:
Fundación Museo Picasso
Málaga, Legado Paul, Christine y
Bernard Ruiz-Picasso. p. 6.

2.2 LO GROTESCO COMO ESTÉTICA EN EL ARTE

Lo grotesco en el arte aparece como forma decorativa de la cual se fue ampliando su significado e integrándose como un término moderno cultural que describe e interpreta mucha de la iconografía de la época romántica. Ésta nace con el descubrimiento de las decoraciones murales romanas de la Domus Aurea del emperador Nerón a principios del siglo XVI. Según José Lebrero Stals (2012), esta categoría queda fuera del espacio dicotómico que constituye la belleza y fealdad. Lo grotesco sería un factor antitético de gracia, que aparece como síntoma temporal más que como voluntad o característica que permanece en el tiempo.³⁵

Esto aborda una estética que ha ido evolucionando en varios momentos de la historia del arte occidental. Dentro de su historia se encuentran nombres como Francisco de Goya, Leonardo da Vinci, Paul Klee, y Francis Bacon. Lo “grotesco” de cada uno de estos artistas, se entiende de forma muy distinta y se acepta diferentemente dependiendo de su contexto: la relevancia de George Grosz en Alemania contrasta con Daumier en Francia, con Hogarth en Inglaterra y con Goya en España.³⁶ El contexto de cada país y su cultura determina el comportamiento, y por



Fig. 39. Bacon, F., *Tres estudios para figuras en la base de una crucifixión*, 1944.

ende, cómo se interpreta la desviación y la falta de respeto de las normas establecidas, donde cada artista fue condicionado por la situación que vio a su alrededor.

El interés por aquello que fracasa socialmente, subrayando los prejuicios e hipocresía, fue lo que sirvió para realizar una crítica política y un análisis social. Entre estos, ya desde el siglo XX: la banda de Picasso en Montmartre,

³⁷LEBRERO STALS, J. (2012). "Un sendero tan misterioso como jocosos en la historia del arte". En *El Factor Grotesco*. LEBRERO STALS, J. et al. Málaga: Fundación Museo Picasso Málaga, Legado Paul, Christine y Bernard Ruiz-Picasso. p. 14.

los dadaístas de Tristan Tzara en Zúrich, o los berlineses politizados por la Primera Guerra Mundial, como Otto Dix y Kurt Schwitters. Desde el "regusto" por lo grotesco, esta categoría no se abandonará nunca, siendo convertida en una condición de la mirada donde se aborda la representación crítica del mundo íntimo y público.³⁷

2.2.1 LA ESTÉTICA DE LO GROTESCO Y LA PRESENCIA DE LA MORALIDAD

Lo grotesco nace, según Wolfgang Kayser (2010), como contrario a lo sublime ya que pone sus vistas a un mundo más alto y sobrehumano, entonces “en el ridículo y la distorsión y lo monstruoso y terrorífico de lo grotesco se nos abren por el contrario las puertas de un mundo inhumano de lo nocturno y el abismo.”³⁸ En una cultura dominada por el canon, los griegos también indagaron en la teoría de aquello que llamaron “feo”, detallando la relación entre fealdad física y fealdad moral, cómo se puede ver en el Parménides de Platón (130), o la Enéadas de Plotino (I, 6).³⁹

De forma mucho más contemporánea, Víctor Hugo había ya tenido una idea al respecto de este contraste de lo grotesco y lo sublime, y se le atribuye la primera definición de la esencia compleja de lo grotesco, entendida dentro del prefacio de su obra teatral *Cromwell* (1827). Ahí, habla sobre el contraste entre lo trágico y lo cómico, lo terrible y ridículo, lo cual tiene una esencia en la naturaleza del hombre, por lo cual el arte hará lo mismo que la naturaleza y mezclará sus creaciones sin confundirlas.⁴⁰ Lo grotesco entonces existirá gracias a este juego de contrastes, mostrando la verdad del ser humano.

Según José Lebrero Stals (2012), no existen artistas grotescos, ya que asignar esta estética sería minimizar la ampli-

³⁸ KAYSER, W. (2010). *Lo grotesco. Su realización en literatura y pintura*. Madrid: Antonio Machado Libros, p. 103.

³⁹ ECO, U. (trad. PONS IRAZÁBAL, M.) (2018). *Historia de la fealdad*. Florencia-Milán: Giunti Editore, pp. 23-26.

⁴⁰ PUELLES, L. (2012). “Nada bajo los pies”. En *El Factor Grotesco*. LEBRERO STALS, J. et al. Málaga: Fundación Museo Picasso Málaga, Legado Paul, Christine y Bernard Ruiz-Picasso. p. 26.



⁴¹ *Ibidem*, p. 17.

⁴² *Ibidem*.

⁴³ *Ibidem*, p. 16.

tud que existe dentro de la obra de cada uno. Sin embargo, existen personalidades fuertes al respecto del tema, como el artista belga James Ensor, que exprimió la estética de lo grotesco para transitar su obra entre lo burlesco y lo aterrador.⁴¹ En el arte, lo grotesco es aquello que es exagerado, a veces asimilado con lo deforma, y otras acercado a lo satírico e incongruente.

Lo grotesco pretende adentrarse en el espacio interior de la obra, en donde pide un lanzamiento el encuentro con lo inesperadamente humano, donde se ve algo que normalmente no se comparte por vergüenza pero se siente dentro de uno, a veces al borde de la repulsión.⁴² Entre los varios modos de interpretar lo grotesco, incluyendo el de ornamentación y el de combatir con las risas (sátira), se encuentra aquel que se asoma al abismo para ver que nada sostiene al ser humano. Este se adentra a los vértigos de la falta de sentido, lo cual se puede ver con obras como *Los siete pecados capitales* de Bruegel el Viejo, el surrealismo de Hans Arp y Meret Oppenheim, o de dadaísmo de Hannah Höch y de Kurt Schwitters.⁴³



Fig. 42. Bruegel el Viejo. *Los siete pecados capitales*, 1556-1557.

La característica estética de lo grotesco es el resultado de un accidente que deja a la persona en evidencia: sucesos que deforman o quiebran la composición de la imagen que se tiene ante los demás. El “factor grotesco”, según Luis Puelles (2012), es aquello que “designa el acontecimiento del cosmos descomponiéndose en la imagen pura, y esencialmente obscena, que llamamos “caos”.”⁴⁴

Para todo esto, debe no solo existir éstos accidentes, sino también la exposición a la mirada de algún otro que juzga. Justo por denominarlo como “estética”, toma a la persona como una imagen y le juzga como una representación. Hay una presencia moral dentro de la estética de lo grotesco debido a que trata del estatuto del resultado de una fragmentación de la imagen humana. No se trata de una identidad congénita, sino que surge de un estado de madurez social y cuando se ha perdido la inocencia natal. Es decir, es una consecuencia de la deformación de la naturaleza humana y por eso condena los actos libres (por ejemplo, se volvieron Adán y Eva grotescos al desobedecer).⁴⁵

Alrededor de toda Europa, entre los siglos XIV y XVI, comienza una crisis del concepto clásico de belleza, que para los renacentistas era una manera de discernir entre el bien y el mal. Con la era moderna, se entiende a la belleza antigua sólo a través de la nostalgia, abriendo la posibilidad de apreciar la belleza de objetos sin depender de su valor moral. Es por esta “autonomía estética” que aparecen categorías externas a lo bello (lo feo, lo sublime, lo cómico, etc.),

⁴⁴ PUELLES, L. (2012). “Nada bajo los pies”. En *El Factor Grotesco*. LEBRERO STALS, J. et al. Málaga: Fundación Museo Picasso Málaga, Legado Paul, Christine y Bernard Ruiz-Picasso. p. 20.

⁴⁵ *Ibidem*, pp. 21-22

por lo que grotesco se comienza a desarrollar plenamente. No es hasta finales del siglo XVIII y ya entrando en el siglo XIX que la teoría estética comienza a considerar lo grotesco como tal.⁴⁶

⁴⁶ *Ibidem*, pp. 23-24.

Desde ese punto es que se convierte en parte de un discurso y, por ende, debilita su capacidad de trasgresión, ya que con la estetización del movimiento se lleva a una neutralidad de su potencia artística. Bajo la condición de categoría estética, se confina lo grotesco a una sensibilidad, más no a una propia representación. Igualmente con lo grotesco, estas sensibilidades nunca son completamente definidas: ni lo feo, ni lo bello, ni lo sublime tienen una estética concreta.⁴⁷ Es por esto mismo que ahora no existe una categoría “grotesca” como tal, sino más bien propias representaciones que se entienden a través de las obras.

⁴⁷ *Ibidem*, p. 23.

Fig. 43. *Maestro del alto Rin*. *Los amantes muertos Muerte y Lujuria*, s. XVI.

Fig. 44. Goya, F. *El aquelarre*, 1798.



Lessing, escritor y crítico del arte durante la Ilustración, defiende que la fealdad puede formar parte de las artes, aunque en principio esto sea para acentuar lo que se quiere expresar. Este concepto, sin embargo, entendía que igualmente no se acepta la fealdad artística, sino la representación de lo bello de los sentimientos y los símbolos de aquello innoble, lo demoníaco o lo ridículo.⁴⁸ Con estos autores, la belleza para el movimiento romántico existe como enfrentamiento de la fealdad, la belleza siendo libre de lo subjetivo mientras que lo feo existe cuando hay falta de libertad.⁴⁹ En este caso, lo grotesco coincide con lo feo ya que no sigue el canon, pero su mayor diferencia es que lo grotesco, más que ser insuficiencia de perfección, es el extravío de la gracia.⁵⁰ Lo grotesco, entonces, goza de libertad, aunque sufre igual la valoración negativa de lo feo.

Según Luis Puelles (2012), lo grotesco entonces se puede entender a través de tres observaciones: la yuxtaposición de partes incongruentes o confrontadas; la descomposición, desintegración o dispersión de la unidad; y la inmanencia del cuerpo.

Primero, la yuxtaposición de partes confrontadas se basa en la desnaturalización del cuerpo y cómo se revela en formas confusas y en la hibridación de atributos heterogéneos. Como dice Gombrich en su libro *El sentido del orden*: “No es la representación de monstruos y monstruosidades como tales los que estos críticos fustigan, sino la creación libre de combinaciones imposibles.”⁵¹ Con esta idea, lo grotesco representa lo posible a imaginar a través de la libertad de las imágenes. Estas composiciones se conocen como “caprichos”, es decir, invenciones provenientes de la fantasía del artista. La falta de armonía dentro de estas imágenes grotescas representan la dificultad de reconocer la identidad, dar paso a esa fragmentación de la esencia ser, que concluye en la irregularidad de la integración y a la falta de *decorum*.⁵²

Las otras dos observaciones son igual de importantes para la teoría estética presente. La descomposición de la unidad da, por segundo, una representación rota del ser que promueve la idea de decadencia y lleva a lo corrupto. Esta falta de armonía, que ya se había mencionado anteriormente, y la fragmentación de partes unidas lleva al declive del concepto de belleza tradicional. Por último, en el tema de la inmanencia del cuerpo, se habla de la significación del cuerpo con tal solo la evidencia de su impotencia para

⁴⁸ *Ibidem*, p. 24.

⁴⁹ ROSENKRANZ, K. (2015). *Estética de lo feo: edición de Miguel Salmerón*. [En línea] Madrid: Athenaica Ediciones Universitarias. pp. 21-23. Disponible en: <<https://download.e-bookshelf.de/download/0007/6694/95/L-G-0007669495-0013664893.pdf>> [Fecha de consulta: el 31 de enero de 2024].

⁵⁰ PUELLES, L. (2012). “Nada bajo los pies”. En *El Factor Grotesco*. LEBRERO STALS, J. et al. Málaga: Fundación Museo Picasso Málaga, Legado Paul, Christine y Bernard Ruiz-Picasso. pp. 24-25.

⁵¹ GOMBRICH, E. (2010). *El sentido del orden: estudio sobre la psicología de las artes decorativas*. Londres: Phaidon Press Limited. pp. 321-322.

⁵² PUELLES, L. (2012). “Nada bajo los pies”. En *El Factor Grotesco*. LEBRERO STALS, J. et al. Málaga: Fundación Museo Picasso Málaga, Legado Paul, Christine y Bernard Ruiz-Picasso. pp. 28-29.

⁵³ *Ibidem*, p. 30.

⁵⁴ *Ibidem*, pp. 30-31.

sostenerse.⁵³ Considerando la dimensión material de la imagen, lo grotesco concentra parte de su poder en la desestabilización de la materia tangible y trae a la luz aquello que había querido quedar oculto. Lo grotesco dota a la imagen de una inmanencia donde no puede verse lo mostrado y donde no puede negarse lo que se ha visto. Es decir, deja en evidencia al cuerpo sin comprensión ni compasión.⁵⁴

Estas tres observaciones convergen en el desencantamiento, es decir, la pérdida de ilusión que hace creíble lo real. Esta terrible realidad tiene muchos testigos en el siglo XX. Entre ellos se encuentran Kafka, Beckett, Pessoa, Camus, Ionesco y Bernhard, que siguen el camino del nihilismo que había comenzado a principios del siglo XIX, con autores como Jean Paul, Tieck, y Büchner. En el ámbito artístico, se encuentran los dadaístas en Zurich, así como también los expresionistas alemanes, como fueron Kirchner, Nolde, Dix, y Grosz. Otro de mención serían los matéricos del informalismo europeo, el accionismo vienés, y el expresionismo americano. En fin, existen muchos artistas los cuales transitan por lo descarnado, así como lo fueron Goya, Nietzsche, Picasso, Schwitters y Hannah Höch con sus collages, Hans Bellmer y sus muñecas, el brut de Dubuffet, y De Kooning. Todos estos desarrollan lo grotesco a su manera dentro de sus propios movimientos, pero siempre dejando dejando rastro de este desencantamiento.⁵⁵

⁵⁵ *Ibidem*, p. 32.

2.2.2 DESARROLLO DE LO GROTESCO EN EL ARTE EUROPEO

Desde la cultura griega antigua, la sociedad tiende a obsesionarse con distintos tipos de fealdad y perversidad. En la propia mitología se encuentran una variedad de crueldades que remiten a esta idea de la descomposición de la unidad, humana o monstruosa en este caso, y la pérdida de ilusión por aquello en el mundo, visto en la narrativa en obras como “*Edipo Rey*” o representados por Virgilio como monstruos con cualidades físicas y morales humanas, visto en figuras como el Minotauro, los centauros, o las medusas, causando una incongruencia en aquello que consideraban moral y por ende parte de la *kalokagathía* (ideal griego de la perfección). Sin embargo, es desde entonces que en el arte se han inspirado por estas manifestaciones, yendo desde la antigüedad, hasta Dante, hasta hoy en día.⁵⁶

A diferencia del mundo clásico, donde la mitología explica la fealdad, la religión cristiana entiende al universo como obra divina y por ende bello. En todo caso, aquello que es feo proviene del pecado, por lo que a Cristo se le representa normalmente en un momento de dolor y humillación, al morir por los pecados de la humanidad. Sin embargo, San Agustín explica que el mal (representado por lo feo y grotesco) es parte del todo con aquello que es bello, dando armonía y orden al mundo.⁵⁷

⁵⁶ ECO, U. (trad. PONS IRAZÁBAL, M.) (2018). *Historia de la fealdad*. Florencia-Milán: Giunti Editore, p. 34.

⁵⁷ *Ibidem*, pp. 43-46.



Fig. 45. Waterhouse, J.H., *Ulises y las sirenas*, 1891.

Considerando esto, se entiende que el imaginario de lo que será el infierno y el diablo serán un tema clave dentro de aquello que se representa grotescamente en Europa. Muchos artistas comienzan a basar sus obras en temáticas apocalípticas en torno a los primeros siglos, tomando como inspiración el Apocalipsis de Juan Evangelista, donde hay muchos detalles sobre las almas en pena y el último juicio de la humanidad. Aunque ésta iconografía se deba al mundo cristiano, es gracias a la cultura clásica y la tradición árabe, que se tiene un imaginario visual sobre el infierno en sí, los cuales abundan en libros de la Edad Media.

Gracias a la convergencia de todos estos libros (y la *Eneida* de Virgilio) es que Dante escribe su *Infierno*, con el cual se reúnen descripciones del demonio, monstruos, deformidades, torturas, y pecadores que afectarán la manera en que se representa lo grotesco hasta hoy en día, 700 años después.⁵⁸ El *Infierno* es un libro clave para entender lo grotesco y cómo se representa este ideario dentro de la sociedad y cultura europea, lo cual es de gran relevancia para este estudio y por esto se utiliza como base teórica para el desarrollo.

⁵⁸ *Ibidem*, pp. 74, 82.

Próxima página: Fig. 46. Pisano, N., *El Infierno*, 1260.



Es en el siglo XVI que lo grotesco llega a su momento de representación crística, donde se reinventa cómo un movimiento novedoso y moderno, en especial en su forma de artificio.⁵⁹ De ahí en adelante, se comienza a entender el concepto moral de aquello grotesco, lo que será la humanidad representada de forma fragmentada. A partir de ese concepto, se comienzan a desarrollar distintas obras pictóricas que van a ser sujeto de los problemas y obsesiones de cada siglo o década.

La serie de grabados llamada *Los caprichos* de Goya supone un paso relevante para la estética grotesca en el arte europeo, criticando distintas facetas de la sociedad a través de personajes y figuras que incluso aludían a la corte o a la familia real.⁶⁰ El mundo que Goya representa a través de sus obras no tiene límites, en el sentido de que todo el mundo puede ser objeto de “risa y de sombra”, lo que permite que todos puedan representar a través de esta estética. En las obras que realiza desde *Los caprichos*, e incluso un poco antes, utiliza rasgos grotescos: viejas decrépitas, gestos burlones, el exceso y la acumulación.⁶¹ Gracias a estos grabados de Goya y los de Doré se ha captado aquello grotesco a través de un imaginario oscuro y perverso, afectado por la sociedad y la falta de moralidad.

⁵⁹ CONNELLY, F. S. y BOZAL, A. (2018). *Lo grotesco en el arte y la cultura occidentales*. Madrid: Antonio Machado Libros, pp. 27-28.

⁶⁰ BOZAL, V. (2012). “Lo Grotesco: La Sombra de la Risa”. En *El Factor Grotesco*. LEBRERO STALS, J. et al. Málaga: Fundación Museo Picasso Málaga, Legado Paul, Christine y Bernard Ruiz-Picasso. p. 85.

⁶¹ *Ibidem*, pp. 86-87.

Fig. 47. Memling, H., *Juicio universal*, 1467-1471.

Próxima página: Fig. 48. El Bosco, *El jardín de las delicias*, 1500-1505.

Próxima página: Fig. 49. Goya, F. de., *Soplones*, 1799.

Próxima página: Fig. 50. Goya, F. de., *Ya es hora*, 1799.





Fig. 51. Doré, G., *Caperucita Roja*, s. XIX.



Fig. 52. Doré, G., *Gargantúa y Pantagruel*, 1873.

Volviendo a lo que sería la representación del imaginario cristiano, se entiende muy bien la transición de temas centrales dentro de la estética grotesca a través de la manera en la que retratan al diablo. En principio, comenzando con Dante, Lucifer es espantoso y aterrador, sin embargo, ya llegando a la época de Shakespeare, se comienza a tratar temas de belleza con Satanás, no negando su antiguo estatus angelical. Esto último se puede ver mejor en *El Paraíso Perdido* de Milton (1667), donde se concibe a Lucifer como un modelo de rebelión en contra del poder. De ahí en adelante, su representación va a variar, desde completamente perturbadora (*Jerusalén liberada* de Tasso) hasta un señor elegante pero poderoso (*Doktor Faustus* de Thomas Mann).⁶²

⁶² ECO, U. (trad. PONS IRAZÁBAL, M.) (2018). *Historia de la fealdad*. Florencia-Milán: Giunti Editore, pp 179-182.



Fig. 53. Philippe, G., *La beauté du diable* de René Clair, 1950.

Próxima página: Fig. 54. von Stuck, F., *Lucifer*, 1890.



Fig. 55. Cabanel, A.,
El ángel caído, 1847.

Con esto, se puede concluir que la percepción fragmentada de la sociedad a través de la moral religiosa cada vez ha disminuido, y por eso, aunque todavía se tengan representaciones grotescas del Infierno y el demonio, son muchas más bien metáforas de problemas mayores dentro de los sistemas establecidos dentro de la sociedad. No será ahora tanto de mostrar a un demonio, sino de demonizar al enemigo, o crear imágenes burlescas y perversas de grupos sociales (gobiernos, por ejemplo).



Fig. 56. Galantara, G., *El capitalista adopta el rostro de Mussolini*, 1923.

Próxima página: Fig. 57. Fuseli, H., *La pesadilla*, 1781.

Próxima página: Fig. 58. Géricault, T., *La balsa de la Medusa*, 1819.



Tres artistas interesantes que mantienen la idea de representar la sociedad a través de la estética grotesca han sido Fuseli, Géricault, y Odilon Redón. Fuseli es mayormente conocido por sus obras oscuras, especialmente *La pesadilla* (1781), la cual es una obra de referencia en la historia del arte.⁶³ Géricault tomó una situación actual para su momento para representarla en su obra *La balsa de la Medusa* (1819), la cual causó bastante polémica por mostrar una tragedia tan reciente para la sociedad.⁶⁴ Odilon Redón es un artista un poco más tardío que los dos anteriores, llegando a su auge al final del siglo XIX. Este artista toma como inspiración mucha de la mitología clásica y la ciencia para realizar obras simbólicas que llaman al inconsciente. El misterio y sugerencia en sus obras causó mucha polémica, especialmente en obras como *La araña sonriente* (1881), y *El cíclope* (1914).⁶⁵

⁶³ CALVO SANTOS, M. (2016, 27 de septiembre). Henry Fuseli. *Historia Arte!* Disponible en web: <<https://historia-arte.com/artistas/henry-fuseli>> [Consultado el: 9 de junio de 2024].

⁶⁴ CALVO SANTOS, M. (2016, 5 de junio). La balsa de la Medusa. *Historia Arte!* Disponible en web: <<https://historia-arte.com/obras/la-balsa-de-la-medusa-de-gericault>> [Consultado el: 9 de junio de 2024].

⁶⁵ CALVO SANTOS, M. (2016, 27 de septiembre). Odilon Redón. *Historia Arte!* Disponible en web: <<https://historia-arte.com/artistas/odilon-redon>> [Consultado el: 9 de junio de 2024].



Página anterior: Fig. 59.
Redón, O., *El cíclope*, 1914.

Fig. 60. Redón, O.,
La araña sonriente, 1881.



⁶⁶ECO, U. (trad. PONS IRA-
ZAZÁBAL, M.) (2018). *Historia
de la fealdad*. Florencia-Milán:
Giunti Editore, p. 365.

Desde este momento hasta el desarrollo de las vanguardias se ve un cambio radical en el *Ulises* de 1932, “lo feo de hoy es signo de grandes transformaciones futuras.”⁶⁶ Esto indica que algo que puede ser desagradable puede pasar a ser apreciado dentro del arte, lo cual se ve muy presente dentro de esta estética ya que, cómo con el ejemplo de la representación del diablo, se puede ir modificando el imaginario que se tiene al respecto, e incluso se puede comenzar a apreciar más el mensaje de la obra que su forma en sí.

En las vanguardias, la mayoría del problema que el público tenía al respecto de las obras era que la propia forma no era considerada bella, y por eso la representación de aquello grotesco, que se había ya normalizado en el arte académico, fue rechazada tan fuertemente. Un claro ejemplo de esto fue durante la Segunda Guerra Mundi-

al, cuando Hitler condenó al arte contemporáneo como degenerado.⁶⁷

Hablar del desarrollo de la estética grotesca en Europa es relevante debido al contexto del proyecto presente. A través de él se irá a buscar tener un imaginario dantesco donde la estética grotesca actual se vea representada de la mejor manera, y para poder realizar esto es importante primero poder saber de dónde ha salido la iconografía.

⁶⁷ *Ibidem.*



Fig. 61. Hausmann, R.,
El crítico de arte, 1919-20.

Próxima página: Fig. 62.
Dix, O., *Salón I*, 1921.

Próxima página: Fig. 63.
von Stuck, F., *Inferno*, 1903.





Página anterior: Fig. 64. Bacon, F., *Estudio del Retrato del Papa Inocencio X de Velázquez*, 1953.

2.2.3 CONCEPTO DE LO GROTESCO EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO

Hoy en día, aquello grotesco cómo estética no está solo aceptado sino que cada vez hay más artistas enfocados en representar aquella humanidad quebrada a través de distintas representaciones artísticas. En principio, la mayoría de formas creativas actualmente mantienen una sección dedicada a lo grotesco, como se puede ver en películas y series de terror, literatura (Stephen King), y cómics (*creepypastas*).⁶⁸ Este concepto se ha utilizado cómo estética desde un principio cómo crítica a la humanidad, primero de la moralidad humana y luego mucho más cómo crítica social.

Actualmente existen varias maneras de representar lo que la sociedad considera fragmentado moralmente, y esto puede ocurrir a través de distintos movimientos como lo han sido lo *kitsch* y lo *camp*.⁶⁹ Esta fragmentación humana que se capta dentro de lo grotesco es muchas veces designada por las clases altas, considerando aquello de clase baja como desagradable.⁷⁰ Esta superioridad moral se ve reflejada en lo que se considerará grotesco actualmente, en especial con lo que será “camp”, que aunque no tenga una definición exacta (no se busca definir, en general), se entiende como el amor a lo antinatural y que requiere compasión por lo repugnante.⁷¹

⁶⁸ CONNELLY, F. S. y BOZAL, A. (2018). *Lo grotesco en el arte y la cultura occidental*. Madrid: Antonio Machado Libros, p. 606.

⁶⁹ ECO, U. (trad. PONS IRAZÁBAL, M.) (2018). *Historia de la fealdad*. Florencia-Milán: Giunti Editore, pp. 394-419.

⁷⁰ *Ibidem*, p. 394.

⁷¹ SONTAG, S. (2018). *Notes on 'Camp'*. Londres: Penguin Modern. Penguin Random House UK, pp. 1-2.



Fig. 65. Sharman, J., *The Rocky Horror Picture Show*, 1975.

Próxima página: Fig. 66.
SMACK., *SPECULUM*, 2019.

Próxima página: Fig. 67.
SMACK., *SPECULUM_HELL*,
2019.

Sin embargo, mucho arte con estética grotesca mantiene un estilo tradicional en formatos modernos. Un gran compendio de este tipo de arte se puede encontrar en Madrid dentro de la Colección SOLO, donde se han recopilado encargos de obras de artistas como Sholim, Mu Pan, Dave Cooper, Filip Custic, y muchos otros. Considerando que la base de inspiración es una de las obras de carácter grotesco más reconocidas a nivel mundial, no sorprende que cada obra trate con temas sobre moralidad, la ruptura de equilibrio social, e incluso temas de pecados religiosos en metáfora de problemas sociales del momento. Lo que es innovador es el formato de cada obra, yendo de formatos muy tradicionales como el óleo sobre lienzo o tabla, hasta formatos digitalizados como los GIFs y los NFTs.

El colectivo SMACK creó un tríptico basado en el Jardín de las delicias titulado *SPECULUM*, el cual fue presentado como instalación en Matadero Madrid en el 2021. Después de la creación de este tríptico, se les encargó el desarrollo de una serie de obras de los personajes vistos dentro del tríptico. Entre las 10 obras finales, se puede ver a través del modelado 3D digital en movimiento animado éste carácter grotesco en una nueva luz. Algunos de estos, incluso, referencian torturas que se ven reflejadas en el Infierno de Dante, así como se ve con *El glotón* (2019).⁷²

⁷² RHODES, R. (trad. Maqueda, E.) (2021) *El Jardín de las Delicias*. Colección SOLO: Madrid, pp. 104-128.





Fig. 68. SMACK.,
El Glotón, 2019.

Fig. 69. Sherman, C.,
Sin título #250, 1992.



⁷³ECO, U. (trad. PONS IRAZÁBAL, M.) (2018). *Historia de la fealdad*. Florencia-Milán: Giunti Editore, p. 430.

⁷⁴MORÁLEZ GONZÁLEZ, J. (2016, 27 de septiembre). *CUERPOS QUE PERSISTEN: VIOLENCIA, MUERTE Y DOLOR EN LA OBRA DE TERESA MARGOLLES*. *Cubo Blanco*. Disponible en web: <<https://www.cuboblanco.org/revista/margolles>> [Consultado el: 9 de junio de 2024].

⁷⁵CALVO SANTOS, M. (2016, 27 de septiembre). *Lucian Freud*. *Historia Arte!* Disponible en web: <<https://historia-arte.com/artistas/lucian-freud>> [Consultado el: 9 de junio de 2024].

Otras obras interesantes pueden ser *Sin título #250* de Cindy Sherman,⁷³ *La vaporización* de Teresa Margolles,⁷⁴ y las obras de Lucian Freud.⁷⁵ Estas son todas distintas representaciones de aquello que es una fragmentación del humano, que puede llamar a aquella falta de moralidad que existe dentro de la estética grotesca.



Página anterior: Fig. 72. Depero, F., *Autorretrato con puño*, 1915.



2.3 EXPOSICIONES INMERSIVAS: EL USO DE LA NARRATIVA Y LOS SENTIDOS PARA CREAR UN ESPACIO DE INMERSIÓN

2.3.1 LA EXPOSICIÓN INMERSIVA Y SU RECORRIDO POR EL ARTE CONTEMPORÁNEO

La inmersividad se entiende a través de la relación entre el espectador y una experiencia que le envuelve. Para realizar esto, la exposición inmersiva debe utilizar dinámicas de velocidad, fragmentación y sobreproducción de la imagen digital.⁷⁶ Los artistas ya han explorado la idea de la inmersión sensorial completa con el fin de que la audiencia olvide el “mundo real” fuera del mundo virtual al que se están introduciendo.⁷⁷ Esta tendencia ahora se dirige mucho hacia la realidad virtual. Sin embargo, es importante entender cómo comienzan los artistas a concienciarse de la inmersión dentro de su obra artística, así como también cómo han evolucionado los proyectos inmersivos y su importancia en la perspectiva del público sobre el arte en el siglo XXI.

⁷⁶ DEL MAR ARAGÓ, M. (2022). “Nuevos espacio-tiempos. La inmersividad en la era digital.” [En línea] *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, nº 21, pp. 73. Disponible en web: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8530668>> [Fecha de consulta: el 8 de enero de 2024].

⁷⁷ HWARYOUNG SEO, J. (2015). “Aesthetics of Immersion in Interactive Immersive Installation: Phenomenological Case Study.” [En línea] *ISEA: Proceedings of the 21st International Symposium on Electronic Art*, nº 21, p. 375. Disponible en web: <https://www.isea-archives.org/docs/2015/proceedings/ISEA2015_proceedings.pdf> [Fecha de consulta: el 20 de enero de 2024].

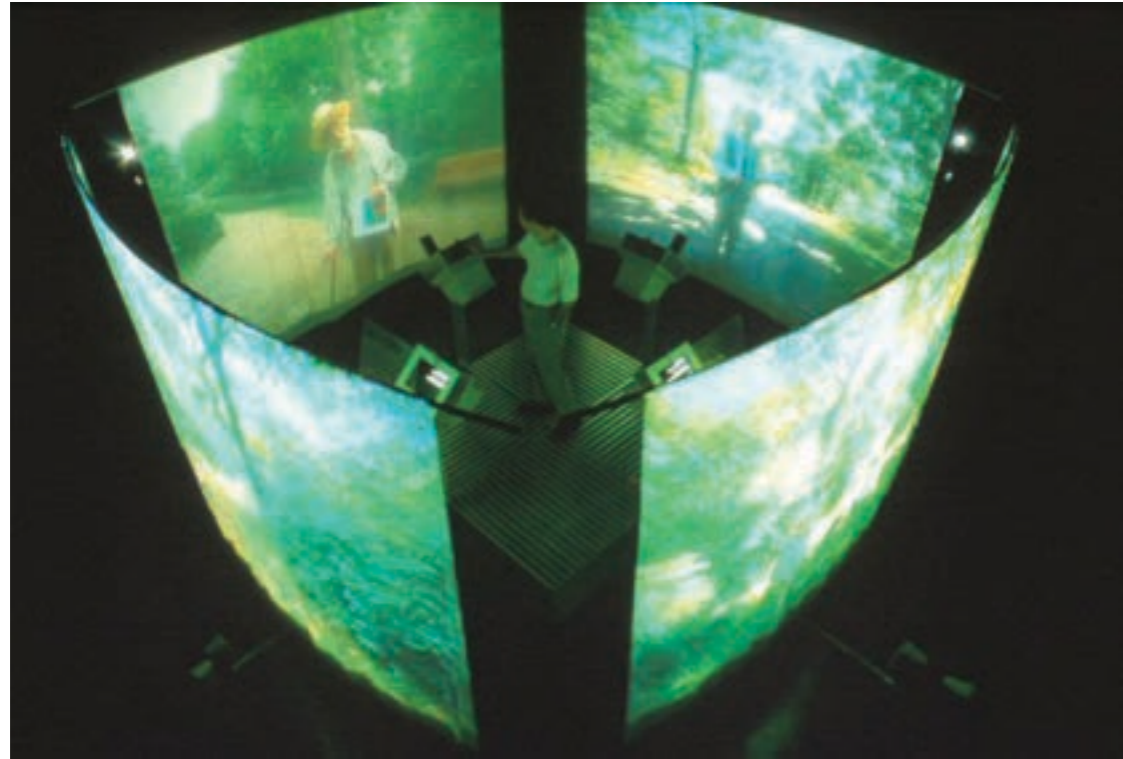


Fig. 73. Courchesne, L., *Paysage n° 1*, 1997.

La idea detrás de la capacidad inmersiva del arte nace del futurismo, quienes estaban realizando una propuesta del *fotodinamismo*, donde plantean plasmar la energía latente de una acción. Es entonces, ya para 1915, que entra Fortunato Depero en el movimiento, comenzando a enfocar su obra en lo que sería el proceso de inmersión e interacción con el público. Con esto, nace la *fotoperformance*, con proyectos como *Autorretrato con puño* (1915). A lo largo del desarrollo de este movimiento, los exponentes siempre generaron arte basado en principios de interacción e inmersión.⁷⁸

Ya para finales de los años setenta, el cine expandido se abrió a lo que sería el arte lumínico. Durante esta evolución, los denominados *expanded cinema environments*⁷⁹ se convierten en *extended virtual environments*.⁸⁰ Artistas como Maurice Benayoun y Luc Courchesne realizaron obras con técnicas del panorama, que son herramientas que se comenzaron a utilizar en el siglo XXI para crear exposiciones inmersivas que tuvieran “un universo envolvente y casi tan complejo como la propia realidad.” Esto se comenzó a realizar primero con la incorporación de imágenes panorámicas y, ya más recientemente con herra-

⁷⁸ FERNÁNDEZ CASTRILLO, C. (2017). “Inmersión e interacción: del experimentalismo futurista a la vanguardia digital”. [En línea] En *La omnipresencia de la imagen. Estudios interdisciplinarios de la cultura visual* (2017) BERIAIN BAÑARES, A. (ed.). Madrid: GKA Ediciones - Eagora. pp. 376-377. Disponible en: <https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/31295/inmersion_fernandez_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Fecha de consulta: el 25 de enero de 2024].

⁷⁹ En español: Ambientes de cine expandidos

⁸⁰ En español: Ambientes virtuales extendidos

Fig. 74. Shaw, J., *Corpocinema*, 1967.



⁸¹ HWARYOUNG SEO, J. (2015). “Aesthetics of Immersion in Interactive Immersive Installation: Phenomenological Case Study.” [En línea] *ISEA: Proceedings of the 21st International Symposium on Electronic Art*, n° 21, p. 381. Disponible en web: <https://www.isea-archives.org/docs/2015/proceedings/ISEA2015_proceedings.pdf> [Fecha de consulta: el 20 de enero de 2024].

⁸² FERNÁNDEZ CASTRILLO, C. (2017). “Inmersión e interacción: del experimentalismo futurista a la vanguardia digital”. [En línea] En *La omnipresencia de la imagen. Estudios interdisciplinarios de la cultura visual* (2017) BERIAIN BAÑARES, A. (ed.). Madrid: GKA Ediciones - Eagora. pp. 379-380. Disponible en: <https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/31295/inmersion_fernandez_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Fecha de consulta: el 25 de enero de 2024].

⁸³ HWARYOUNG SEO, J. (2015). “Aesthetics of Immersion in Interactive Immersive Installation: Phenomenological Case Study.” [En línea] *ISEA: Proceedings of the 21st International Symposium on Electronic Art*, n° 21, p. 376. Disponible en web: <https://www.isea-archives.org/docs/2015/proceedings/ISEA2015_proceedings.pdf> [Fecha de consulta: el 20 de enero de 2024].

⁸⁴ FERNÁNDEZ CASTRILLO, C. (2017). “Inmersión e interacción: del experimentalismo futurista a la vanguardia digital”. [En línea] En *La omnipresencia de la imagen. Estudios interdisciplinarios de la cultura visual* (2017) BERIAIN BAÑARES, A. (ed.). Madrid: GKA Ediciones - Eagora. pp. 379. Disponible en: <https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/31295/inmersion_fernandez_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Fecha de consulta: el 25 de enero de 2024].

mientas como vídeos panorámicos y realidad virtual.⁸¹

Entre los artistas reconocidos por la creación de instalaciones inmersivas se encuentra Jeffrey Shaw. Por más de cinco décadas, él no sólo revitalizó las antiguas técnicas al introducir la aplicación de nuevas tecnologías, sino que contribuyó al cine expandido durante los años sesenta con ambos *Corpocinema* (1967) y *MovieMovie* (1967). Estos fueron pioneros para proyectos posteriores como *Bubble Wall* (1979), una escultura visual e interactiva donde el público se sitúa dentro de la obra.⁸²

Desde los 90s, la inmersión ha sido estudiada en dos variantes distintas, la relacionada a la creación de espacios inmersivos con realidad virtual, y la que se va a estudiar en este proyecto, que habla de la experiencia inmersiva para juegos, narrativas, y la experiencia humana.⁸³ Adentrándose en el siglo XXI, el espectador en los museos asume un rol fundamental. Esto implica la necesidad de experimentar más con la interactividad dentro del espacio expositivo y así crear más experiencias inmersivas.⁸⁴ El surgimiento del contenido digital y el avance tecnológico



Página anterior: Fig. 75.
Shaw, J., *MovieMovie*, 1967.
Fig. 76. Shaw, J., *Bubble Wall*, 1979.

⁸⁵ PIZZOLANTE, M.; DILETTA SARCINELLA, E.; BORGHESI, F.; BARTOLOTTA, S.; GAGGIOLI, A., y CHIRICO, A. (2023). “Being immersed in Aesthetic Emotions”: Comparing immersive Vs. Non immersive VR in aesthetic emotions elicitation.” [En línea] Conference: Annual Review of CyberTherapy and Telemedicine, nº 11, p. 2. Disponible en web: <https://www.researchgate.net/publication/377117044_Being_immersed_in_Aesthetic_Emotions_Comparing_immersive_Vs_Non_immersive_VR_in_aesthetic_emotions_elicitation> [Fecha de consulta: el 15 de diciembre de 2023].

⁸⁶ FERNÁNDEZ CASTRILLO, C. (2017). “Inmersión e interacción: del experimentalismo futurista a la vanguardia digital”. [En línea] En *La omnipresencia de la imagen. Estudios interdisciplinares de la cultura visual* (2017) BERIAIN BAÑARES, A. (ed.). Madrid: GKA Ediciones - Eagera. pp. 381-382. Disponible en: <https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/31295/inmersion_fernandez_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Fecha de consulta: el 25 de enero de 2024].

⁸⁷ *Ibidem*, p. 382.

Próxima página: Fig. 77.
Shaw, J., *T_Visionarium*, 2003.

ha ayudado a los artistas a encontrar nuevas maneras de conectar con el público a través de esta interactividad que se ha mencionado anteriormente, y con ella ha transformado la manera en la que la audiencia interpreta el arte.⁸⁵

En 2003, Shaw presentó su proyecto *T_Visionarium*, donde el espectador se situaba dentro en el centro de una estructura, donde podía ponerse auriculares e incluso controlar el movimiento del sistema de proyección. Esta misma obra se siguió trabajando entre 2008 y 2010 para resultar en el *T_Visionarium II*, en colaboración con el iCinema Centre for Interactive Cinema Research de la University of New South Wales y el Zentrum für Kunst und Medientechnologie de Karlsruhe. Este versión incorporó “el sistema AVIE (Advanced Visualisation and Interaction Environment), el primer modelo de proyección estereoscópica de cine en 360 grados,” con el cual el espectador podía desplazarse libremente dentro de la instalación e interactuar con el paisaje visual.⁸⁶

Las instalaciones inmersivas de gran formato, dentro de lo que hoy se conoce como Media Art, han tenido gran éxito con el público. Lugares como Ars Electronica han ido ganando tracción gracias a estas proyecciones expansivas, las cuales se han convertido en ejes centrales de sus exposiciones, cómo se puede ver con *Deep Space* dentro de este mismo.⁸⁷



2.3.2 EL USO DEL SONIDO COMO HERRAMIENTA DE INMERSIÓN

De acuerdo a la lingüística Chomskyana, existe de forma subyacente y profunda la capacidad y habilidad musical en todas las culturas y sociedades. Esto no es solo debido a que el funcionamiento del cerebro humano es igual, sino también porque los mitos transculturales y sus consecuencias costumbres son similares entre culturas.⁸⁸ En sociedades completamente distintas pueden existir maneras sonoras de representar historias similares (por ejemplo, la creación del universo o la vida después de la muerte) ya que el cerebro humano va a asociar la naturalidad de un sonido a una situación u otra.

La música ayuda a comunicar una imagen a través de la manifestación de ideas que se entienden a través de la creación de una realidad artística. En breve, “la música se realiza como un proceso de comunicación.”⁸⁹ Para este proyecto, se estudiará la música desde su proceso de escucha musical en los planos perceptivos según Ehrenzweig, y la representatividad del discurso musical a través del proyectismo según Pousseur. Del primero, se entendió que la audición presupone el entendimiento de un mensaje de forma superficial o profunda. Ésta, a su vez, refiere a una forma de entendimiento sincrética, donde se capta el todo como un conjunto de elementos variables, y la analítica, donde se fragmenta el todo en las partes que lo componen. Luego, del segundo, se entiende que cada texto musical es

⁸⁸ GÉRTRUDIX BARRIO, M. (2003). *Música, narración y medios audiovisuales*. Madrid: Laberinto Ediciones, p. 17.

⁸⁹ *Ibidem*, p. 20.

configurado de acuerdo con la intención que tenga; es decir, que se estructura con un proyecto en mente, como por ejemplo un espectáculo externo o como testimonio de una intención ilustrativa o imitativa.⁹⁰

La música se diferencia de otros formatos artísticos ya que tiene un carácter temporal y relacional en donde se sigue una secuencia sonora. En el arte contemporáneo, muchas representaciones artísticas toman como base la teatralidad de obras antiguas para desarrollar nuevos planos sensoriales de las obras que ellos desarrollan. John Cage es uno de los mayores exponentes del denominado arte sonoro, que utilizó la música experimental para representar el silencio, cómo se ve en su obra 4 ‘33’.⁹¹

Otro artista sonoro y visual es Aureliano Lecca, quien desarrolla su obra a través de sonidos urbanos para representar lo que será el *City landscape* de Ciudad de México.⁹² La obra *Umbráfono II* de Enrique del Castillo, quien estudió no sólo pintura, sino también piano y teoría musical, trabaja con la música experimental y el arte sonoro. Con *Umbráfono II*, de Castillo crea una máquina que lee los patrones de un rollo de película de 35mm para producir sonidos. Con esta tecnología interpreta piezas inspiradas en música reacentista que unen el arte del pasado con el presente.⁹³

⁹⁰ *Ibidem*, pp. 20-22.

⁹¹ ARTCONTEMPORÁNEO. (2020, 17 de agosto). *Arte sonoro y el silencio de John Cage*. *Art Contemporáneo*. Disponible en web: <<https://artcontemporaneo.com/artes-sonoro-y-el-silencio-de-john-cage/>> [Consultado el: 9 de junio de 2024].

⁹² LECCA, A. (2013, 27 de abril). *Sonora la Calle: arte sonoro, video y tinta sobre el paisaje sonoro del Centro de CDMX/ Sound art, video and drawing of Mexico City soundscape*. Aureliano Lecca. Disponible en web: <<https://aurelianolecca.wordpress.com/2013/04/27/proyecto-sonora-la-calle/>> [Consultado el: 9 de junio de 2024].

⁹³ RHODES, R. (trad. Maqueda, E.) (2021) *El Jardín de las Delicias*. Colección SOLO: Madrid, pp. 142-147.

Fig. 78. de Castillo, E., *Umbráfono II*, 2021.



Recercar quarto
for three instruments (Soprano, Tenor & Bass)
Adrian Willaert (c. 1490-1562)

Edited by Paul-Gerard Feller

Reiter von Schleyer Verlag, 2014
Source: *Fantasia, Ricercari, Contrapunti e tre voci... appropriati per Cantare & Sonare d'ogni sorte di Strumenti.* (Venice: Antonio Gardano, 1559)

2.3.3 PROYECTOS INMERSIVOS BASADOS EN ASPECTOS SENSORIALES

Se plantea entender la inmersividad de este proyecto como una continuación del estudio de la inmersión. Esto se realiza con el fin de hacer al público entender una narrativa a través de la recreación de una serie de emociones que se experimentaría al estar dentro del espacio expositivo. La idea no es crear un espacio *trendy* donde el público pueda subir fotos a sus redes sociales, sino ofrecer una verdadera experiencia sensorial a partir de elementos visuales y sonoros donde se capte el viaje de Dante por el Infierno. Con esta idea, se quiere analizar algunas exposiciones inmersivas basadas en lo sensorial que ayudarán a entender una estrategia expositiva para el proyecto actual.

Una de estas exposiciones mencionada anteriormente, que es una colaboración entre Alfredo Jaar y Joan Jones en el Museo de Arte Antigo y Nuevo (MONA) de Tasmania. Esta instalación inmersiva, realizada a través de un túnel llamado *Siloam*, conecta diferentes salas con obras de artistas como Ai Weiwei, Oliver Beer y Christopher Townend. Para 2019, sin embargo, se centra en la instalación inmersiva de Jaar, que contiene tres salas basadas en las tres instancias de la Divina Comedia. En estas salas, los visitantes pueden entrar en grupos reducidos para pasar por los tres espacios: el fuego del Infierno, el limbo del Purgatorio (con un vídeo realizado por Jonas), y el vacío sensorial del Paraíso.⁹⁴

⁹⁴ STONE, T. (2019, 18 de julio). *Art heaven or hell? Museum's epic £15m tunnel brings to life Dante's Divine Comedy.* *The Art Newspaper*. Disponible en web: <<https://www.theartnewspaper.com/2019/07/18/art-heaven-or-hell-museums-epic-pound15m-tunnel-brings-to-life-dantes-divine-comedy>> [Consultado el: 8 de junio de 2024].

Próxima página: Fig. 80. Jaar, A., *The Divine Comedy: Entrance*, 2019.

Próxima página: Fig. 81. Jaar, A., *The Divine Comedy: Hell*, 2019.

El arte sonoro es interesante con Dante Inmersivo en mente, ya que este ayuda a recrear imágenes sin la necesidad de arte visual. Esto ayudará a la inmersión dentro del mundo dantesco a través de la selección de sonidos y música que forme parte de lo que será el mundo infernal de Dante.

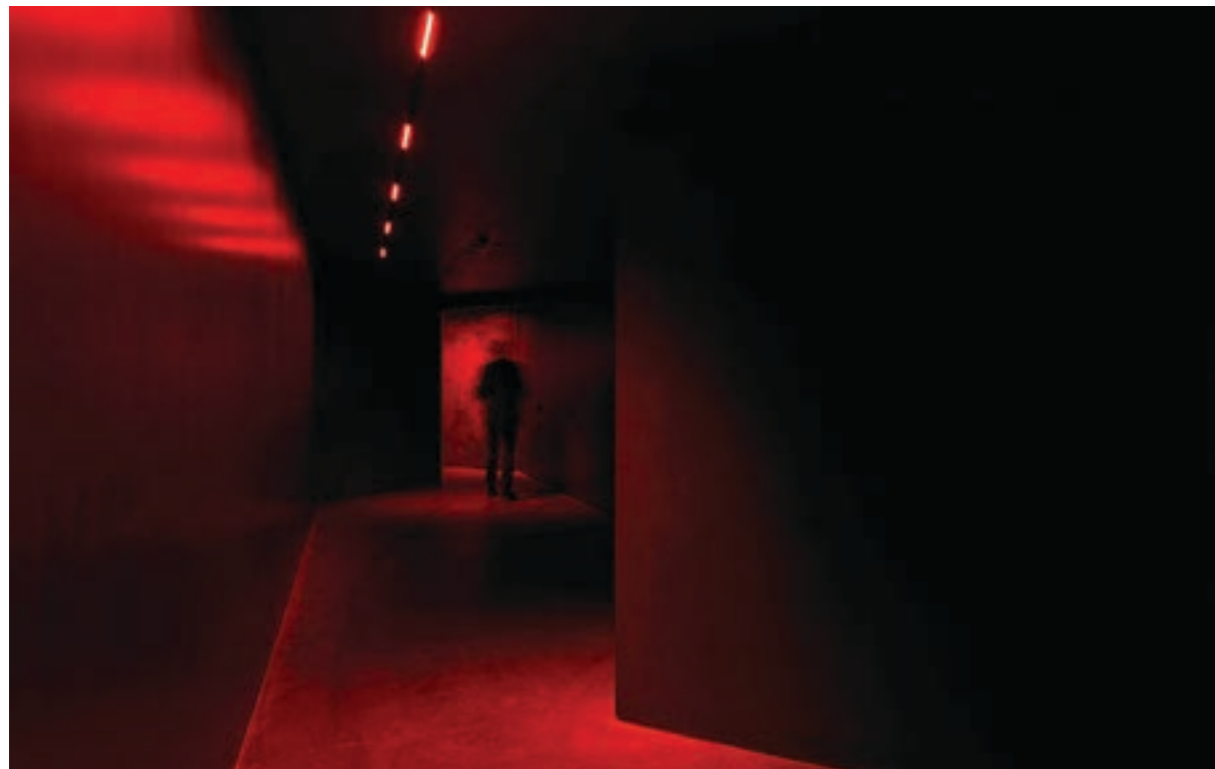


⁹⁵ SEAN KELLY GALLERY. (s/f). *Donna Huanca: VENAS DEL CAPULLO*. Artsy. Disponible en web: <https://www.artsy.net/show/sean-kelly-gallery-donna-huanca-venas-del-capullo?sort=partner_show_position> [Consultado el: 9 de junio de 2024].

Fig. 82. Huanca, D., vistas de *Venas del Capullo* en la galería Sean Kelly, 2023.

Próxima página: Fig. 83. Huanca, D., vistas de *Venas del Capullo* en la galería Sean Kelly, 2023.

Otro proyecto inmersivo sensorial, es la instalación sensorial de Donna Huanca titulada *VENAS DEL CAPULLO* (2023), donde se reúnen obras visuales como pintura y escultura, pero también se presentan elementos sonoros y aromáticos. La instalación de Huanca se crea específicamente para la galería Sean Kelly, tomando en cuenta el espacio como parte fundamental de la obra, y envuelve las salas con una membrana reciclable.⁹⁵ Este tipo de instalación es interesante de analizar como exposición, ya que no sólo reúne elementos sensoriales que incrementan la experiencia del visitante, sino que también utiliza distintas texturas para modificar el espacio.





⁹⁶ SCOTTSDALE MUSEUM OF CONTEMPORARY ART (SMOCA). (s/f). *The Five Senses: Janet Cardiff, Olafur Eliasson, Spencer Finch, Roelof Louw and Ernesto Neto*. Artsy. Disponible en web: <<https://smoca.org/exhibition/the-five-senses-janet-cardiff-olafur-eliason-spencer-finch-roelof-louw-and-ernesto-neto/>> [Consultado el: 9 de junio de 2024].

Fig. 84. Eliasson, O., *Belleza*, 1993.

Aunque no sean obras especialmente diseñadas para la inmersión, es interesante también analizar la exposición *Los Cinco Sentidos* en el Museo de Arte Contemporáneo de Scottsdale en Pensilvania. Aquí participaron Janet Cardiff, Olafur Eliasson, Spencer Finch, Roelof Louw y Ernesto Neto, los cuales ya habían experimentado con las sensaciones en sus obras de arte. La obra de Eliasson construye un contraste sensorial que oscila entre oscuridad y luminosidad, calor y frío, humedad y sequía. Esto amplifica la experiencia visual que se crea gracias a la luz refractada en la sala.⁹⁶ Estas obras, aunque no tienen la inmersión en mente, llevan al espectador a interactuar con la obra de una forma mucho más personal y completa, que ayudará a entender cómo construir una experiencia inmersiva basada en elementos sensoriales.

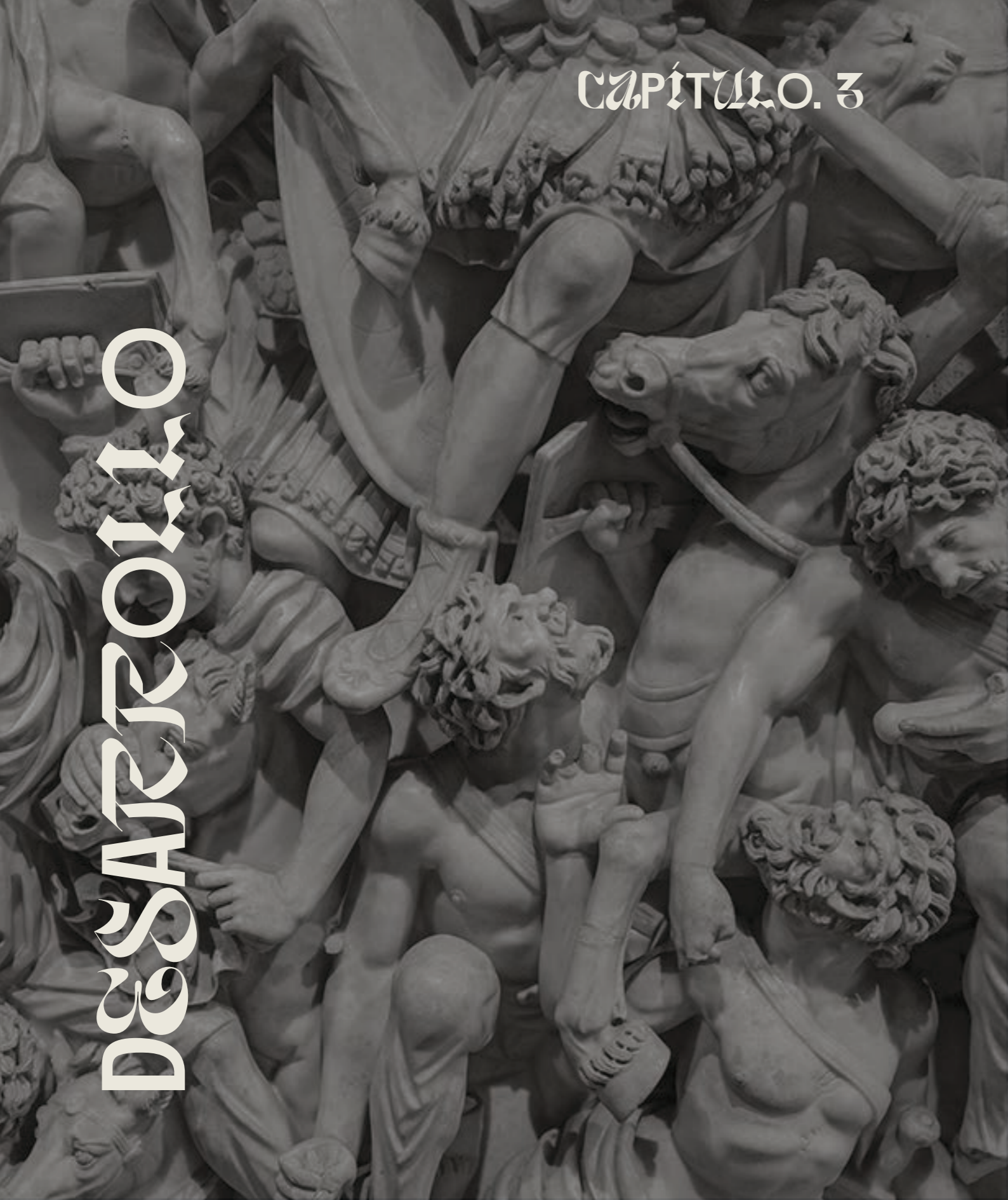


Fig. 85. Cardiff, J., *El motete de cuarenta partes*, 2001.



Fig. 86. Finch, S., *2 horas 2 minutos 2 segundos (Viento en el estanque de Walden, 12 de marzo del 2007)*, 2007.





DESARROLLO

Durante este capítulo, se verá la elaboración de la exposición inmersiva en la cual se basa el TFG a través de distintas áreas de creación, como serán el briefing, la obra artística, y el espacio. Del desarrollo expositivo se valorará la elaboración de la obra expuesta, así como también el desarrollo de la idea del proyecto, el espacio de exposición, y el comisariado. Dentro de esta etapa se verá primero una memoria descriptiva de Dante Inmersivo donde se definirán las necesidades del proyecto, así como las referencias y la argumentación de la exposición. Luego vendrá la etapa creativa, donde se conceptualiza formalmente la obra y demás elementos visuales que formarán parte de la experiencia.

Finalmente se explicará el desarrollo de la exposición en sí, el apartado más extenso. Aquí se verá no solo la estrategia planeada, sino la realización de esquemas y de demás componentes de importancia para el trabajo, y también los distintos planos necesarios.

Página anterior: Fig. 87.
Amengual, T., ICONA XXI, 2021.



3.1 MEMORIA DESCRIPTIVA

3.1.1 DEFINICIÓN DEL PROGRAMA DE NECESIDADES

De acuerdo al manual “Diseño de exposiciones” de Philip Hughes, una exposición deberá considerar distintas áreas para poder concebir, desarrollar e inaugurar tales de forma exitosa. Primero, se tendrá que comenzar con un encargo llevado a la realidad a través de un briefing, el cual delimitará las necesidades generales y específicas de cada fase de la exposición, así como también los resultados deseados. A partir de ahí, se tendrán que tomar en cuenta los visitantes a los que se querrá dirigir la exposición y el sitio más apropiado para la mejor narrativa del tema concretado. Con esto ya especificado, se procederá a definir los distintos elementos de la exposición, como lo son su estrategia, el diseño 3D y gráfico, la iluminación, los elementos interactivos, el sonido, imagen y materiales, y ya finalmente los planos para la construcción y entrega del proyecto final.⁹⁷

Considerando todo esto, este proyecto se iniciará a partir de un briefing, el cual se puede encontrar en su versión completa en el Anexo I.

⁹⁷ HUGHES, P. (2015). *Diseño de exposiciones*. Londres: Laurence King Publishing Limited, pp. 22-23.

Página anterior: Fig. 72. Depero, F., *Autorretrato con puño*, 1915.

3.1.2 REFERENCIAS DEL PROYECTO

Es importante para un proyecto artístico y de comisariado, que existan referentes de inspiración para que el contenido de la exposición sea veraz y además las obras tengan una base tangible. Considerando el proyecto presente, se ha tomado inspiración artística de varias fuentes basadas en obras que tienen un alto contenido grotesco, o están directamente vinculadas con el imaginario dantesco. En el tema expositivo, la inspiración que se irá a tomar de referencia tendrá que ver con exhibiciones inmersivas de bajo nivel tecnológico que se enfoquen en las sensaciones que crean en el espectador.



Fig. 89. Amengual, T., *ICONA XXI* en Arco Madrid 2024, 2021.

TONI AMENGUAL

La obra de Amengual funciona como referencia para las figuras que se utilizan entre las obras. El carácter dinámico y dramático de sus piezas ayuda a este proyecto en la manera en que con ellas se buscan formas de cuerpos juntos que llamen al imaginario dantesco a través del detalle grotesco de formas corpóreas encima de otras, llenas de angustia y terror. También llama la textura de estas obras expuestas, ya que se presentan en un formato de papel arrugado que agrega una sensación de rugosidad presente en la tierra.



⁹⁸ GALERÍA ROSA SANTOS. (s/f). *Sandra Mar. Rosa Santos*. Disponible en web: <<https://www.rosasantos.net/artista/sandra-mar/>> [Consultado el: 10 de junio de 2024].

Fig. 90. del Mar, S., *Conjunto de obras*, 2021-2023.

Fig. 91. del Mar, S., *Sin Título*, s/f.

SANDRA MAR

Mar es una artista multifacética que utiliza distintos formatos artísticos para mostrar una misma estética. La obra que la artista presenta representa formas naturales y orgánicas en forma de boceto para plasmar su experiencia física y emocional, obteniendo un imaginario visual basado en el diálogo que surge entre su cuerpo y el material.⁹⁸ El aspecto tosco y natural de la obra a través del barro, y los dibujos y escritos a carboncillo parecen dar una imagen de agitación y tumulto que servirán también para construir una experiencia sensorial visual, donde se entienda un disturbio mental. La simplicidad de las líneas dentro de sus piezas no es tan solo interesante, sino que también ayuda a entender formas en las que se pueden fragmentar imágenes simples para dar una sensación terrenal de emociones que normalmente se puedan sentir ambiguas.



Fig. 92. Pérez, N., *Panorama Catatumbo en el Museo de Arte Contemporáneo de Chicago*, 2019.



Fig. 93. Pérez, N., *Darién*, 2024.

NOHEMÍ PÉREZ

La obra *Darién* de Nohemí Pérez es un ejemplo muy claro de la noción que la artista tiene sobre la relación entre el hombre y la naturaleza. La manera en la que Pérez toma esta idea base y la plantea al contexto de hoy en día es una maravillosa forma de captar como se ha transformado el discurso artístico dentro del arte contemporáneo. En éste, no es tan solo la representación de la sociedad dentro de la naturaleza, sino lo que ésta representa para grupos minoritarios, en especial en el contexto de América Latina.⁹⁹

La estética, la temática, y el trazado del carboncillo todo crea una imagen fragmentada de una realidad poco representada, que normalmente se habla pero causa agobio y rechazo para la propia sociedad. Esta reacción hacia su obra crea, aunque de forma implícita, un trabajo grotesco que aporta a este trabajo al momento de escoger los materiales y formas de creación.

⁹⁸ MOR CHARPENTIER. (s/f). *Nohemí Pérez. Mor Charpentier*. Disponible en web: <<https://www.mor-charpentier.com/es/artist/nohemi-perez/>> [Consultado el: 10 de junio de 2024].



ANDY DENZLER

Lo interesante de la representación de las obras de Goya en las pinturas de Andy Denzler es la sensación de movimiento y caos que aporta el artista que generan una cierta inquietud en obras que ya eran perturbadoras. Su serie del *Proyecto Goya*, realizada en blanco y negro, muestra el daño ya causado por la escena de las obras, dejando las cenizas de la batalla. Es aquí donde Denzler presenta una nueva visión a la obra de Goya, creando una esperanza donde se pueden superar transgresiones anteriores a través de la toma de responsabilidad y adaptabilidad.¹⁰⁰

Esta manera de reinterpretar obras antiguas para darles una nueva visión que afecta la manera en la que el espectador interactúe con la obra es lo que se tomará como referencia para la realización del proyecto *Dante Inmersivo*.

Fig. 94. Denzler, A., *Goya's Fire IV, After Francisco de Goya's Procession of Glagellants*, 2020.

¹⁰⁰ STUDIO ANDY DENZLER. (s/f). *The Goya Project*. Studio Andy Denzler. Disponible en web: <<https://www.andydenzler.com/exhibitions1>> [Consultado el: 10 de junio de 2024].



Fig. 95. Denzler, A., *Goya's Fire IX, After Francisco de Goya's Act of Violence against Two Women*, 2020.

Próxima página: Fig. 96.
Denzler, A., *Goya's Fire IV, After Francisco de Goya*, 2020.





VICTORIA GIL

La obra de Victoria Gil presenta una fascinante reinterpretación de tapices ya creados a través del bordado de figuras y frases que aluden a una situación actual y un discurso feminista. La idea de utilizar obras textiles y el bordado, normalmente consideradas como artes ‘menores’, para este discurso es una reflexión interesante en el contexto sociológico actual.¹⁰¹ Al utilizar un imaginario oscuro, de demonios y cuervos, crea esta especie de situación donde se ve una realidad fragmentada y poco moral de la humanidad, dejándola en evidencia para el espectador.

¹⁰¹ FERNÁNDEZ CASTRO, E. (2023). *Victoria Gil. Coser el río* [en línea] [Nota de prensa]. A Coruña: Fundación Luis Seoane, p. 1. Disponible en: <https://fundacionluisseoane.gal/wp-content/uploads/2024/02/Nota_VGil_CAS.pdf> [Consultado el: 10 de junio de 2024].

Fig. 97. Gil, V., *Estaban tan tranquilas*, 2023.

Fig. 98. Gil, V., *Pajarracos (detalle)*, 2023.



CARMELA GROSS

Ambas series de Carmela Gross, *Solo* (1992)¹⁰² y *Boca do Inferno* (2021)¹⁰³ utilizan la abstracción y la mancha negra para representar temas terrenales y oscuros. Es en la segunda serie donde además explícitamente menciona al *Inferno* y lo utiliza de referencia para su obra. Esta idea de la mancha negra y el contraste con una tela de color neutro es una interesante estética que conecta muy bien con la idea de texturas, que visualmente muestra lo que sería una entrada a lo subterráneo.

¹⁰² GROSS, C. (s/f). *Solo /Ground*, 1992. Carmela Gross. Disponible en web: <<https://carmelagross.com/portfolio/serie-solo-ground-series-1991-92/>> [Consultado el: 10 de junio de 2024].

¹⁰³ GROSS, C. (s/f). *Boca do Inferno / Hell's Mouth*, 2021. Carmela Gross. Disponible en web: <<https://carmelagross.com/boca-do-inferno-hells-mouth-2021/>> [Consultado el: 10 de junio de 2024].

Fig. 99. Gross, C., *serie SOLO*, 1992.



3.1.3 ARGUMENTACIÓN

Página anterior: Fig. 100. Gross, C., *Boca del Infierno*, 2021.

Página anterior: Fig. 101. Gross, C., *Boca del Infierno*, 2021.

Descensus, conocido también como *Dante Inmersivo*, es una exposición que pretende ser una experiencia para la audiencia a través de elementos audiovisuales que permiten la inmersión en el mundo narrativo de la Divina Comedia de Dante, comenzando por el Infierno. Con este proyecto se planea reivindicar las exposiciones inmersivas para poder dar paso, no solo a la inmersión visual, sino también considerar cómo el arte afecta a todos los sentidos.

El visitante se adentrará dentro del espacio expositivo tal como Dante descendió a los infiernos, y cada obra y división será la representación del viaje dantesco por cada círculo mencionado en los cantos. Se busca propiciar la narrativa desde una base del inconsciente colectivo, en donde los visitantes puedan acceder fácilmente a la historia del Infierno sin necesariamente haber tenido una experiencia de primera mano con el contenido original. Esto se realizará a través de la estimulación de los sentidos con distintos formatos artísticos, con un especial enfoque en las artes visuales y sonoras.



Página anterior: Fig. 102.
Legórburu, A., *detalle de Los
diablillos de Schicchi*, 2024.

3.2 ETAPA CREATIVA

3.2.1 CONCEPTUALIZACIÓN DE DANTE INMERSIVO

Para este proyecto, se entiende que, como exposición inmersiva, se tienen que considerar muchos aspectos sensoriales. Por ello, se tiene que entender la exposición completa en distintos grupos que afectarán a distintos sentidos, como lo serán lo visual y lo auditivo, principalmente.

Primero, se entenderá de forma visual todo lo que comprende las obras y su montaje, así como también el recorrido. Se busca crear un espacio oscuro y perturbador para la audiencia, por lo que se quieren utilizar telas y poca iluminación para emular un espacio bajo tierra. Además, se buscan crear texturas visuales que, a través de la visión, creen una experiencia táctil a través de la imaginación del visitante.

En relación al factor auditivo, dentro de la exposición se busca crear una serie de música escogida basada en la temática dantesca, con partes de piezas de compositores como Liszt y Smith, así como también con un instrumental compuesto para la exposición basado en la escala de si bemol menor armónica. La música se busca mezclar con varios sonidos de la cotidianidad como uñas contra



plástico, pasos sobre tierra, y murmullos, que le darán un toque más humano. Con esto, se busca embellecer la experiencia con música clásica, al mismo tiempo que se busca crear este ambiente de penumbra donde reside aquello que es malvado.

En el tema del recorrido, no en su carácter audiovisual sino en el sentido narrativo, se busca crear un espacio donde el espectador se pierda y que sienta como si está dando vueltas. Para esto, se busca modificar un recorrido simple de vuelta en un espacio para que se de un movimiento extra con ayuda de unos separadores para hacer como si el visitante está bajando en forma de espiral por todos los círculos de Infierno.

Con esto en mente, se concluye que la exposición tendrá elementos audiovisuales perturbadores como texturas visuales, oscuridad, y sonidos macabros. Aparte, se busca ayudar a este sentimiento perturbador con un recorrido que haga que el espectador salga de su recorrido normal y vaya en vez vaya en espiral, con una sensación de estar perdido hasta llegar al final, así como Dante sale del Infierno y llega al Purgatorio.

Fig. 103. Legórburu, A., *Moodboard Dante Inmersivo*, 2024.



3.2.2 BOCETOS Y ELEMENTOS VISUALES

Página anterior: Fig. 104. Legórburu, A., *Boceto Inicial para Dante Inmersivo*, 2024.

Página anterior: Fig. 105. Legórburu, A., *Bocetos de las posibles obras sobre textura*, 2024.

Fig. 106. Legórburu, A., *Boceto para posibles fondos*, 2024.

Fig. 107. Legórburu, A., *Boceto del espacio expositivo*, 2024.





Página anterior: Fig. 108.
Legórburu, A., *Pruebas de manchas sobre madera (1)*, 2024.

Página anterior: Fig. 109.
Legórburu, A., *Pruebas de manchas sobre madera (2)*, 2024.

Fig. 110. Legórburu, A.,
Boceto de bordado, 2024.



Página anterior: Fig. 111.
Legórburu, A., *Bocetos de bordado sobre tapiz (1)*, 2024.

Página anterior: Fig. 112.
Legórburu, A., *Bocetos de bordado sobre tapiz (2)*, 2024.

Fig. 113. Legórburu, A., *Bocetos de bordado sobre tapiz (3)*, 2024.

Fig. 113. Legórburu, A., *Bocetos de bordado sobre tapiz (3)*, 2024.



Fig. 114. Legórburu, A., *Esquema expositivo para medir tamaños*, 2024.

Fig. 115. Legórburu, A., *Baño de café para las telas*, 2024.



3.2.3 PROCESO DE CREACIÓN



Fig. 116. Legórburu, A.,
Telas bañadas en café, 2024.

Fig. 117. Legórburu, A., *Bocetos del bordado en las telas, 2024.*

Próxima página: Fig. 118.
Legórburu, A., *Boceto del diseño del bordado, 2024.*

Próxima página: Fig. 119.
Legórburu, A., *Proceso del bordado en tela, 2024.*

Próxima página: Fig. 120.
Legórburu, A., *Figuras bordadas en una de las telas, 2024.*

Próxima página: Fig. 121.
Legórburu, A., *Tela bordada doblada en el metro, 2024.*







Fig. 122. Legórburu, A.,
Bordado y carboncillo de la escultura griega en el tapiz, 2024.

Próxima página: Fig. 123.
Legórburu, A., *Boceto sobre tapiz para bordar, 2024.*

Próxima página: Fig. 124.
Legórburu, A., *Carboncillo sobre figuras bordadas en tela, 2024.*

Próxima página: Fig. 125.
Legórburu, A., *Detalles del bordado sobre el tapiz, 2024.*







Fig. 126. Legórburu, A.,
*Posicionamiento de maderas
pintadas para montaje*, 2024.

Próxima página: Fig. 127.
Legórburu, A., *Proceso de pintura
sobre las maderas*, 2024.

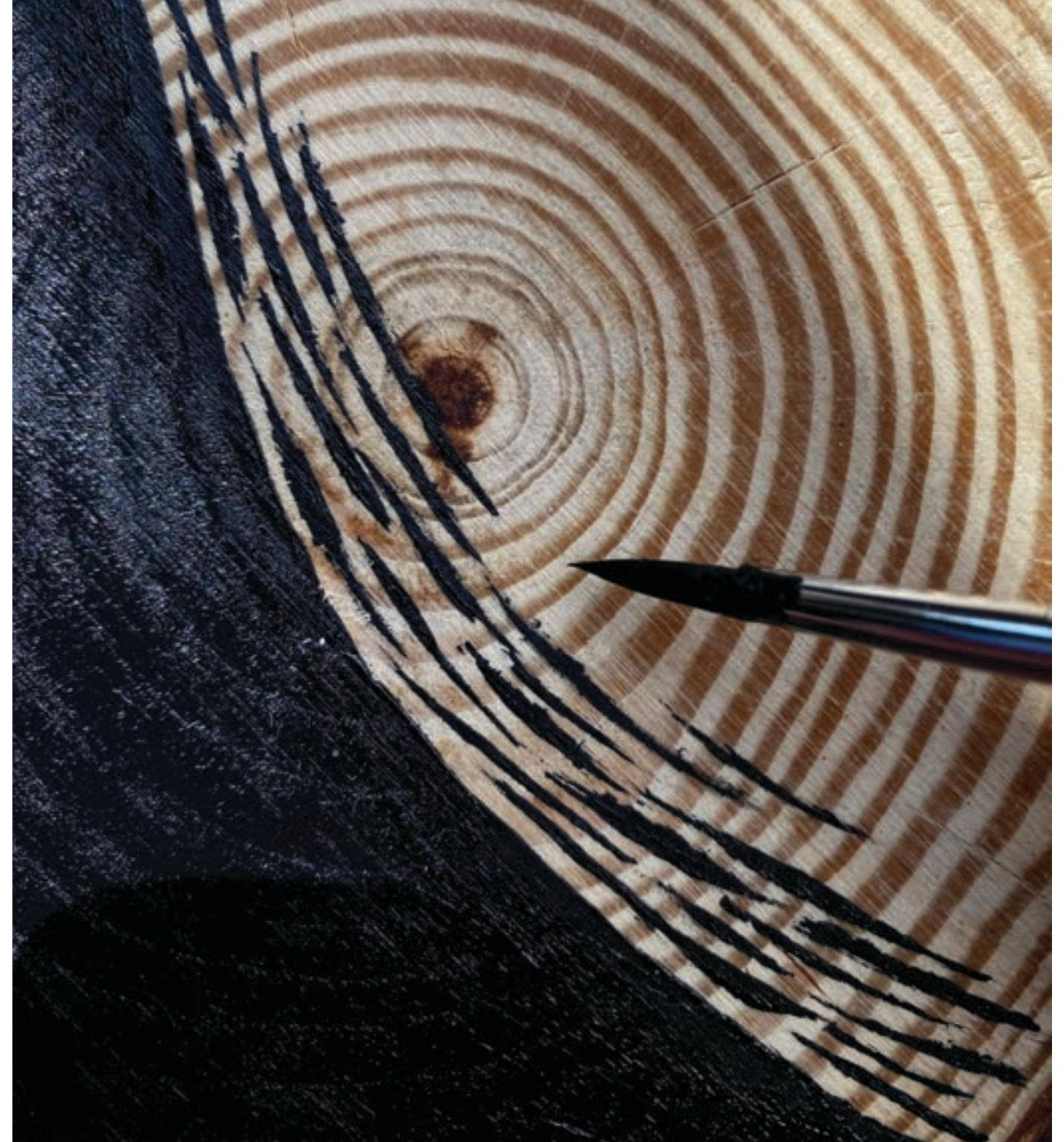




Fig. 128. Legórburu, A.,
*Dibujo y sombreado con carbon-
cillo sobre tela, 2024.*

Fig. 129. Legórburu, A.,
*Dibujo y sombreado con carbon-
cillo sobre tapiz, 2024.*

Próxima página: Fig. 130. Legórburu, A., *Detalles del tapiz, 2024.*

Próxima página: Fig. 131. Legórburu, A., *Detalles del tapiz (2), 2024.*

Próxima página: Fig. 132.
Legórburu, A., *Bordado de frase
sobre tapiz, 2024.*





Lasciate ogni speranza
voi ch'entrate

3.3 DESARROLLO DE LA EXPOSICIÓN

3.3.1 CONCEPTUALIZACIÓN DE DANTE INMERSIVO

Descensus, conocido también como *Dante Inmersivo*, es una exposición que pretende ser una experiencia para la audiencia a través de elementos audiovisuales que los inmersan en el mundo narrativo de la Divina Comedia de Dante, comenzando por el Infierno.

Con este proyecto se busca reivindicar la percepción de las exposiciones inmersivas para poder dar paso no solo a la inmersión visual, sino también considerar cómo todos los sentidos son afectados por el arte. El visitante se adentrará dentro del espacio expositivo tal como Dante descendió a los infiernos, y cada obra y división será la representación del viaje dantesco. Se busca propiciar la narrativa desde una base del inconsciente colectivo, en donde los visitantes puedan acceder fácilmente a la historia del Infierno sin necesariamente haber tenido una experiencia de primera mano con el contenido original. Esto se realizará a través de la estimulación de los sentidos con distintos formatos artísticos, con un especial enfoque en las artes visuales y sonoras.

Página anterior: Fig. 133.
Legórburu, A., *detalle Quema de ídolos y de Puño abierto*, 2024.

3.3.2 LISTA DE OBRAS

**DESCENSUS
JUNIO-JULIO 2024**

Fig. 134/Cat.: 1
El Primero Sello, 2022
Juan Camilo Bonilla
80 x 56 cm, Mixta sobre tabla

CÍRCULO: 1 (LIMBO)



Fig. 135/Cat.: 2
El Segundo Sello, 2022
Juan Camilo Bonilla
80 x 56 cm, Mixta sobre tabla

CÍRCULO: 1 (LIMBO)



Fig. 136/Cat.: 3
El Tercero Sello, 2022
Juan Camilo Bonilla
80 x 56 cm, Mixta sobre tabla

CÍRCULO: 1 (LIMBO)



Fig. 137/Cat.: 4
El Cuarto Sello, 2022
Juan Camilo Bonilla
80 x 56 cm, Mixta sobre tabla

CÍRCULO: 1 (LIMBO)

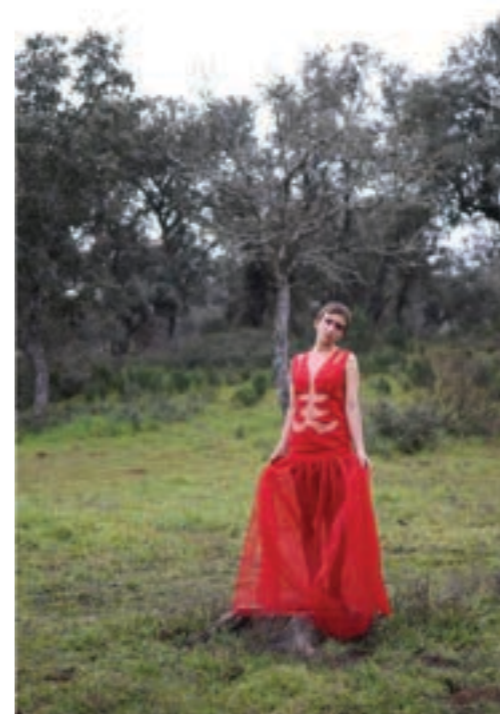


Fig. 138/Cat.: 5
Thesea&you, 2023
Blanca Soto
170 x 34 cm, Raso, tul fino, loneta de algodón,
y tul rígido

CÍRCULO: 2 (LUJURIA)



Fig. 139/Cat.: 6
Los quejicas, 2021
 Carmela Liaño
 50 x 70 cm, Ceras pastel sobre papel

CÍRCULO: 3 (GULA)



Fig. 140/Cat.: 7
Puño abierto, 2024
 Amanda Legórburu
 80 x 60cm, Acrílico sobre madera

CÍRCULO 4 (AVARICIA)

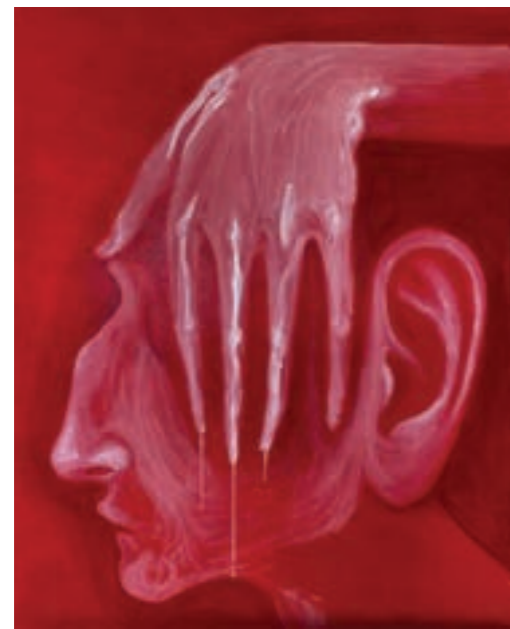


Fig. 141/Cat.: 8
El amor, 2024
 Carmela Liaño
 60 x 80, Acrílico sobre lienzo

CÍRCULO 5 (IRA Y PEREZA)



Fig. 142/Cat.: 9
Quema de ídolos, 2024
 Amanda Legórburu
 170 x 183 cm, Bordado y carboncillo sobre tapiz

CÍRCULO 6 (HEREJÍA)

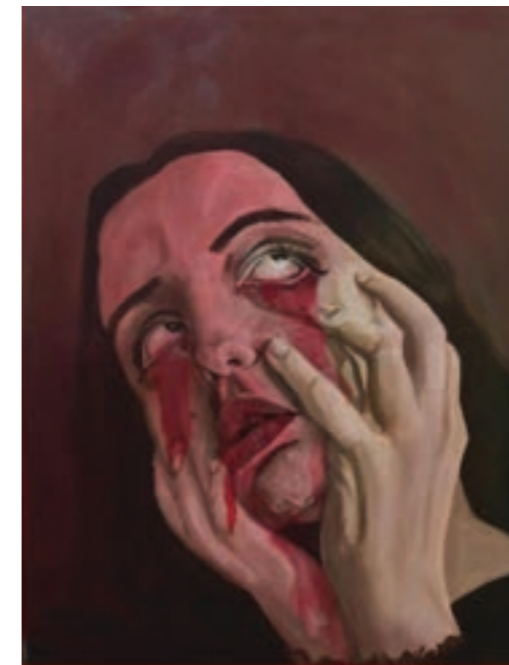


Fig. 143/Cat.: 10
Entrañas. Horror. Dolor, 2022
 Lucía Martialay
 80 x 56 cm, Acrílico y óleo sobre lienzo

CÍRCULO: 7 (VIOLENCIA)



Fig. 144/Cat.: 11
Los diablillos de Schicchi, 2024
 Amanda Legórburu
 68 x 86 cm, Bordado y carboncillo
 sobre tela

CÍRCULO 8 (FRAUDE)



Fig. 143/Cat.: 12
La voz baja, 2024
 Carmela Liaño
 100 x 100 cm, Acrílico sobre lienzo

CÍRCULO 9 (TRAICIÓN)

3.3.3 ARTISTAS COLABORADORES



AMANDA LEGÓRBURU

Biografía

Amanda Legórburu, nacida en el 2000, es una artista visual y comisaria venezolana que reside en Madrid, España. Su obra se basa en la narrativa y el concepto de lo grotesco en distintos formatos como el pastel al óleo y el bordado sobre tela. Trata temas históricos y sociológicos en sus obras con el fin de llegar a conclusiones sobre la actitud humana en su estado más oscuro.

Artist Statement

“Representar una narrativa crea un espacio de diálogo que va más allá de la conversación entre la obra y el visitante. Me ayudo del imaginario colectivo para crear historias visuales y sonoras que llaman a aquello que es trascendental y trata con la espiritualidad. Al reflejar estas narrativas de maneras innovadoras, el espectador puede reflejar su opinión sobre la obra y crear historias nuevas que ayuden a progresar la cultura.”

Fig. 144. Sierra, J., *Impresiones*
 (Retrato Amanda Legórburu), 2021.



Fig. 145. Liaño, C.,
Autorretrato, 2024.

CARMELA LIAÑO

Biografía

Carmela Liaño es una artista visual nacida en Madrid en 2001. Su arte es figurativo y surrealista, y se caracteriza por representar a cuerpos y rostros humanoides, siendo el color siempre el protagonista. Explora las dimensiones de la belleza y lo siniestro, buscando la conexión y los límites de dichos conceptos, creando como resultado obras ambiguas e inquietantes.



Fig. 146. Soto, B.,
Autorretrato, 2024.

BLANCA SOTO

Biografía

Blanca Soto inicia su formación como artista en la Academia de Belén Cobaleda a los 11 años. Al finalizar los estudios en el 2020, se matriculó en la Universidad Francisco de Vitoria, en la carrera de Bellas Artes. Actualmente está estudiando 4to curso de Bellas Artes y ha realizado dos exposiciones colectivas en el Equinoccio de Majadahonda. También ha participado en el concurso de escultura del Hospital de Fuenfría (2021) y en los cursos intensivos de los Talleres del artista Antonio López (junio de 2022) y el artista José Ramón Lorenzo (julio de 2022). Por último, como experiencia laboral ha trabajado como profesora de pintura en la Academia de Arte de Belén Cobaleda (2021-2022) y como vestidora en varias pasarelas en la Fashion Week de Madrid en septiembre de 2022.

Artist Statement

“Como artista y persona deseo crear una nueva perspectiva a los problemas del día a día. Sacándolos de contexto, creando una nueva realidad y nuevo personaje, que sufre esa incoherencia. Mi objetivo es ayudar a las personas reflejando y aceptando mi realidad.”



Fig. 147. Martialay, L.,
Retrato de la artista, 2024.

LUCIA MARTIALAY

Biografía

Lucía nació en el año 2002 en Guadalajara, España. Desde pequeña se ha interesado en el mundo del dibujo, de la pintura y de las series animadas. Desde la infancia ha estado practicando ilustración, influenciada en sus gustos por las series y también con ayuda de clases de pintura. Tras una serie de sucesos en su adolescencia, empezó a ver el mundo de una forma diferente, más pesimista, y empezó a tratar de representar sus sentimientos en todo lo que dibujaba, y ahí, encontró la razón de seguir en el mundo del arte. Estudió bachillerato de artes y continuó sus estudios con Bellas Artes en la Universidad Francisco de Vitoria, dentro de la promoción del año 2020.

Artist Statement

“Representar mi propia visión del mundo es esencial. Quiero hacer ver a los demás cómo es vivir a través del trauma que me atormenta, ya que sufro Trastorno de Estrés Postraumático, quiero dar la opción de que los demás puedan conocerme y conectar con mis propias visiones, con mi mente. Cómo veo yo mi mente, mi día a día. Suelo retratar este tema y también todos mis intereses, los que me acompañan y son importantes para mí.”



Fig. 148. Bonilla, J.C.,
Retrato del artista, 2024.

BLANCA SOTO

Biografía

Juan Camilo Bonilla nació y se crió en Bogotá, Colombia. Siempre mostró interés por el dibujo, la escultura y las demás prácticas artísticas. Tras haber vivido cinco años en Madrid, empieza a estudiar Bellas Artes. Ha participado en varias actividades relacionadas con la carrera, desde un certamen de pintura rápida en Riaza (Segovia) hasta una obra grupal, cuyo motivo era conmemorar el centenario del hospital de la Fuenfría. En la actualidad sigue estudiando Bellas Artes.

Artist Statement

Como artista en formación, tengo una obra muy plural, aún en busca de un lenguaje definido y consolidado. Siendo una persona muy curiosa, en mi obra hay mucho margen para la experimentación con distintos materiales y técnicas; y se tratan muchos temas y obsesiones poco convencionales: como la paleontología o la astrofísica.

Mi obra es fundamentalmente lúdica, llena de accidentes y de naturaleza frenética. A partir de obsesiones y referencias a la cultura, a la ciencia o a la tradición, configuro un mundo ecléctico y onírico, con una finalidad narrativa. Para esto utilizo medios diversos, como la escultura, fotografía, collage, muchas veces mezclando lenguajes.

La práctica artística pasa a ser un método de conocimiento, tan válido como el método científico o las ciencias sociales: El juego y la intuición complementan a la razón. Esto abre paso a dicotomías o paradojas: entre el mundo científico y racional, y el mundo infantil y arbitrario; la luz y la sombra. No busco el equilibrio sino el choque entre los opuestos.

3.3.4 PRIMEROS ESQUEMAS DE OCUPACIÓN

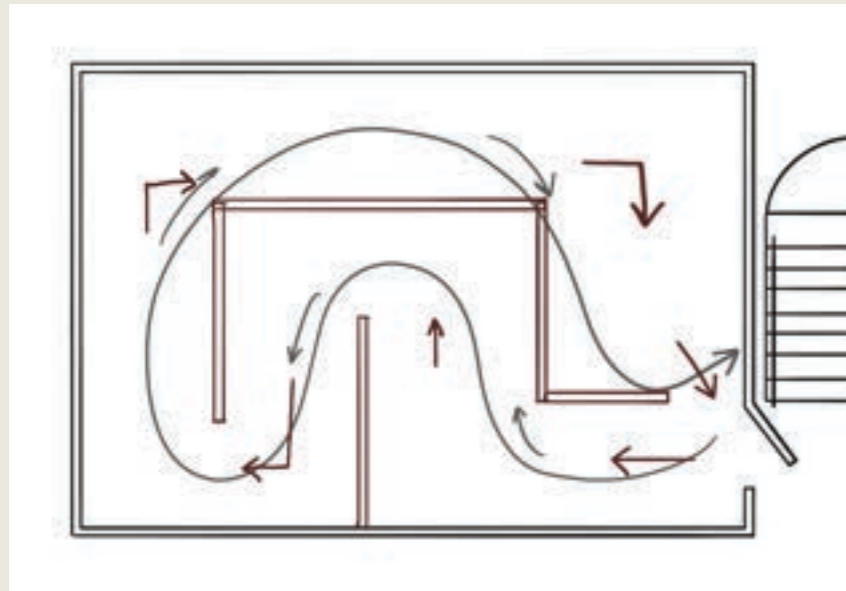


Fig. 149. Legórburu, A., *Boceto de recorrido (1)*, 2024.

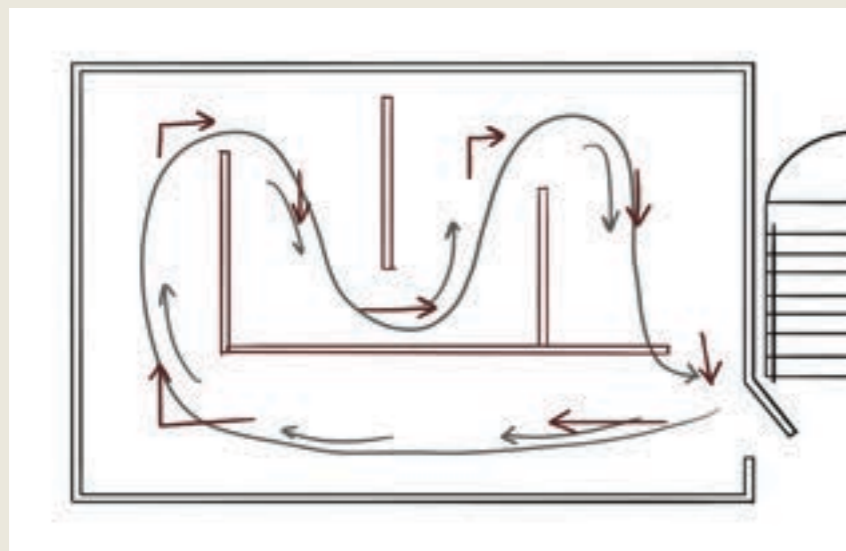
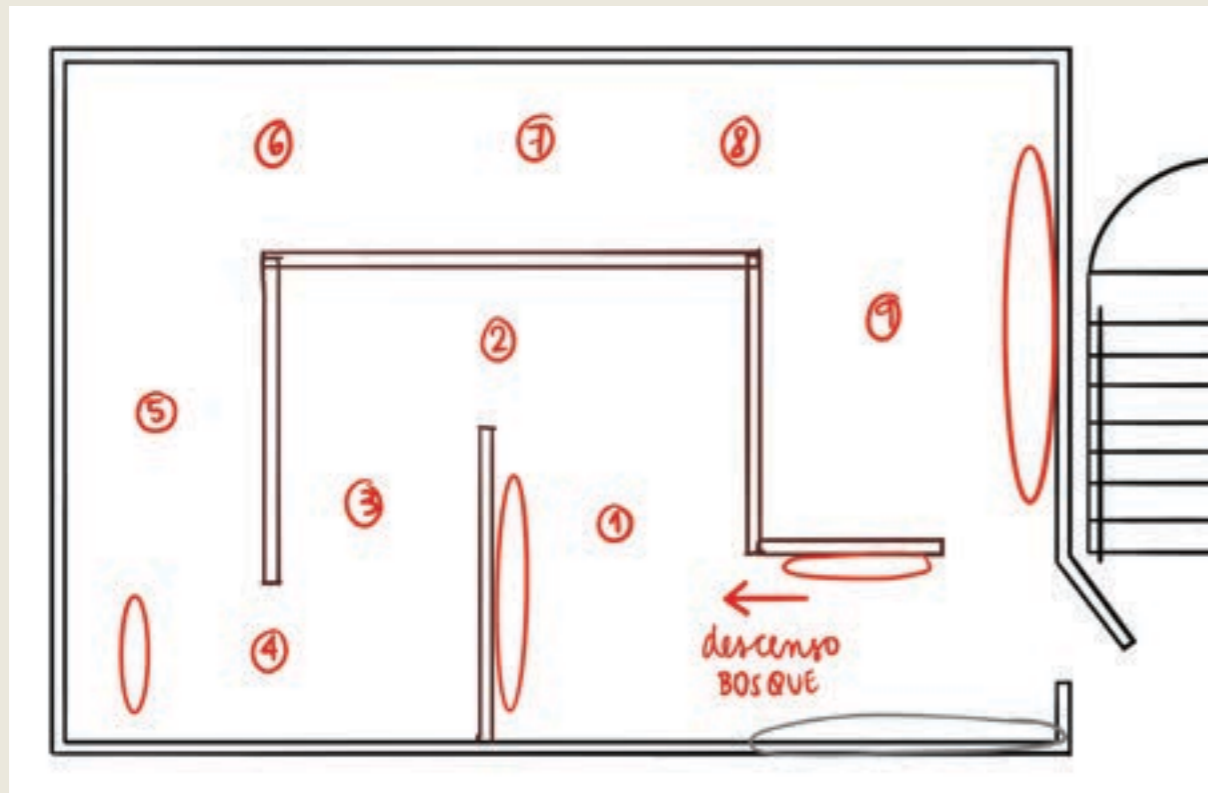


Fig. 150. Legórburu, A., *Boceto de recorrido (2)*, 2024.

Para el recorrido de la exposición se pretende encontrar una cierta simplicidad dentro de aquello confuso y desorientador. Por esto, se quiere realizar un recorrido simple de una sola sala, donde se vaya en una sola dirección pero se haga algún giro o vuelta que cree una sensación de círculo. Esto además interesa para este proyecto en específico debido a que Dante baja por los nueve círculos del Infierno, y se quiere recrear una situación similar.

3.3.3 ESQUEMA DE OCUPACIÓN SELECCIONADO

Fig. 151. Legórburu, A.,
Esquema de ocupación de
Dante Inmersivo, 2024.



3.3.6 DISEÑO GRÁFICO

En este proyecto, como se debe de tomar en cuenta el comisariado del espacio y la manera en la que el espectador va a adentrarse dentro de ella, también se tiene que preparar la manera en la que se construirá la identidad visual de la exposición, la cuál se dividirá en tres elementos básicos: la tipografía, las imágenes, y los colores. A partir de ahí se realizarán los elementos gráficos necesarios para la exposición, como son su catálogo, carteles divulgativos, cartelas, y contenido para redes sociales.



En los temas tipográficos se basa en las versiones antiguas, en especial la versión Iluminada, de la *Commedia*. La fuente utilizada es una con serifas que da esa sensación de antigüedad y se asocia a temas literarios e históricos. Después de un poco de experimentación entre fuentes, se concluyó en utilizar una mezcla de la *Dirtyline 36Day-sofitype 2022 Regular* con algunas letras de la *Altura* (precisamente la D, U y O). Esta mezcla de fuentes proyecta una sensación de antigüedad gracias a las formas góticas de los trazos, aunque gracias a su peso sin serifa, muestra frescura y modernidad. La fuente secundaria, que se utilizará para textos será la *Spectral* en todos sus pesos.

Se entiende además un formato tradicional para la colocación de estas fuentes ya que son poco legibles, y así no minimizar aún más su accesibilidad visual.

Fig. 152. Landino, C., *El infierno de la Divina Comedia*, primera página iluminada, edición anotada, 1481.

Fig. 153. Alighieri, D., *Versión de la Divina Comedia*, primera con el adjetivo "Divina", 1555.

Próxima página: Fig. 154. Legórburu, A., *Pruebas de fuentes para el título*, 2024.

Próxima página: Fig. 155. Legórburu, A., *Mezcla entre fuentes para las cartelas*, 2024.

DESCENSUS
DANTE INMERSIVO

DESCENSUS
Dante Inmersivo

Descensus
Dante Inmersivo

DESCENSUS
DANTE INMERSIVO

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore.

DESCENSUS
Dante Inmersivo

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore.

Descensus
Dante Inmersivo

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore.

Fig. 156. Legórburu, A., *Pruebas finales de mezcla entre fuentes para las cartelas*, 2024.

Fig. 157. Legórburu, A., *Tipografías escogidas*, 2024.



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur *adipiscing* elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore.



Fig. 158. Legórburu, A., *Paleta de colores para Descensus*, 2024.

La paleta de colores fue escogida con la idea ‘subterránea’ del imaginario dantesco, donde existen sólo la tierra y la oscuridad. Sin embargo, también se escogen unos tonos rojizos con el fin de representar esa pasión, dolor, y violencia que se encuentra Dante en su camino. Se añade un gris rojizo con el fin de tener un tono neutral en la paleta. La mezcla entre colores oscuros, claros, y saturados crea unas combinaciones accesibles visualmente que sin duda pueden representar el Infierno de Dante.

Con estos dos elementos escogidos, se puede proceder a realizar las cartelas que acompañarán a cada obra dentro del espacio expositivo, teniendo cuidado con la legibilidad, la mezcla de fuentes tipográficas, y el contraste de los colores. Esto también se verá considerado en la realización de los carteles divulgativos y los textos de sala.



Fig. 159. Legórburu, A., *Cartelas de Descensus*, 2024.

Próxima página: Fig. 160.
Legórburu, A., *Opción 1 de carteles para Descensus*, 2024.

Próxima página: Fig. 161.
Legórburu, A., *Opción 2 de carteles para Descensus*, 2024.

Próxima página: Fig. 162.
Legórburu, A., *Opción 3 de carteles para Descensus*, 2024.





DESCENSUS DANTE INMERSIVO

Así como Dante bajó a los infiernos, descendemos al mundo dantesco, donde se tendrá que abandonar toda esperanza. A la mano de cinco artistas distintos, se recorrerá el camino que al que el propio Dante se adentro con Virgilio a su lado. Estas obras serán conductoras de la narrativa infernal, donde, así como el poeta experimentó, se podrá divisar a los distintos pecadores en su momento de pena eterna. A partir de este viaje, se pueden entender tres facetas, la del descenso al inframundo, la de descubrimiento de las penas, y, finalmente, el momento de subir y volver a encontrarse con la luz cálida del sol.

En un momento donde las exposiciones inmersivas buscan la digitalización de obras célebres, *Descensus: Dante Inmersivo* busca crear un espacio innovador donde los sentidos jueguen entre sí para crear un diálogo nuevo entre las penas de la humanidad y la esperanza de seguir adelante.

Página anterior: Fig. 163.
Legórburu, A., *Gráfico de texto de sala principal*, 2024.

3.3.7 TEXTOS EXPLICATIVOS

ENTRADA

Así como Dante bajó a los infiernos, descendemos al mundo dantesco, donde se tendrá que abandonar toda esperanza. A la mano de cinco artistas distintos, se recorrerá el camino que al que el propio Dante se adentro con Virgilio a su lado. Estas obras serán conductoras de la narrativa infernal, donde, así como el poeta experimentó, se podrá divisar a los distintos pecadores en su momento de pena eterna. A partir de este viaje, se pueden entender tres facetas, la del descenso al inframundo, la de descubrimiento de las penas, y, finalmente, el momento de subir y volver a encontrarse con la luz cálida del sol.

En un momento donde las exposiciones inmersivas buscan la digitalización de obras célebres, *Descensus: Dante Inmersivo* busca crear un espacio innovador donde los sentidos jueguen entre sí para crear un diálogo nuevo entre las penas de la humanidad y la esperanza de seguir adelante.

PRIMERO CÍRCULO – *Los sellos de Juan Camilo Bonilla*
“Mediado ya el camino de la vida, me vi de pronto en una selva oscura,” comienza Dante el Infierno. Es dentro de este bosque que Dante se encuentra con los primeros entes infernales, comenzando con cuatro bestias que representan diferentes pecados. Similar a estos personajes,

Bonilla utiliza un imaginario apocalíptico para sus obras, en donde se presentan los primeros cuatros sellos que se deben de romper para comenzar el Apocalipsis.

La referencia bíblica, que une la obra de Bonilla con el poema de Dante, se ve claramente en la exposición. El caos en los dinámicos elementos que se presentan en cada obra no solo hablan de movimiento, sino de la catástrofe que genera la presencia de cada jinete. Éste puede ser no tan solo una calamidad externa, sino que también se puede entender el frenesí que existe en los pensamientos de Dante al encontrarse en un lugar tan extraño. De esta manera, podemos encontrarnos con estas cuatro bestias, estos cuatro jinetes, en el bosque oscuro con el que comienza la exposición.

SEGUNDO CÍRCULO – *Thesea&You de Blanca Soto*

La obra de Blanca Soto que juega con la narrativa dantesca pretende mostrar lo que serán los seres grotescos marinos transportados a un mundo nuevo e iluminado. Con la representación de la soledad a través de aquello grotesco llevado a un acabado sublime, Soto crea una performance donde se desvela el lado sublime de aquello que es siniestro. El vestido, presente y colgado entre las negras telas, crea una sensación de vértigo, así como sienten aquellos castigados en el segundo círculo.

Particularmente en este Canto, Dante se encuentra cara a cara con Paolo y Francesca da Rimini, quienes, entre todos los castigados solitarios, van cayendo juntos en una danza eterna. Dante se enfrenta con la compasión que siente por estos castigados, quienes no tienen salvación sino el consuelo que encuentran en su abrazo. Francesca se ve identificada con este vestido, que se suspende en el aire, a punto de impactar contra la tierra.

TERCER CÍRCULO – *Los quejicas de Carmela Liaño*

Liaño utiliza los rostros humanos como herramientas visuales para representar sentimientos ocultos. A través de los gestos, encuentra transformar la inmensidad del mundo interior, que a veces resulta terrible y perturbadora. Los blancos dientes relucientes sobre su fondo rojo llaman a ese momento de tragedia antes de que ocurra un suceso desgarrador. La artista logra encontrar, a través de aquello que parece bello pero es verdaderamente terrible, un dinamismo y movimiento que llaman a la violencia de aquello que se esconde bajo nuestra piel.

Captar elementos del imaginario dantesco no es difícil al toparse con esta obra, presente con las tres cabezas que representa. Particularmente en el Infierno, se presentan tres instantes particulares que refieren a tres cabezas, una siendo la del propio Lucifer en el noveno círculo. Éste, dentro del frío extremo que encapsula a todos los castigados, se come a los traicioneros más célebres en cada una de sus tres caras. También se pudiesen encontrar las despiadadas caras de las furias, quienes implementan los castigos, y que sus aterradoras miradas implementan un terrible miedo incluso en el propio Dante.

Sin embargo, se refiere a la obra en este contexto como Cerbero, el perro guardián de las tres cabezas, quien, con sus puntiagudos dientes, desmenuza a aquellos que hayan caído en el pecado de la gula. La manera en la que la cara del medio se acerca al espectador con la boca completamente abierta y los dientes puntiagudos descubiertos causa una cierta sensación de persecución, emulando el momento antes de que los tres rostros vayan en contra de uno a destrozarlo por completo.

CUARTO CÍRCULO – *Puño abierto* de Amanda Legórburu
¡Puño abierto! ¡Puño prieto! se escuchan entre los alaridos de aquellos castigados en el cuarto círculo, el de la avaricia. La artista, a través de la representación del castigo que se lleva a cabo, busca mostrar el momento en que los grupos que ruedan sus rocas hacía arriba y quienes las ruedan en la bajada de la colina se chocan entre sí y entran en conflicto. Este momento, el de la brutalidad cíclica, se muestra a través del dinamismo circular de los trozos de tronco y las cuestas en movimiento, que parecen colisionar.

QUINTO CÍRCULO – *El amor* de Carmela Liaño
El estudio que Liaño realiza sobre lo siniestro se muestra evidente en *El amor*, donde utiliza colores que pueden representar la pasión, tal cómo pueden resultar del caos y la violencia. La figura que se presenta tiene los ojos tapados con una mano esquelética, privándolo de aquello que está justo en frente. El quinto círculo muestra una semejante sensación, donde Dante se encuentra rodeado de una ciénaga que no lo deja ver más allá de sus manos.

En este círculo, el de la ira, se entiende ese sentimiento de rabia que nubla la vista y priva a aquel de racionalidad. Incluso, éste se ve con el barquero, Flegias, aquel

que traslada a Dante y a Virgilio a través del pantano de almas, quien representa la ira e irreverencia, que busca atraparlos.

SEXTO CÍRCULO – *Quema de ídolos* de Amanda Legórburu
“Abandonen toda esperanza, Entre el círculo de jóvenes bailando, la pareja en el columpio, y dos amigas hablando a murmullos, no es difícil imaginar un ambiente más hedonista. Los bordados encima de las figuras hacen de pantalla para mostrar verdaderamente el destino final que Dante indica para aquellos que negaron en vida la inmortalidad del alma a cambio de placeres varios. Esta obra reúne elementos de varios círculos del Infierno, no solo la frase sino también el río en que se queman los condenados del próximo círculo del Infierno, y también las furias, que vigilan las torturas realizadas dentro de la ciudad de Dite, lo cual se relata en el círculo anterior.

El verdadero centro de la obra se encuentra detrás de toda esta junta carnavalesca, donde se divisa una figura similar a una escultura clásica de alguna divinidad antigua, que se encuentra adornada con ofrendas. Sin embargo, la figura y toda la escena se encuentran nubladas con humo del fuego que comienza a arder bajo los pies de estos condenados, mostrando que no solo estaban lejos de Dios. Legórburu considera esta una buena manera de hacer entender la importancia que Dante da a centrar a Dios sobre todo, enviando falsos ídolos al fondo, pero nunca dejando de vista aquellos condenados a quienes se encuentra durante su travesía.

SÉPT. CÍRCULO – *Entrañas. Horror. Dolor.* de Lucia Martialay
Desde el título descriptivo hasta la sensación visual de desespero en la figura de Martialay, este autorretrato representa de la forma más violenta la reacción traumática que la artista lleva consigo al asimilar sus traumas internos. La visión tan textual de un acto tan agresivo llama al círculo séptimo de la violencia, donde los castigados por actos violentos se encuentran cara a cara con aquello que causaron durante la vida.

OCT. CÍRCULO – *Los diablillos de Schicchi* de Amanda Legórburu
La doble mirada que se entiende en esta obra muestra no solo la mirada de Dante, sino también la de Virgilio, que acompaña a Dante hasta que éste logra salir hacia la luz. A través del bordado de las figuras de Schicchi y su víctima, Capocchio, se muestra ese sentido básico del instinto

del hombre como depredador, víctima de la violencia. Aunque éste sea el círculo donde se castiga el fraude, se puede ver claramente la naturaleza violenta del Infierno y aquellos quienes son atormentados dentro, quienes se vuelven los unos contra los otros.

Basado en el cuadro de Bouguereau, donde se muestra la misma escena pero acompañado de Dante, Virgilio, y un demonio, se entiende que esta nueva interpretación de la obra viene de la propia experiencia de los poetas. Legórburu busca entre los bocetos manifestar la desesperación de aquellos quienes están siendo castigados. Con los trazos de carboncillo se recrea además esa oscuridad que se encuentra dentro de tal acto, y muestra de forma teatral el ataque de Schicchi, a quien llaman ‘diablillo’.

NOVENO CÍRCULO – *La voz baja de Carmela Liaño*

En el noveno círculo, donde Dante se encuentra rodeado de mareas congeladas y un frío nocivo, aquellos que han sido castigados por actos de traición se contorsionan en bloques de hielo. *La voz baja* de Liaño sirve como referencia para aquel murmullo que causa escalofríos y retumbos en el tímpano. Aquel fondo de pinceladas irregulares y colores fríos se muestran en diálogo con esa piel tan viva, el movimiento secreto de las manos y la expresión angustiante de los ojos, para dar una sensación de ese habla tras la espalda.

3.3.8 ILUMINACIÓN

Debido a la búsqueda de esa sensación perturbadora y del ambiente subterráneo, se busca un espacio oscuro con muy poca luz. Por esto, en la sala en donde se realice la exposición se bloquearán las ventanas para que el espacio quede con la menor cantidad de iluminación natural posible, y se colocarán de forma en la que se pueda ver el recorrido y se puedan apreciar las obras. Contando con varios conectores dentro de las aulas, será fácil crear puntos de luz para poder tener una iluminación atmosférica.

Próxima página: Fig. 164.
Legórburu, A., *Plano en planta con los puntos de luz*, 2024.

Próxima página: Fig. 165.
Legórburu, A., *Esquema de iluminación*, 2024.



3.3.9 COMPONENTES AUDIOVISUALES

Además de considerar todos estos elementos visuales, en especial las obras escogidas para la exposición, se tomarán los elementos auditivos que ayudarán a la inmersión del proyecto. Para esto, se realizaron unas experimentaciones a través de la escala de si bemol menor armónico, que con los sonidos del ambiente crean una sensación perturbadora que embellece el entorno a través de la música clásica. Además, se utilizarán partes de piezas de artistas como *La Divina Comedia* de Robert W. Smith, *Francesca da Rimini* de Tchaikovsky, y *la Sinfonía de la Divina Comedia de Dante* de Liszt.

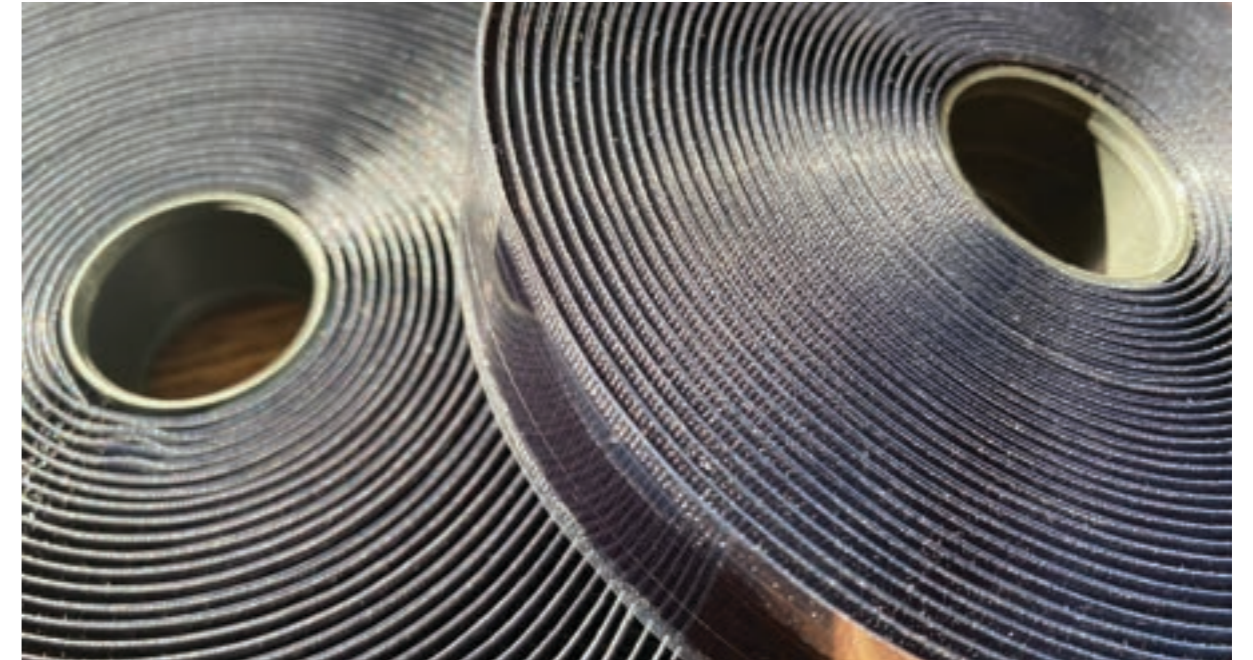
En el **Anexo II** se encontrarán los audios grabados que se han obtenido a través de la experimentación mencionada anteriormente.

3.3.10 MATERIALES

Para la realización de la exposición inmersiva se tomarán en cuenta varios materiales como base para la realización del espacio expositivo. Primero que todo, para tapar ventanas y demás entradas de luz se utilizarán cartulinas, telas, o maderas que puedan permitir la oscuridad dentro de la sala. También se utilizarán bastidores de madera de 240 x 120 cm como separadores para facilitar el recorrido. Se utilizarán bimbos negros como soportes para algunas obras, además de velcros, caballetes, y cinta adhesiva para poder colocar las obras en la disposición que se ha estado buscando para mejor representar la narrativa.

Próxima página: Fig. 166.
Legórburu, A.,
Velcros adhesivos, 2024.

Próxima página: Fig. 167.
Bonilla, J.C., *Disposición de
obras en caballetes*, 2022.



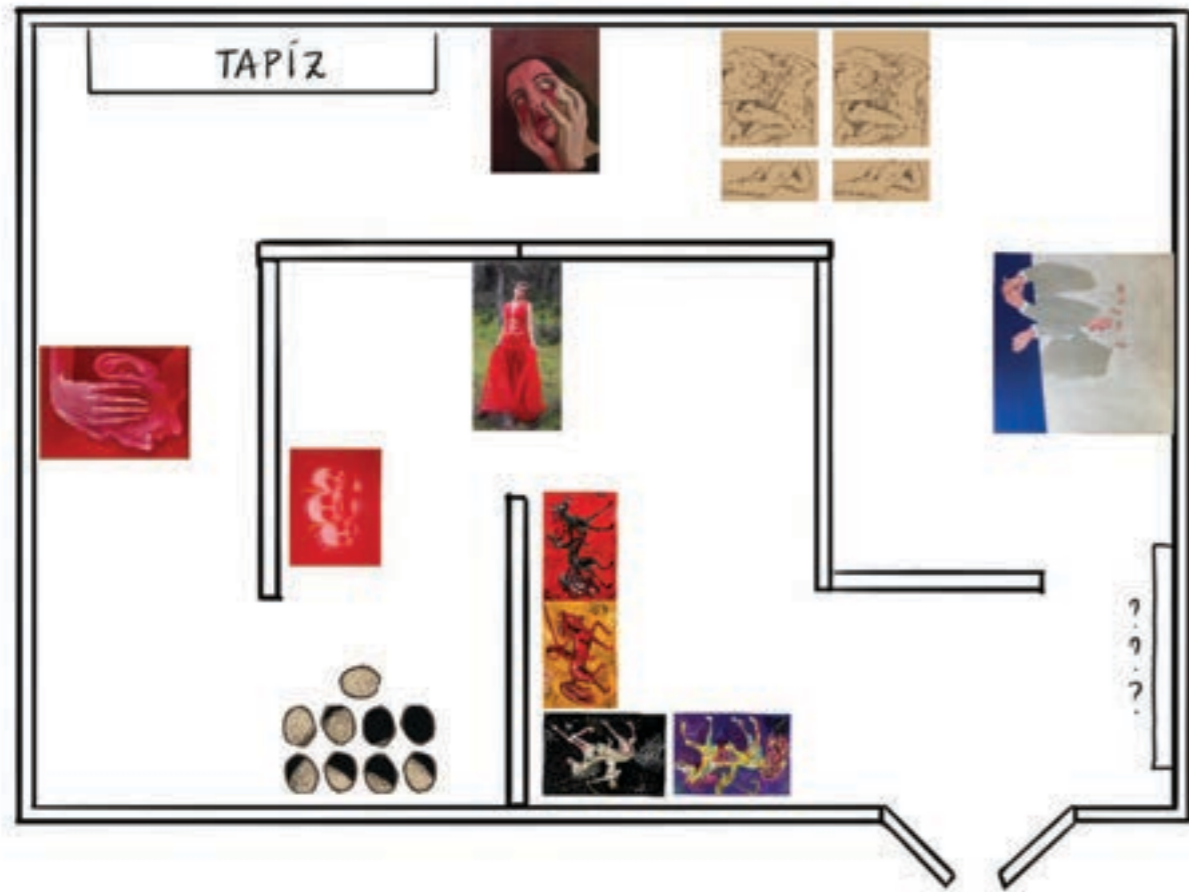


Fig. 168. Legórburu, A., *Bocetos en planta*, 2024.

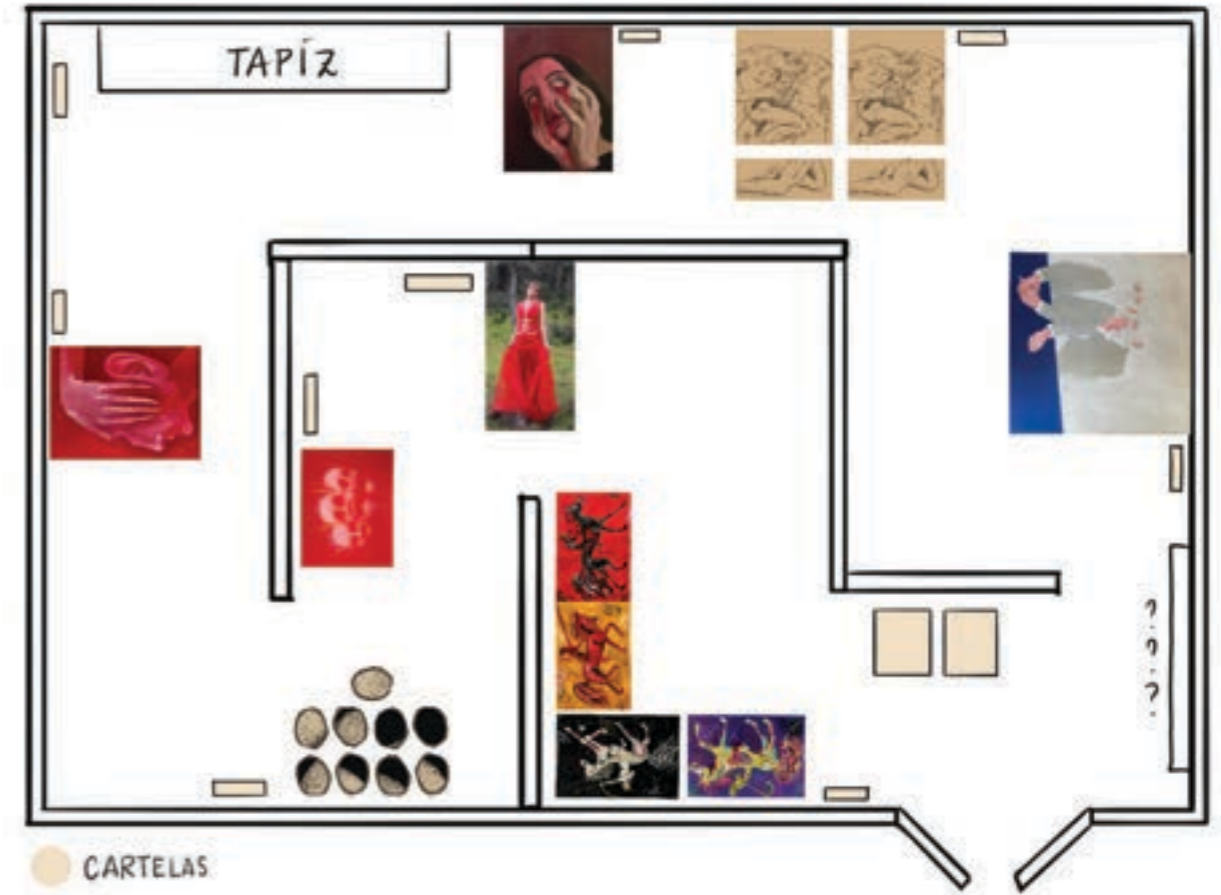


Fig. 169. Legórburu, A., *Bocetos en planta con cartel*, 2024.

3.3.11 BOCETOS EN PLANTA

Fig. 170. Legórburu, A.,
Bocetos en perspectiva (1), 2024.

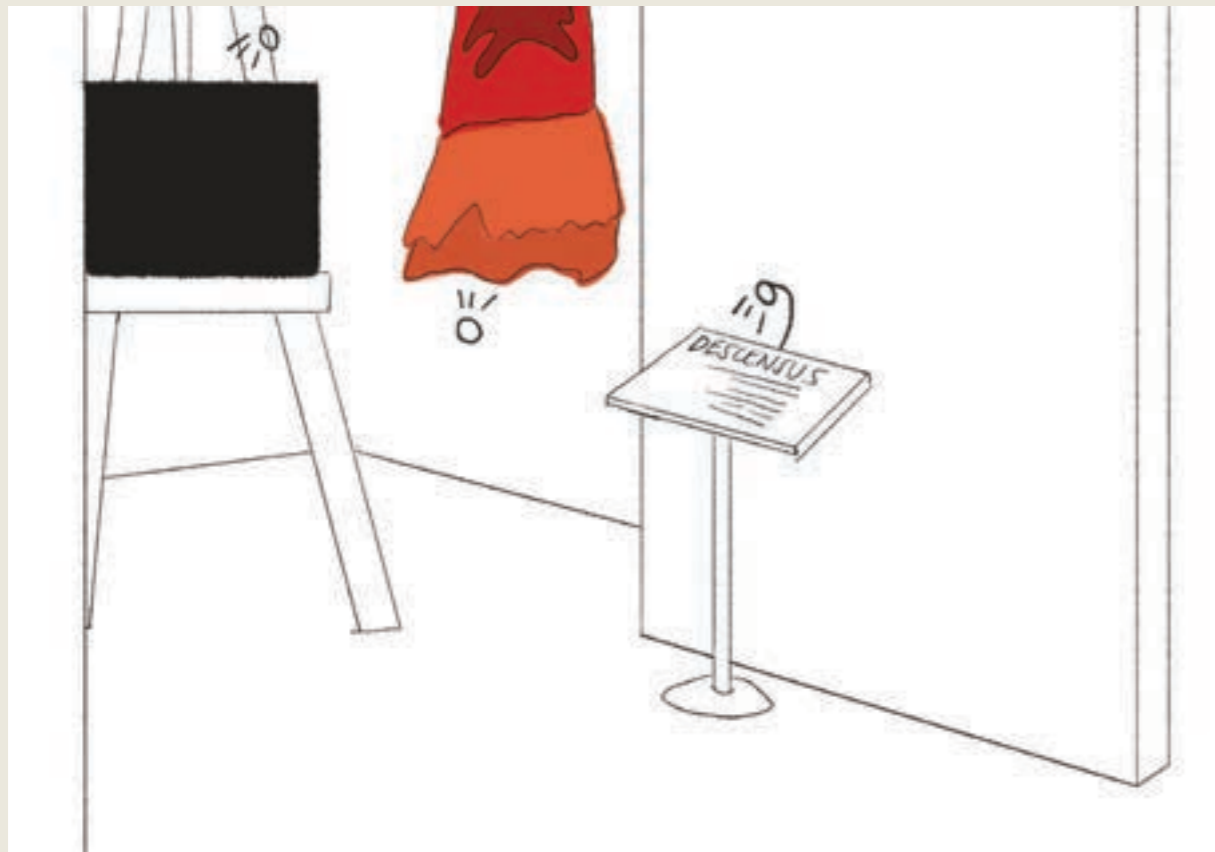


Fig. 171. Legórburu, A.,
Bocetos en perspectiva (1), 2024.



3.3.12 BOCETOS EN PERSPECTIVA

Fig. 172. Legórburu, A.,
Bocetos en perspectiva (2), 2024.

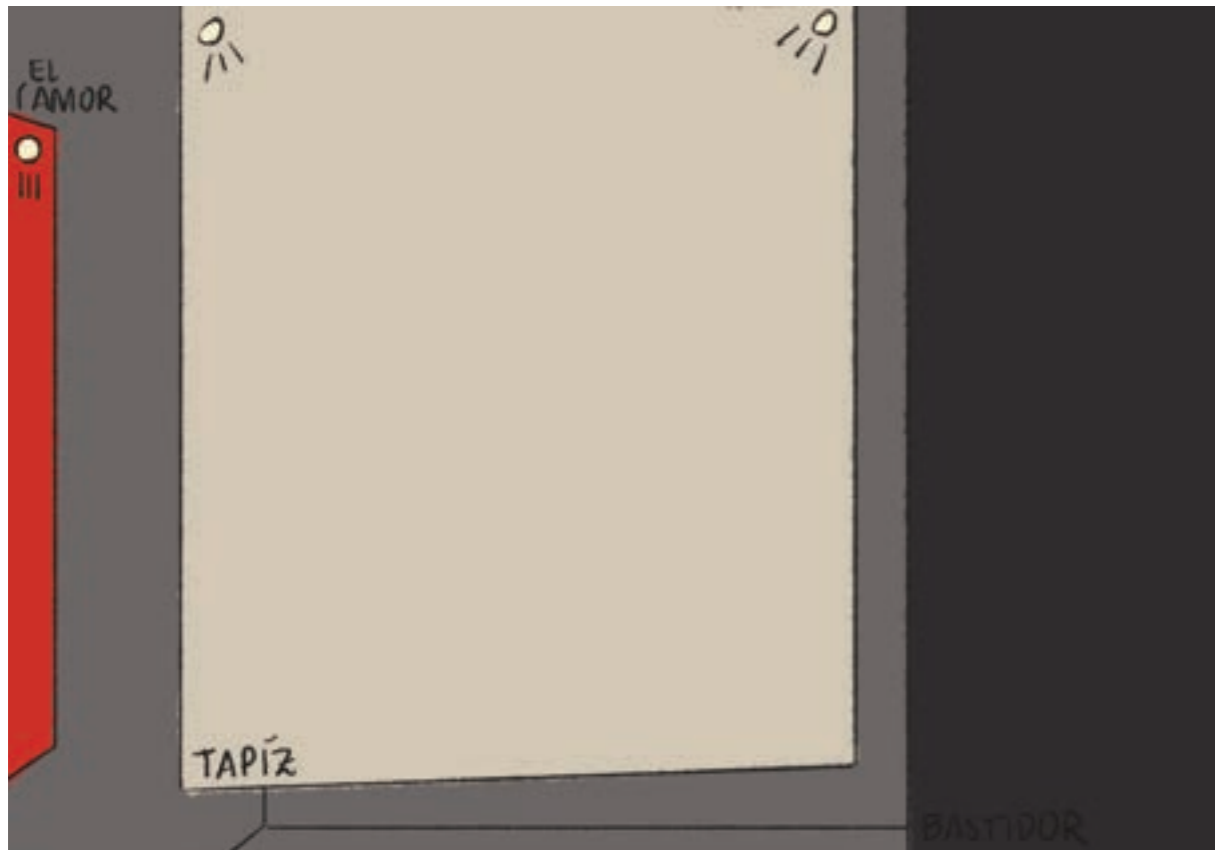
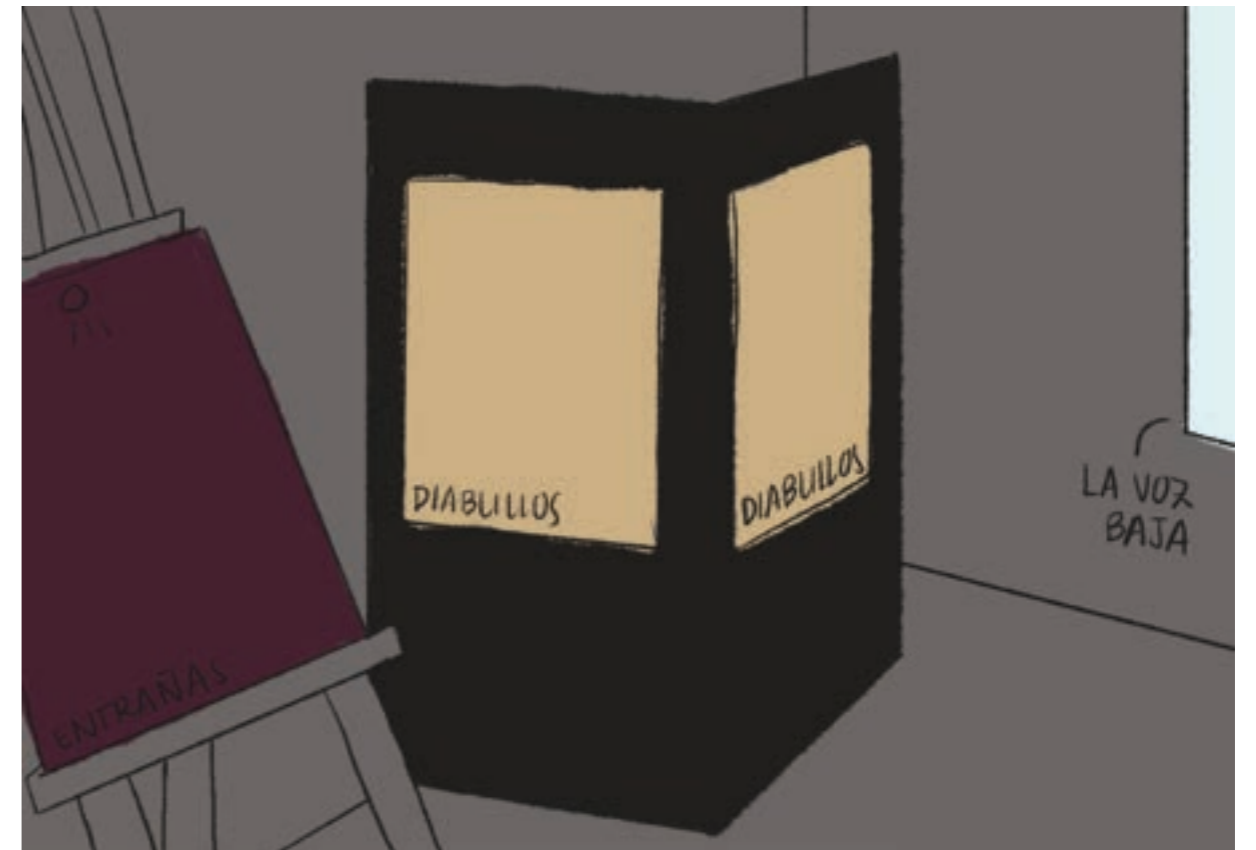


Fig. 173. Legórburu, A.,
Bocetos en perspectiva (3), 2024.



ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

DESCENSUS: Dante Inmersivo es una exposición que invita al visitante a adentrarse dentro del Infierno al que el poeta viajó de la mano de Virgilio. El carácter inmersivo de la exposición busca denotar sensaciones perturbadoras dentro del espectador a través de elementos audiovisuales, en especial lo que sería la oscuridad y los sonidos ambientales. A través de esta exposición no sólo se busca reivindicar la experiencia sensorial dentro de las exposiciones inmersivas, sino que busca retomar la narrativa dantesca como herramienta de narración sobre problemas que existen hoy en día.

La exposición consiste en un recorrido simple, donde el visitante podrá espectar los diferentes círculos del Infierno de Dante a través de 12 obras que narran los distintos castigos que el poeta vió padecer en su trayectoria. Al final de ella, el espectador saldrá de la penumbra subterránea hacia la luz natural con una nueva visión de la humanidad y la motivación de crear cambios dentro de uno mismo a pesar del ambiente.

Página anterior: Fig. 174. Legórburu, A., *Figuras para cartel*, 2024.



Página anterior: Fig. 175.
Legórburu, A., *detalle de Los
diablillos de Schicchi*, 2024.

4.2 SINOPSIS Y FICHA TÉCNICA DE CADA OBRA



Fig. 176. Legórburu, A.,
Texto de sala (versión final), 2024.

*"Mediado ya el camino de la vida,
me vi de pronto en una selva oscura,
ya del todo perdido el rumbo cierto."
-Canto I, 1-3*



*“Será mejor que cambies de sendero;
pues esta bestia que te aterroriza,
a nadie le franquea su camino,
se opone si es preciso con la muerte.”*
-Canto I, 93-96

Las obras de Bonilla buscan representar el caos del inicio del Apocalipsis a través de los cuatro jinetes bíblicos. Estos cuatro jinetes se pueden entender cómo las bestias que Dante encuentra en el bosque al inicio del poema, ya que ambos comienzan lo que serán eventos catárticos: el Apocalipsis y la Divina Comedia.

El Primero Sello, 2022
Juan Camilo Bonilla
80 x 56 cm, Mixta sobre tabla

El Segundo Sello, 2022
Juan Camilo Bonilla
80 x 56 cm, Mixta sobre tabla

El Tercero Sello, 2022
Juan Camilo Bonilla
80 x 56 cm, Mixta sobre tabla

El Cuarto Sello, 2022
Juan Camilo Bonilla
80 x 56 cm, Mixta sobre tabla

Página anterior: Fig. 177. Bonilla, J.C., *Los cuatro jinetes*, 2022.



*“Amor, que a amar impele al que es amolo,
en mí prendió por él con tanta fuerza,
que aún hoy, lo ves, su llama no se apaga.
Amor nos dio a los dos la misma muerte.”*
-Canto II, 103-106

A través de la obra de Blanca Soto podemos divisar la soledad que Francesca sintió en vida, pero ahora que cae eternamente nunca sentirá a los brazos de Paolo. Soto busca representar aquellos monstruos marinos grotescos a través de lo sublime dentro del ámbito de la moda.

Thesea&you, 2023
Blanca Soto
170 x 34 cm, Raso, tul fino, loneta de algodón, y tul rígido

Página anterior: Fig. 178. Soto,
B., *Thesea&You*, 2022.



*“Cerbero, fiera cruel y monstruosa,
con tres bocas cansinamente ladra
a los que se rebozan en el fango.”
-Canto III, 13-15*

Las tres cabezas de Cerbero se distinguen fácilmente en la obra de Liaño, quien utiliza lo bello como una herramienta para representar lo siniestro y aquello que causa angustia. Esta obra de Liaño también puede representar el Lucifer dantesco y sus tres cabezas aunque estas estén rodeadas de una tundra intensa. Los blancos dientes relucientes sobre su fondo rojo llaman a ese momento de tragedia antes de que ocurra un suceso desgarrador.

Los quejicas, 2021
Carmela Liaño
50 x 70 cm, Ceras pastel sobre papel

Página anterior: Fig. 179.
Liaño, C., *Los Quejicas*, 2021.



*“Van al choque los unos y los otros,
y una vez chocan, giran con su carga,
gritando: ¡Puño abierto!, ¡Puño abierto!”
-Canto VII, 28-30*

Las líneas en movimiento que se muestran en diálogo con cada madera en esta obra se asimilaran al castigo dentro del círculo de los avariciosos, quienes ruedan rocas sobre una colina en grupos, unos de subida y otros de bajada. Estos siempre, de forma cíclica, se chocan en medio de su castigo, y comienzan a pelear. Legórburu busca con esta obra mostrar la naturaleza cíclica del conflicto que se encuentra incrustada en la historia humana.

Puño abierto, 2024
Amanda Legórburu
80 x 60cm, Acrílico sobre
madera

Página anterior: Fig. 180. Legórburu, A., *Puño abierto*, 2024.



*“Nunca una cuerda propulsó una flecha
que volase tan rauda por los aires
como yo vi venir una barquilla
que las aguas cortaba hacia nosotros
llevada solamente del barquero,
que gritaba: ¡Te tengo, alma malvada!”
-Canto VIII, 13-18*

El amor de Carmela Liaño encuentra una manera de representar, a través de colores ambos pasionales y violentos, esa falta de visión que ocurre al sentir una emoción tan poderosa como el amor. Dante, quien se encuentra en las puertas de la ciudad de Dite, no ve más allá de sí mismo entre la neblina infernal, al igual que aquellos castigados por su ira o su pereza, quienes por su furiosa mentalidad sucumbieron a los extremos y no pudieron ir más allá de aquello que tuvieron en frente.

El amor, 2024
Carmela Liaño
60 x 80, Acrílico sobre lienzo

Página anterior: Fig. 181.
Liaño, C., *El amor*, 2024.



*“Dales la espalda y tápate los ojos.
Que si Gorgona sale y tú la miras,
no cuentes con volver con los mortales.”*
-Canto IX, 55-57

*“Grandes llamas lamían los sepulcros,
las cuales los prendían tan al rojo
que no hay forja que temple más el hierro.”*
-Canto IX, 118-120

A través de la intervención de este tapiz, Legórburu representa la incapacidad hedonista de captar la inmortalidad del alma, que según Dante terminará en ser castigada bajo herejía en el Infierno. El bordado y utilización de texturas varias añaden a la escena donde a primera vista se entiende un ambiente de juego, pero después se entiende el fuego y los ojos vendados, que no permiten que los individuos vean la divinidad. El verdadero centro de la obra es la escultura clásica en llamas al fondo, que representa esos “falsos” ídolos que muchos adulan como el “verdadero Dios.”

Quema de ídolos, 2024
Amanda Legórburu

170 x 183cm, Bordado y carboncillo
sobre tapiz

Página anterior: Fig. 182.
Legórburu, A.,
Quema de ídolos, 2024.



*“Muerte violenta, heridas dolorosas,
al prójimo se infligen.”
-Canto XI, 34-35*

El autorretrato de Lucía Martialay se entiende cómo una manera violenta y desgarradora de representar el trauma interno que la artista experimenta personalmente. Este acto violento y el discurso sobre la representación de traumas personales se ven simulados dentro del círculo donde se castigan los actos violentos en el Infierno.

Entrañas. Horror. Dolor., 2022
Lucía Martialay
80 x 56 cm, Acrílico y óleo sobre lienzo

Página anterior: Fig. 183.
Martialay, L., *Entrañas.*
Horror. Dolor., 2022.



*“Una alcanzó a Capocchio, y en la nuca
fue el mordisco, tan hondo, que a tirones
le hizo rascar el suelo con el vientre.”*
-Canto XXX, 28-30

A través de la técnica de bordado y los trazos de carboncillo sobre tela, Legórburu representa el sentido básico del instinto del hombre como depredador, víctima de la violencia. Acompañado de las figuras del “diablillo” Schicchi y su víctima, Capocchio, se puede ver claramente la naturaleza violenta del Infierno y aquellos quienes son atormentados dentro, quienes se vuelven los unos contra los otros. Legórburu busca entre los bocetos manifestar la desesperación de aquellos quienes están siendo castigados.

La doble mirada que se entiende en esta obra muestra no solo la mirada de Dante, sino también la de Virgilio, que acompaña a Dante hasta que éste logra salir hacia la luz.

Los diablillos de Schicchi, 2024
Amanda Legórburu

68, x 86cm c/u, Bordado y carboncillo
sobre tela

Página anterior: Fig. 184.
Legórburu, A., *Los diablillos
de Schicchi*, 2024.



*“Tenían la cabeza vuelta bajo,
la boca atestiguaba aquellos fríos,
y los ojos la pena de las almas.”*
-Canto XXXII, 37-39

El murmullo y la mirada de medio lado que Liaño representa en *La voz baja* hace un guiño al fraude personal, el cual es castigado en el noveno círculo del Infierno de Dante. Aquel fondo de pinceladas irregulares y colores fríos se muestran en diálogo con esa piel tan viva, el movimiento secretivo de las manos y la expresión angustiante de los ojos, para dar una sensación de ese habla tras la espalda.

La voz baja, 2024
Carmela Liaño
100 x 100 cm, Acrílico sobre lienzo

Página anterior: Fig. 185.
Liaño, C., *La voz baja*, 2024.



Página anterior: Fig. 186.
Doré, G., *Dante y Virgilio salen del
Infierno*, 1880.

*“Vamos, en pie, me dijo mi maestro,
la senda es larga y el camino es duro,
y el sol está llegando a media tercia.”*
-Canto XXXIV, 94-95

4.3 ESQUEMA DEL ESPACIO EXPOSITIVO

Aunque las obras se expongan en un mismo espacio, los separadores realizan su labor de maximizar la experiencia del recorrido. Por esto, se entenderá el espacio expositivo en cuatro bloques: el primer paso (los primeros cuatro círculos), el pasillo lateral interno (el quinto círculo), el segundo paso (los círculos del seis al ocho), y el pasillo lateral externo/salida (el noveno círculo).

Las obras que sean muy pesadas para colocar colgadas en la pared sin la necesidad de clavos irán en caballetes (la obra de Bonilla y alguna de Liaño), y su disposición será tomada desde el diagrama expositivo que se ha tomado de los bocetos en planta.

La exposición está ideada para seguir el recorrido planteado, sin poder mirar hacia atrás o devolverse al final. El espacio estará dispuesto de forma cíclica, donde la entrada y la salida convergen pero no serán parte de la misma narrativa. La finalidad es que los espectadores puedan recorrer el Infierno tal como lo ha hecho Dante.

Página anterior: Fig. 187.
Legórburu, A., *Detalle de
Quema de ídolos*, 2024.

Fig. 188. Legórburu, A.,
*Esquema expositivo: colocación
de separadores, 2024.*

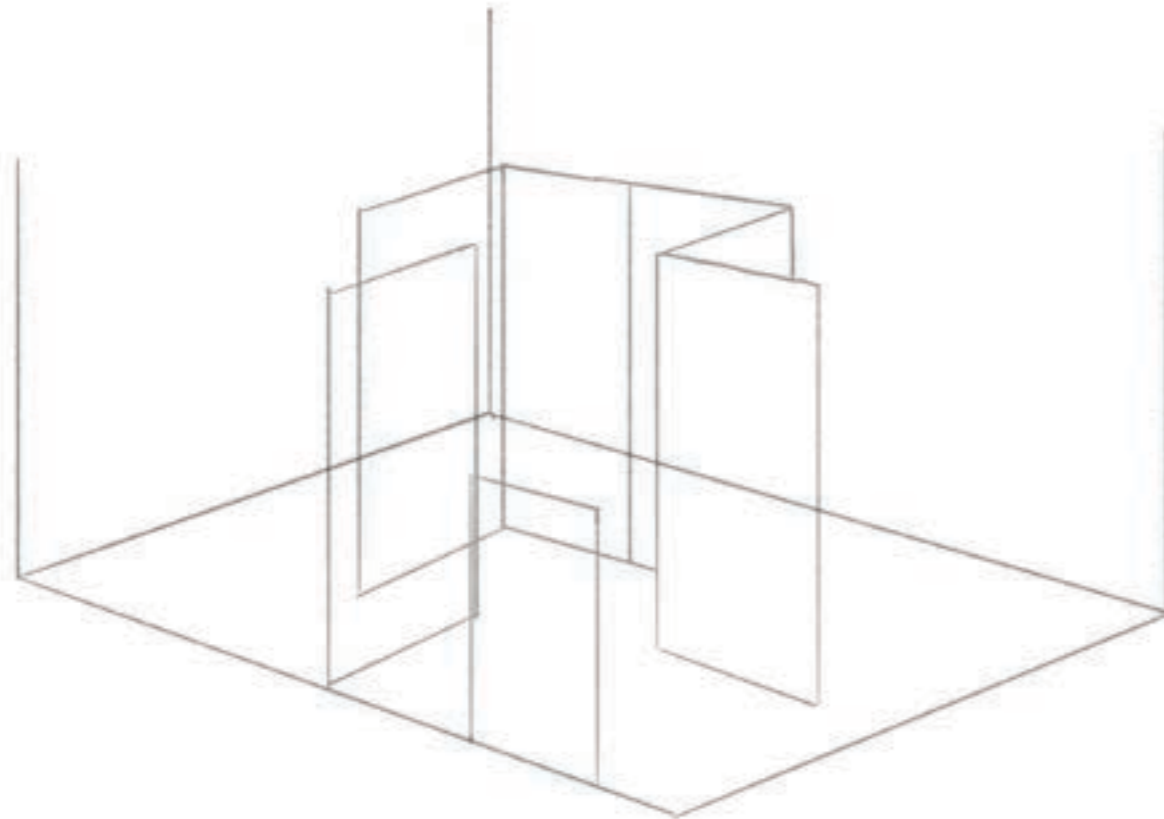


Fig. 189. Legórburu, A.,
*Esquema expositivo: colocación
de las obras, 2024.*

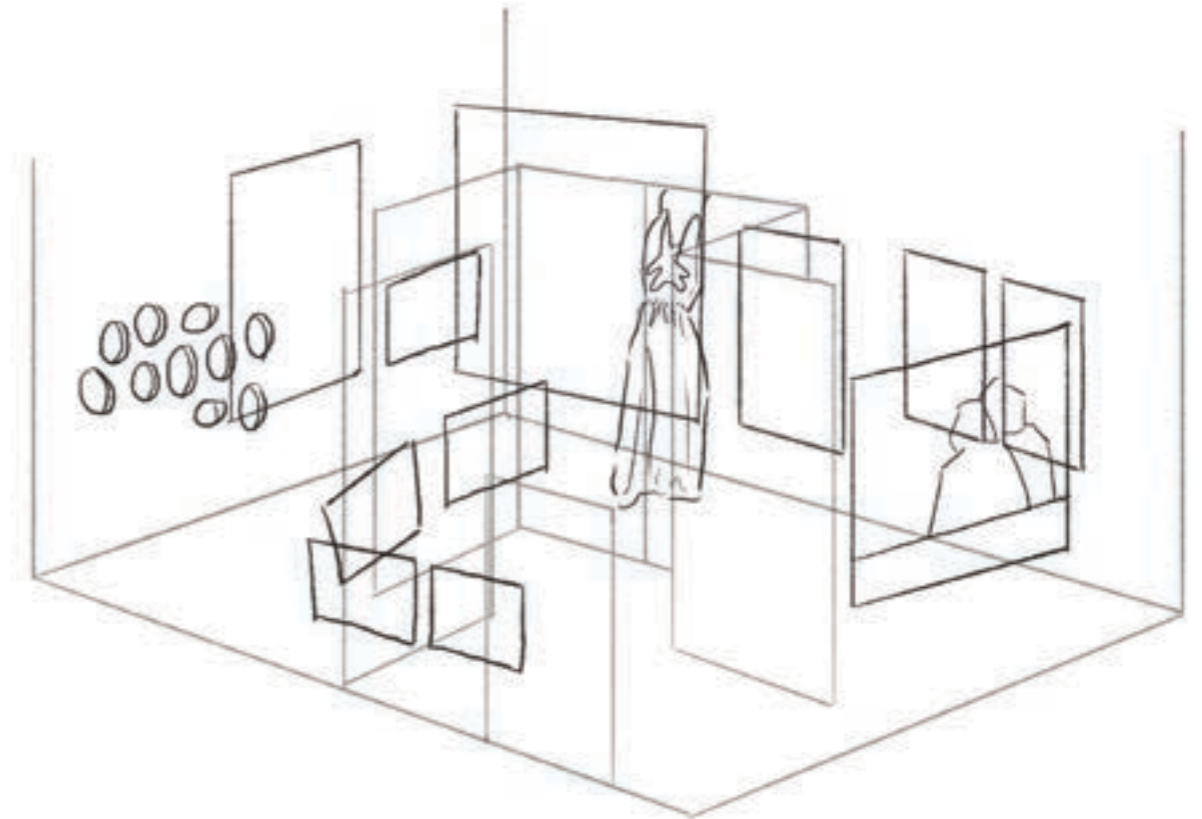


Fig. 190. Legórburu, A.,
Esquema expositivo:
perspectiva a color, 2024.

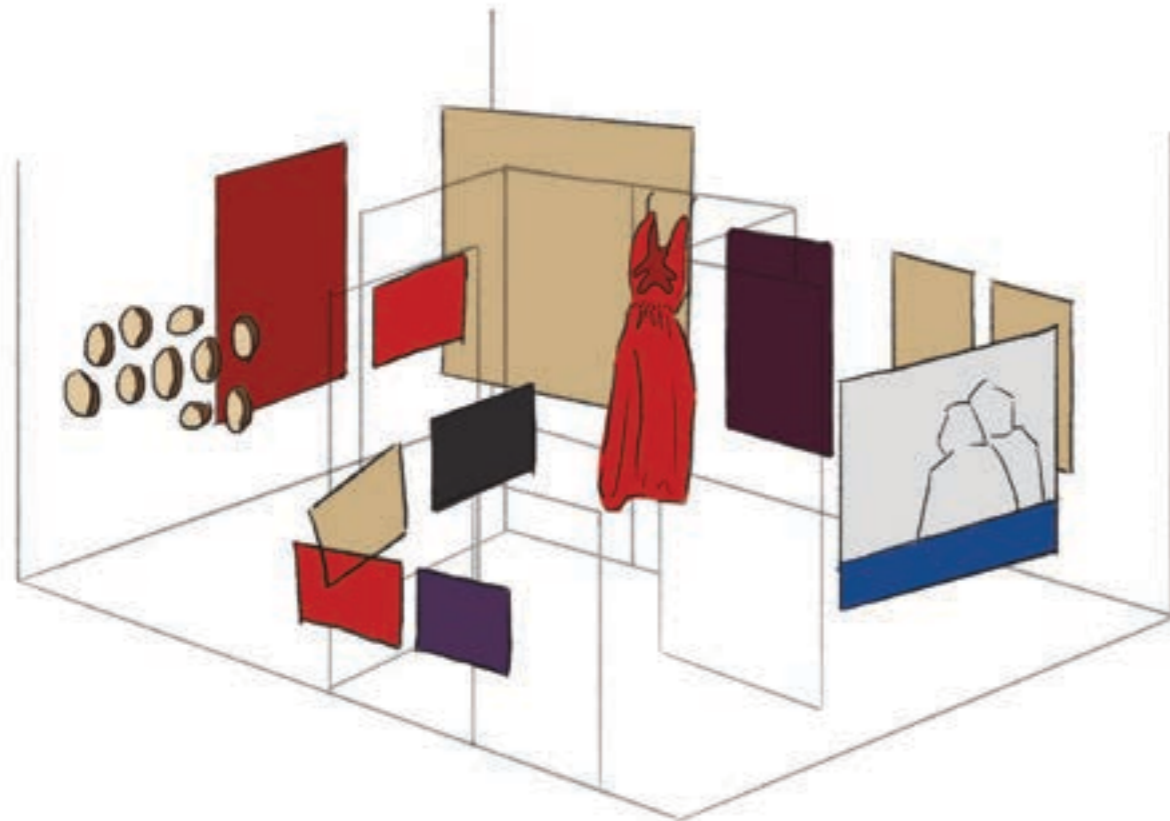


Fig. 191. Legórburu, A.,
Esquema expositivo: énfasis
de los separadores, 2024.



CONCLUSIONES

Considerando la trayectoria del proyecto, es importante ya al final de este tomar en cuenta los factores más relevantes que se toman de todo el trabajo. En principio, cabe destacar la importancia de la Divina Comedia de Dante, en especial el Infierno, dentro de la historia del arte. Esta es una obra literaria que ha repercutido en la manera en la que los artistas interpretan temas religiosos y mitológicos dentro de sus obras, y aunque cada época lo haya realizado de forma distinta, el imaginario dantesco es reconocible fácilmente. En el arte contemporáneo, especialmente, Dante sirve de herramienta para representar problemas y situaciones actuales a través de sus personajes y ambiente.

Para poder utilizar el imaginario dantesco en la exposición, también se tuvieron que analizar lo que son la estética grotesca y las exposiciones inmersivas basadas en lo sensorial. Aquello que es grotesco permea todo el arte occidental, y se basa en la moralidad dentro de la representación de la figura humana fragmentada. A partir de esa idea, se puede comenzar a visualizar esta estética dentro de obras contemporáneas que presentan esta sombra de lo que es humano y de lo que se considera moral.

Analizar la evolución de las exposiciones inmersivas también fue interesante debido a que se trata ahora de reivindicar lo que será la idea original de plasmar energía latente a través de lo visual, o en este caso, a través de otros sentidos (como el auditivo). Sin embargo, las exposiciones inmersivas se han basado desde las últimas décadas en

Página anterior: Fig. 192.
Legórburu, A., *Detalle de
Quema de ídolos*, 2024.

modelos completamente digitales, e incluso ahora 100% virtuales. Con la ayuda de elementos sensoriales, se puede llegar a contrarrestar esta necesidad por la tecnología para poder realizar exposiciones que puedan mostrar arte tradicional en un contexto diferente al creado. Así, se puede crear un diálogo completamente nuevo donde la obra no es solo afectada por el espacio sino también por estos elementos, que ayudan a darle un nuevo sentido a la obra artística.

El desarrollo fue un buen momento de desglosar las necesidades expositivas para poder tener el proyecto lo más completo posible. Al definir primero el programa de necesidades, se procedió a crear un briefing en donde se establecieron todos los detalles relevantes de la exposición. Luego se pudieron establecer las bases del argumento con el cual se pudo realizar la conceptualización de *Dante Inmersivo*. Este proceso es de gran importancia ya que con estas ideas se realiza una identidad visual para la exposición que apoya a la inmersión y crea una sensación de coherencia visual para el visitante.

Con la creación de las obras personales y la búsqueda de obras para la exposición se logró obtener un catálogo de obras que representarán la narrativa dantesca en un orden cronológico. A partir de allí se busca la organización de los elementos necesarios para la exposición como lo fue la Lista de Obras, lo cual en instituciones como museos son de gran importancia ya que sirven de referente para el inventario, el análisis del espacio, e incluso el diálogo entre obras y su disposición dentro del espacio expositivo.

Un proyecto como Dante Inmersivo es interesante de realizar ya que ayuda a preparar lo que será el trabajo del día a día del comisario dentro de su área, y ayuda a conectar a distintos artistas con ideas similares. Además, al utilizar temas, como lo es la Divina Comedia, se puede buscar un diálogo nuevo para dar un nuevo discurso a los visitantes. Hoy en día, con la cantidad de exposiciones que ya se han hecho y la alta demanda cultural, es importante tener nuevas maneras de presentar temas antiguos para que el público se sienta relacionado con el contenido pero pueda tener nuevas experiencias.

5.1 LIMITACIONES DEL PROYECTO

Las limitaciones que han existido dentro de este proyecto son varias, pero se hará énfasis en tres de ellas: el tiempo, el equipo y el espacio. Primero que todo, una exposición inmersiva, aunque sea sin equipos tecnológicos, es difícil de captar y desarrollar, y teniendo muy poco tiempo, es viable que algo pueda salir mal en el proceso. El equipo también fue una limitación, considerando que es un trabajo en donde deberían de haber varias (al menos dos o tres) personas trabajando en conjunto. El hecho de que el trabajo haya sido realizado de forma individual limitó mucho la cantidad de elementos y perspectivas que se querían desarrollar para la exposición.

Lo que es el espacio fue de todas formas la mayor limitación del proyecto. Se ha querido en principio obtener un lugar oscuro y subterráneo donde se pudiera exponer el proyecto. Debido a la cantidad de pocos espacios disponibles en el campus universitario, ha sido complejo conseguir un espacio que pudiera servir al menos de boceto para la presentación. Esta es la razón por la cual la exposición se proyecta en un espacio, pero se crean bocetos para su presentación dentro de la universidad.

También, considerando que la temática expositiva es muy específica, fue muy difícil conseguir artistas que se ciñeran a una estética y tema similar entre todos. Por esto, se haya tenido que salir un poco del tema principal y más bien relacionar las obras al imaginario dantesco. Sin embargo, como todas las obras tenían una estética grotesca y hablaban de temas violentos o siniestros, la conexión no ha sido difícil de abordar.



Página anterior: Fig. 193.
Nattini, A., *El Infierno*, 1921.

5.2 PROYECCIÓN A FUTURO

Lo que se querrá realizar a futuro es poder exponer de forma más real la exposición planteada, con un espacio como el que se ha querido. Realizar esta exposición en un espacio subterráneo, donde los espectadores tengan que primero bajar hasta la puerta del Infierno, será el próximo objetivo de *Dante Inmersivo*. Otro posible camino para este proyecto será realizar exposiciones similares para lo que serán el Purgatorio y el Paraíso, y continuar con una exposición en donde toda la Divina Comedia sea parte de la inmersión

6.1 BIBLIOGRAFÍA

ALIGHIERI, D. (2021). *Divina Comedia. Infierno* (edición bilingüe): edición de Jorge Gimeno. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial.

AMATO, L. (2015). Dante in the Hell of Fukushima. Lorenzo Amato interviews with Kazumasa Chiba. [en línea] [Entrevista]. *Insula Europea*. Tokyo: Insula Europea. pp. 2-6. Disponible en: <<https://www.insulaeuropea.eu/wp-content/uploads/2020/01/Interview-in-English.pdf>> [Consultado el: 31 de mayo de 2024].

CONNELLY, F. S. y BOZAL, A. (2018). *Lo grotesco en el arte y la cultura occidentales*. Madrid: Antonio Machado Libros.

DEL MAR ARAGÓ, M. (2022). “Nuevos espacio-tiempos. La inmersividad en la era digital.”. [En línea] *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, nº 21, pp. 72-83. Disponible en web: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8530668>> [Fecha de consulta: el 8 de enero de 2024].

ECO, U. (trad. PONS IRAZAZÁBAL, M.) (2018). *Historia de la fealdad*. Florencia-Milán: Giunti Editore.

Página anterior: Fig. 194.
Waterhouse, J.W., *Estudio para Dante y Matilda (anteriormente Dantey Beatriz)*, 1914-1917.

FERNÁNDEZ CASTRILLO, C. (2017). “Inmersión e interacción: del experimentalismo futurista a la vanguardia digital”. [En línea] En *La omnipresencia de la imagen. Estudios interdisciplinarios de la cultura visual* (2017) BERIAIN BAÑARES, A. (ed.). Madrid: GKA Ediciones - Eago-ra. pp. 375-385. Disponible en: <https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/31295/inmersion_fernandez_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Fecha de consulta: el 25 de enero de 2024].

FERNÁNDEZ CASTRO, E. (2023). Victoria Gil. Coser el río [en línea] [Nota de prensa]. A Coruña: Fundación Luis Seoane. Disponible en: <https://fundacionluisseoane.gal/wp-content/uploads/2024/02/Nota_VGil_CAS.pdf> [Consultado el: 10 de junio de 2024].

FERNÁNDEZ COLOMO, S. (2022). “La Divina Comedia a través del arte: un modelo de pervivencia en la memoria colectiva”. [En línea] *Ala Este. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, n° 2, pp. 73-92. Disponible en web: <https://www.ucm.es/alaeste-eng/file/5_la-divina-comedia> [Fecha de consulta: el 8 de enero de 2024].

FUNDACIÓN VILLA DE PEDRAZA. (2023, 2 de julio). Gran exposición. INFIERNO. Homenaje a la Divina Comedia de Dante Alighieri [en línea] [Dossier]. *Arte Entre Telas*. Segovia: Fundación Villa de Pedraza. p. 5. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/1LikorMkt4RdJgstMK-q_GU_i5QXVNiQX/view> [Consultado el: 20 de abril de 2024].

GÉRTRUDIX BARRIO, M. (2003). *Música, narración y medios audiovisuales*. Madrid: Laberinto Ediciones.

GOMBRICH, E. (2010). *El sentido del orden: estudio sobre la psicología de las artes decorativas*. Londres: Phaidon Press Limited.

HOZIER, A. (2023). Francesca. [Canción]. En *Unreal Unearthed*. Rubyworks Limited.

HUGHES, P. (2015). *Diseño de exposiciones*. Londres: Laurence King Publishing Limited.

HWARYOUNG SEO, J. (2015). “Aesthetics of Immersion in Interactive Immersive Installation: Phenomenological Case Study.” [En línea] *ISEA: Proceedings of the 21st International Symposium on Electronic Art*, n° 21, pp. 375-382. Disponible en web: <https://www.isea-archives.org/docs/2015/proceedings/ISEA2015_proceedings.pdf> [Fecha de consulta: el 20 de enero de 2024].

KAYSER, W. (2010). *Lo grotesco. Su realización en literatura y pintura*. Madrid: Antonio Machado Libros.

LEBRERO STALS, J.; BOZAL, V.; CLAYTON, M.; PUELLES, L. et al. (2012). *El Factor Grotesco*. Málaga: Fundación Museo Picasso Málaga, Legado Paul, Christine y Bernard Ruiz-Picasso.

PIZZOLANTE, M.; DILETTA SARCINELLA, E.; BORGHESI, F.; BARTOLOTTA, S.; GAGGIOLI, A., y CHIRICO, A. (2023). ““Being immersed in Aesthetic Emotions”: Comparing immersive Vs. Non immersive VR in aesthetic emotions elicitation.” [En línea] *Conference: Annual Review of CyberTherapy and Telemedicine*, n° 11, pp. 7. Disponible en web: <https://www.researchgate.net/publication/377117044_Being_immersed_in_Aesthetic_Emotions_Comparing_immersive_Vs_Non_immersive_VR_in_aesthetic_emotions_elicitation> [Fecha de consulta: el 15 de diciembre de 2023].

RHODES, R. (trad. MAQUEDA, E.) (2021) *El Jardín de las Delicias*. Colección SOLO: Madrid.

ROSENKRANZ, K. (2015). *Estética de lo feo: edición de Miguel Salmerón*. [En línea] Madrid: Athenai-ca Ediciones Universitarias. Disponible en: <<https://download.e-bookshelf.de/download/0007/6694/95/L-G-0007669495-0013664893.pdf>> [Fecha de consulta: el 31 de enero de 2024].

SÁNCHEZ SOLER, A. (2004). “La Divina Comedia de Dante ilustrada por Sandro Botticelli”. *Isla de Arriarán*, n° 23-24, p. 89-102.

SAVANNAH COLLEGE OF ART AND DESIGN (SCAD) MUSEUM OF ART. (2015). *The Divine Comedy: Heaven, Purgatory, and Hell*. [en línea] [Plan de estudios]. SCAD Museum of Art. Savannah: SCAD. pp. 9-11. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/1LikorMkt4RdJgstMK-q_GU_i5QXVNiQX/view> [Consultado el: 12 de marzo de 2024].

SONTAG, S. (2018). *Notes on ‘Camp’*. Londres: Penguin Modern. Penguin Random House UK.



Página anterior: Fig. 195.
Rossetti, D.G., *Beata Beatrix*, 1870.

6.2 WEBGRAFÍA

ARTCONTEMPORÁNEO. (2020, 17 de agosto). Arte sonoro y el silencio de John Cage. Art Contemporáneo. Disponible en web: <<https://artcontemporaneo.com/artesonoro-y-el-silencio-de-john-cage/>> [Consultado el: 9 de junio de 2024].

ARTE INFORMADO. (2022, 12 de abril). Si Volve a Retro. Arte Informado. Disponible en web: <<https://www.arteinformatado.com/agenda/f/si-volve-a-retro-212313>> [Consultado el: 20 de abril de 2024].

BARCELONA CULTURA. (2022, 1 de abril). El Infierno de Dante, revisitado. Barcelona Cultura. Disponible en web: <<https://www.barcelona.cat/barcelonacultura/es/recomanem/museo-europeo-arte-moderno-exposicion-ama-gwiazda-infierno-divina-comedia-dante-abril-junio-2022>> [Consultado el: 20 de abril de 2024].

CALVO SANTOS, M. (2016, 27 de septiembre). Henry Fuseli. Historia Arte! Disponible en web: <<https://historia-arte.com/artistas/henry-fuseli>> [Consultado el: 9 de junio de 2024].

CALVO SANTOS, M. (2016, 27 de septiembre). Lucian Freud. Historia Arte! Disponible en web: <<https://historia-arte.com/artistas/lucian-freud>> [Consultado el: 9 de junio de 2024].

CALVO SANTOS, M. (2016, 27 de septiembre). Odilon Redón. Historia Arte! Disponible en web: <<https://historia-arte.com/artistas/odilon-redon>> [Consultado el: 9 de junio de 2024].

CALVO SANTOS, M. (2016, 5 de junio). La balsa de la Medusa. Historia Arte! Disponible en web: <<https://historia-arte.com/obras/la-balsa-de-la-medusa-de-gericault>> [Consultado el: 9 de junio de 2024].

CALVO SANTOS, M. (2021, 17 de abril). La barca de Dante. Historia Arte! Disponible en web: <<https://historia-arte.com/obras/la-barca-de-dante>> [Consultado el: 4 de junio de 2024].

FRANK, P. (2017, 6 de diciembre). 40 Contemporary African Artists Take On Dante's 'Divine Comedy'. Huffpost. Disponible en web: <https://www.huffpost.com/entry/scad-the-divine-comedy_n_5830568> [Consultado el: 7 de abril de 2024].

GALERÍA ROSA SANTOS. (s/f). Sandra Mar. Rosa Santos. Disponible en web: <<https://www.rosasantos.net/artista/sandra-mar/>> [Consultado el: 10 de junio de 2024].

GROSS, C.. (s/f). Boca do Inferno / Hell's Mouth, 2021. Carmela Gross. Disponible en web: <<https://carmelagross.com/boca-do-inferno-hells-mouth-2021/>> [Consultado el: 10 de junio de 2024].

GROSS, C.. (s/f). Solo/Ground, 1992. Carmela Gross. Disponible en web: <<https://carmelagross.com/portfolio/serie-solo-ground-series-1991-92/>> [Consultado el: 10 de junio de 2024].

LAMPKIN, F. (2015, 11 de marzo). Dante y Virgilio en el infierno. Historia Arte! Disponible en web: <<https://historia-arte.com/obras/dante-y-virgilio-en-el-infierno-de-bouguereau>> [Consultado el: 4 de junio de 2024].

LECCA, A. (2013, 27 de abril). Sonora la Calle: arte sonoro, video y tinta sobre el paisaje sonoro del Centro de CDMX/ Sound art, video and drawing of Mexico City soundscape. Aureliano Lecca. Disponible en web: <<https://aurelianolecca.wordpress.com/2013/04/27/proyecto-sonora-la-calle/>> [Consultado el: 9 de junio de 2024].

MIZUMA ART GALLERY. (2019). Chiba Kazumasa, "Modern Interpretation of Dante's 'Divine Comedy'" (TOKYO). Mizuma Art Gallery. Disponible en web: <https://mizuma-art.co.jp/en/exhibitions/1908_chiba-kazumasa-modern-interpretation-of-dantes-divine-comedy/> [Consultado el: 31 de mayo de 2024].

MOR CHARPENTIER. (s/f). Nohemí Pérez. Mor Charpentier. Disponible en web: <<https://www.mor-charpentier.com/es/artist/nohemi-perez/>> [Consultado el: 10 de junio de 2024].

MORÁLEZ GONZÁLEZ, J. (2016, 27 de septiembre). CUERPOS QUE PERSISTEN: VIOLENCIA, MUERTE Y DOLOR EN LA OBRA DE TERESA MARGOLLES. Cubo Blanco. Disponible en web: <<https://www.cuboblanco.org/revista/margolles>> [Consultado el: 9 de junio de 2024].

SCOTTSDALE MUSEUM OF CONTEMPORARY ART (SMOCA). (s/f). The Five Senses: Janet Cardiff, Olafur Eliasson, Spencer Finch, Roelof Louw and Ernesto Neto. Artsy. Disponible en web: <<https://smoca.org/exhibition/the-five-senses-janet-cardiff-olafur-eliasson-spencer-finch-roelof-louw-and-ernesto-neto/>> [Consultado el: 9 de junio de 2024].

SEAN KELLY GALLERY. (s/f). Donna Huanca: VENAS DEL CAPULLO. Artsy. Disponible en web: <https://www.artsy.net/show/sean-kelly-gallery-donna-huanca-venas-del-capullo?sort=partner_show_position> [Consultado el: 9 de junio de 2024].

STONE, T. (2019, 18 de julio). Art heaven or hell? Museum's epic £15m tunnel brings to life Dante's Divine Comedy. The Art Newspaper. Disponible en web: <<https://www.theartnewspaper.com/2019/07/18/art-heaven-tunnel-brings-to-life-dantes-divine-comedy>> [Consultado el: 8 de junio de 2024].

STUDIO ANDY DENZLER. (s/f). The Goya Project. Studio Andy Denzler. Disponible en web: <<https://www.andydenzler.com/exhibitions1>> [Consultado el: 10 de junio de 2024].

VOZMEDIANO, E. (2021, 8 de septiembre). Del manuscrito a la instalación: arte dantesco. El Español. Disponible en web: <https://www.lespanol.com/el-cultural/arte/20210908/manuscrito-instalacion-arte-dantesco/610440629_0.html> [Consultado el: 8 de junio de 2024].



PARTE II.

ANEXOS

ANEXO I: BRIEFING
DANTE INMERSIVO

II. ANEXOS

ANEXO I: BRIEFING DANTE INMERSIVO

BRIEFING

Descensus, conocido también como Dante Inmersivo, es una exposición que pretende ser una experiencia para la audiencia a través de elementos audiovisuales que los inmersan en el mundo narrativo de la Divina Comedia de Dante, comenzando por el Infierno. Con este proyecto se planea reivindicar las exposiciones inmersivas para poder dar paso no solo a la inmersión visual sino también considerar cómo todos los sentidos son afectados por el arte. El visitante se adentrará dentro del espacio expositivo tal como Dante descendió a los infiernos, y cada obra y división será la representación del viaje dantesco por cada círculo mencionado en los cantos. Se busca propiciar la narrativa desde una base del inconsciente colectivo, en donde los visitantes puedan acceder fácilmente a la historia del Infierno sin necesariamente haber tenido una experiencia de primera mano con el contenido original. Esto se realizará a través de la estimulación de los sentidos con distintos formatos artísticos, con un especial enfoque en las artes visuales y sonoras.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA

Reivindicar la experiencia inmersiva en el arte contemporáneo para modificar la definición común de inmersión en el arte y expandir la experiencia que presenta.

Página anterior: Fig. 196.
Dalí, S., *Los herejes*, 1939.

Exponer una serie de obras con temáticas relacionadas al colectivo dantesco que sirvan como base narrativa de la exposición.

Realizar un recorrido comprensible basado en los cantos del Infierno de Dante.

Utilizar elementos audiovisuales para aumentar el efecto de la contemplación artística de las obras expuestas dentro de la exposición.

MENSAJE DE LA EXPOSICIÓN

El mensaje de la exposición será el trayecto de Dante dentro del Infierno, con la audiencia haciendo el papel de Dante y visitando cada círculo del Infierno, los cuales se representarán a través de las distintas obras seleccionadas. A lo que se quiere llegar con esto es que la audiencia se sienta inmersa dentro del ambiente infernal, que sienta un poco de perturbación y desorientación, llegando al final a salir del recorrido con una mentalidad cambiada hacia aquellos que sufren por la eternidad.

PLAN MAESTRO INTERPRETATIVO

Se querrá hacer un recorrido simple en una sala individual. Se tomarán bastidores o algún tipo de separador para crear un recorrido circular. Se tomarán en consideración cuatro áreas principales: la entrada, el primer pasillo lateral, la segunda etapa, y el último pasillo lateral. La ruta será para crear esa sensación cíclica de bajar por los círculos del Infierno, pero manteniendo una cierta simplicidad. La línea lógica de la narrativa será una obra para cada círculo del Infierno. Ayudará tener obras de distintos artistas que puedan dialogar entre sí y con el poema dantesco.

PLAN DE MARKETING

La exposición como tal, sin las herramientas audiovisuales para la inmersión, podrá ser vista en todo momento. Será a cada cierto tiempo que se mostrará la exposición en su forma inmersiva, que durará alrededor de 20 a 30 minutos. Podrá hacerse una actividad extra como alguna conferencia basada en la narrativa dantesca o la experiencia inmersiva a través de los sentidos, pero el objeto de la exposición será la propia instalación. Sin embargo, sí es de gran importancia la comunicación y difusión de la exposición a través de los medios, así como serán el marketing tradicional (carteles en marquesinas, la calle, y demás), y el marketing digital (redes sociales, newsletters, invitaciones por email, etc.).

La idea será crear toda la identidad visual y gráfica de la exposición a priori de su apertura, considerando las

obras expuestas y los artistas colaboradores, así como también la expresión visual del espacio inmersivo. Con esto, se tendrá la base visual de la comunicación en medios. Luego será realizar un planning con algunos meses o semanas de antelación para dar a conocer la exposición y crear expectativas. Luego, se hará un especial enfoque durante la apertura para poder obtener la mayor cantidad de contenido y feedback posible. Por ejemplo, se querrá realizar un video promocional con la exposición ya montada, y con visitantes adentrándose a las oscuridades del infierno. Finalmente, se harán actualizaciones a través de los medios para poder seguir captando visitantes para la exposición hasta el día de cierre.

RECURSOS DISPONIBLES

El recurso principal para la creación de la exposición será el Infierno de Dante. Partiendo desde ahí, se buscan otras exposiciones de inspiración, y de allí se parte a la búsqueda de artistas para su participación. Al ya tener los artistas escogidos, las obras seleccionadas también participarán de recursos. En el tema del espacio, se dispone para una primera sede el campus de la Universidad Francisco de Vitoria.

FINANCIACIÓN

Ahora no se cuenta con una financiación estable.

ARGUMENTO

Lo primero que ocurrirá es que el visitante tendrá que descender por una escalera o una rampa hacia el espacio expositivo. Luego, el espectador se adentrará a la oscura penumbra de la exposición, donde se topará, como el propio Dante, con los distintos círculos del Infierno, así como un guía que acompañe al grupo como Virgilio lo ha hecho a través de los Cantos. Al pasar dentro de la exposición, se escucharán ruidos y música que, aunque embellezca la experiencia, de una sensación perturbadora. A esto lo ayudará el recorrido, que va en forma de círculo con un desvío a la mitad, lo cuál buscará confundir al visitante. Al ya pasar por todas las obras, se encontrará el espectador con la salida, donde verá la luz, y ascenderá tal cómo hace Dante para entrar al Purgatorio.

TEMAS PRINCIPALES

Como tema principal se toma el Infierno de Dante, pero también se consideran todos los elementos del imaginario dantesco. Dentro del propio recorrido, sin embargo, con cada obra se tomará un círculo de inspiración y así ayudar a la temática de la narrativa.

CONTENIDOS

Se tendrá en consideración no solo el presente proyecto, sino un

catálogo breve de la exposición, folletos explicativos, y carteles informativos para su divulgación.

CATÁLOGO

Plantillas de hojas de cálculo con información de altura, anchura, profundidad, peso y condiciones de las obras. Recursos de imagen y sonido deben registrarse con info de resolución, tamaño, relevancia al otro contenido. Para el briefing es importante conocer los distintos documentos de base de datos que se emplearán (lista de obras) y cómo se compartirán.

CONSERVACIÓN

Ahora no hay políticas de conservación concretas para las obras.

EMPLAZAMIENTO Y EDIFICIO

Se busca presentar el proyecto expositivo en la Universidad Francisco de Vitoria.

REQUISITOS LEGALES

Primero que todo se buscará la autorización legal para utilizar las imágenes de los artistas y sus obras.

ANEXO II: AUDIOS EXPERIMENTALES

Acceso a través de Google Drive:
https://drive.google.com/drive/folders/1_W2bE5E-T3ufN3vPdv9JnPY0TCYfezFjW?usp=drive_link



ANEXO III: AUTORIZACIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Madrid, 10 de junio de 2024

AUTORIZACIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, _____, con el DNI: _____ y con domicilio en: _____, en calidad de autor y/o titular de los derechos de autor de la obra titulada: _____, otorgo **autorización no exclusiva, revocable y gratuita** a Amanda Legórburu, con el DNI Y6572450F y con domicilio en C/ de la Sierra de Atapuerca 12, Madrid, 28050, para **utilizar, reproducir y representar la obra mencionada** para la exposición DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO, que se llevará a cabo en principio hasta el 28 de julio de 2024 en la Universidad Francisco de Vitoria.

Reconozco y declaro que:

- Soy el autor original de la obra y tengo los derechos de autor sobre la misma. En caso de incluir elementos protegidos por derechos de autor que pertenecen a terceros (música, imágenes, u otros elementos), afirmo poseer los permisos necesarios de los respectivos autores para su uso y puedo presentarlos si es requerido.
- Asumo plena responsabilidad por cualquier disputa o reclamación legal relacionada con los derechos autorales de la obra.
- Esta autorización se otorga para que DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO pueda usar y reproducir la obra en canales de comunicación oficiales y de difusión, incluyendo redes sociales como Instagram, siempre vinculada a la convocatoria mencionada anteriormente, y se extiende para los propósitos detallados en este documento y no se debe interpretar como una cesión de mis derechos de autor.

Atentamente,

Firma: _____

Fecha: Madrid, ____ de _____ de _____

Madrid, 10 de junio de 2024

**AUTORIZACIÓN PARA LA CESIÓN, DIFUSIÓN Y
DISTRIBUCIÓN DE LA PROPIA IMAGEN**

Por la presente, pido el consentimiento para hacer difusión de su imagen a través de fotografías o videos en los que resulte identificable. La finalidad de esta difusión será con el fin de comunicar y divulgar información sobre la exposición DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO, que se llevará a cabo desde el 11 de junio hasta el 28 de julio en la Universidad Francisco de Vitoria, a través de distintos materiales que den soporte al proyecto (contenido para redes, folletos, catálogos, entre otros elementos), así como comunicarlos a terceros. En ningún caso se utilizarán para fines distintos de los señalados.

Yo, _____, mayor de edad y con el DNI: _____, otorgo **autorización no exclusiva, revocable y gratuita** a Amanda Legórburu, con el DNI Y6572450F, para **utilizar y reproducir imágenes de mi persona ya previamente autorizadas** para la exposición DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO, que se llevará a cabo en principio hasta el 28 de julio de 2024 en la Universidad Francisco de Vitoria.

Atentamente,

Firma: _____

Fecha: Madrid, ____ de _____ de _____

Madrid, 10 de junio de 2024

AUTORIZACIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Carmela Liaño Arsuaga, con el DNI: 54481344W y con domicilio en: Calle Nuestra Señora del Pilar 4, Torreldones, en calidad de autor y/o titular de los derechos de autor de la obra titulada: El enamorado, otorgo **autorización no exclusiva, revocable y gratuita** a Amanda Legórburu, con el DNI Y6572450F y con domicilio en C/ de la Sierra de Atapuerca 12, Madrid, 28050, para **utilizar, reproducir y representar la obra mencionada** para la exposición DESCENSUS: DANTE INMERSIVO, que se llevará a cabo en principio hasta el 28 de julio de 2024 en la Universidad Francisco de Vitoria.

Reconozco y declaro que:

- Soy el autor original de la obra y tengo los derechos de autor sobre la misma. En caso de incluir elementos protegidos por derechos de autor que pertenecen a terceros (música, imágenes, u otros elementos), afirmo poseer los permisos necesarios de los respectivos autores para su uso y puedo presentarlos si es requerido.
- Asumo plena responsabilidad por cualquier disputa o reclamación legal relacionada con los derechos autorales de la obra.
- Esta autorización se otorga para que DESCENSUS: DANTE INMERSIVO pueda usar y reproducir la obra en canales de comunicación oficiales y de difusión, incluyendo redes sociales como Instagram, siempre vinculada a la convocatoria mencionada anteriormente, y se extiende para los propósitos detallados en este documento y no se debe interpretar como una cesión de mis derechos de autor.

Atentamente,

Firma: Fecha: Madrid, 17 de Junio de 2024

Madrid, 10 de junio de 2024

AUTORIZACIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, María del Carmen Liaño Arsuaga, con el DNI: 54481344W y con domicilio en: Calle Nuestra Señora del Pilar 4, Torrelodones, en calidad de autor y/o titular de los derechos de autor de la obra titulada: Los quejicas, otorgo **autorización no exclusiva, revocable y gratuita** a Amanda Legórburu, con el DNI Y6572450F y con domicilio en C/ de la Sierra de Atapuerca 12, Madrid, 28050, para **utilizar, reproducir y representar la obra mencionada** para la exposición DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO, que se llevará a cabo en principio hasta el 28 de julio de 2024 en la Universidad Francisco de Vitoria.

Reconozco y declaro que:

- Soy el autor original de la obra y tengo los derechos de autor sobre la misma. En caso de incluir elementos protegidos por derechos de autor que pertenecen a terceros (música, imágenes, u otros elementos), afirmo poseer los permisos necesarios de los respectivos autores para su uso y puedo presentarlos si es requerido.
- Asumo plena responsabilidad por cualquier disputa o reclamación legal relacionada con los derechos autorales de la obra.
- Esta autorización se otorga para que DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO pueda usar y reproducir la obra en canales de comunicación oficiales y de difusión, incluyendo redes sociales como Instagram, siempre vinculada a la convocatoria mencionada anteriormente, y se extiende para los propósitos detallados en este documento y no se debe interpretar como una cesión de mis derechos de autor.

Atentamente,

Firma: 

Fecha: Madrid, 11 de Junio de 2024

Madrid, 10 de junio de 2024

AUTORIZACIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, María del Carmen Liaño Arsuaga, con el DNI: 54481344W y con domicilio en: Calle Nuestra Señora del Pilar 4, Torrelodones, en calidad de autor y/o titular de los derechos de autor de la obra titulada: La voz baja, otorgo **autorización no exclusiva, revocable y gratuita** a Amanda Legórburu, con el DNI Y6572450F y con domicilio en C/ de la Sierra de Atapuerca 12, Madrid, 28050, para **utilizar, reproducir y representar la obra mencionada** para la exposición DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO, que se llevará a cabo en principio hasta el 28 de julio de 2024 en la Universidad Francisco de Vitoria.

Reconozco y declaro que:

- Soy el autor original de la obra y tengo los derechos de autor sobre la misma. En caso de incluir elementos protegidos por derechos de autor que pertenecen a terceros (música, imágenes, u otros elementos), afirmo poseer los permisos necesarios de los respectivos autores para su uso y puedo presentarlos si es requerido.
- Asumo plena responsabilidad por cualquier disputa o reclamación legal relacionada con los derechos autorales de la obra.
- Esta autorización se otorga para que DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO pueda usar y reproducir la obra en canales de comunicación oficiales y de difusión, incluyendo redes sociales como Instagram, siempre vinculada a la convocatoria mencionada anteriormente, y se extiende para los propósitos detallados en este documento y no se debe interpretar como una cesión de mis derechos de autor.

Atentamente,

Firma: 

Fecha: Madrid, 11 de Junio de 2024

Madrid, 10 de junio de 2024

**AUTORIZACIÓN PARA LA CESIÓN, DIFUSIÓN Y
DISTRIBUCIÓN DE LA PROPIA IMAGEN**

Por la presente, pido el consentimiento para hacer difusión de su imagen a través de fotografías o videos en los que resulte identificable. La finalidad de esta difusión será con el fin de comunicar y divulgar información sobre la exposición DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO, que se llevará a cabo desde el 11 de junio hasta el 28 de julio en la Universidad Francisco de Vitoria, a través de distintos materiales que den soporte al proyecto (contenido para redes, folletos, catálogos, entre otros elementos), así como comunicarlos a terceros. En ningún caso se utilizarán para fines distintos de los señalados.

Yo, María del Carmen Linao Arsuaga, mayor de edad y con el DNI: 54481344W, otorgo **autorización no exclusiva, revocable y gratuita** a Amanda Legórburu, con el DNI Y6572450F, para **utilizar y reproducir imágenes de mi persona ya previamente autorizadas** para la exposición DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO, que se llevará a cabo en principio hasta el 28 de julio de 2024 en la Universidad Francisco de Vitoria.

Atentamente,

Firma: 

Fecha: Madrid, 11 de Junio de 2024

Madrid, 10 de junio de 2024

**AUTORIZACIÓN PARA LA CESIÓN, DIFUSIÓN Y
DISTRIBUCIÓN DE LA PROPIA IMAGEN**

Por la presente, pido el consentimiento para hacer difusión de su imagen a través de fotografías o videos en los que resulte identificable. La finalidad de esta difusión será con el fin de comunicar y divulgar información sobre la exposición DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO, que se llevará a cabo desde el 11 de junio hasta el 28 de julio en la Universidad Francisco de Vitoria, a través de distintos materiales que den soporte al proyecto (contenido para redes, folletos, catálogos, entre otros elementos), así como comunicarlos a terceros. En ningún caso se utilizarán para fines distintos de los señalados.

Yo, LUCÍA MARTIALAY GARCÍA-ATANGÉ, mayor de edad y con el DNI: 03206709A, otorgo **autorización no exclusiva, revocable y gratuita** a Amanda Legórburu, con el DNI Y6572450F, para **utilizar y reproducir imágenes de mi persona ya previamente autorizadas** para la exposición DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO, que se llevará a cabo en principio hasta el 28 de julio de 2024 en la Universidad Francisco de Vitoria.

Atentamente,

Firma: 

Fecha: Madrid, 11 de JUNIO de 2024

Madrid, 10 de junio de 2024

AUTORIZACIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, LUCÍA MARTALAY GARCÍA -ATANLE, con el DNI: 03206309A y con domicilio en: C/ RÍO MARTINEGAS 2 GUADALAJARA, en calidad de autor y/o titular de los derechos de autor de la obra titulada: ENTRANAS. HORROR. DOLOR, otorgo **autorización no exclusiva, revocable y gratuita** a Amanda Legórburu, con el DNI Y6572450F y con domicilio en C/ de la Sierra de Atapuerca 12, Madrid, 28050, para **utilizar, reproducir y representar la obra mencionada** para la exposición DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO, que se llevará a cabo en principio hasta el 28 de julio de 2024 en la Universidad Francisco de Vitoria.

Reconozco y declaro que:

- Soy el autor original de la obra y tengo los derechos de autor sobre la misma. En caso de incluir elementos protegidos por derechos de autor que pertenecen a terceros (música, imágenes, u otros elementos), afirmo poseer los permisos necesarios de los respectivos autores para su uso y puedo presentarlos si es requerido.
- Asumo plena responsabilidad por cualquier disputa o reclamación legal relacionada con los derechos autorales de la obra.
- Esta autorización se otorga para que DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO pueda usar y reproducir la obra en canales de comunicación oficiales y de difusión, incluyendo redes sociales como Instagram, siempre vinculada a la convocatoria mencionada anteriormente, y se extiende para los propósitos detallados en este documento y no se debe interpretar como una cesión de mis derechos de autor.

Atentamente,

Firma: 

Fecha: Madrid, 11 de Junio de 2024

Madrid, 10 de junio de 2024

AUTORIZACIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Blanca Soto, con el DNI: 54962820L y con domicilio en: Calle Nuestra Señora de Valverde Nº 203 , Madrid, 28034, en calidad de autor y/o titular de los derechos de autor de la obra titulada: The Sea & you, otorgo **autorización no exclusiva, revocable y gratuita** a Amanda Legórburu, con el DNI Y6572450F y con domicilio en C/ de la Sierra de Atapuerca 12, Madrid, 28050, para **utilizar, reproducir y representar la obra mencionada** para la exposición DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO, que se llevará a cabo en principio hasta el 28 de julio de 2024 en la Universidad Francisco de Vitoria.

Reconozco y declaro que:

- Soy el autor original de la obra y tengo los derechos de autor sobre la misma. En caso de incluir elementos protegidos por derechos de autor que pertenecen a terceros (música, imágenes, u otros elementos), afirmo poseer los permisos necesarios de los respectivos autores para su uso y puedo presentarlos si es requerido.
- Asumo plena responsabilidad por cualquier disputa o reclamación legal relacionada con los derechos autorales de la obra.
- Esta autorización se otorga para que DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO pueda usar y reproducir la obra en canales de comunicación oficiales y de difusión, incluyendo redes sociales como Instagram, siempre vinculada a la convocatoria mencionada anteriormente, y se extiende para los propósitos detallados en este documento y no se debe interpretar como una cesión de mis derechos de autor.

Atentamente,

Firma: 

Fecha: Madrid, 11 de junio de 2024

Madrid, 10 de junio de 2024

**AUTORIZACIÓN PARA LA CESIÓN, DIFUSIÓN Y
DISTRIBUCIÓN DE LA PROPIA IMAGEN**

Por la presente, pido el consentimiento para hacer difusión de su imagen a través de fotografías o videos en los que resulte identificable. La finalidad de esta difusión será con el fin de comunicar y divulgar información sobre la exposición DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO, que se llevará a cabo desde el 11 de junio hasta el 28 de julio en la Universidad Francisco de Vitoria, a través de distintos materiales que den soporte al proyecto (contenido para redes, folletos, catálogos, entre otros elementos), así como comunicarlos a terceros. En ningún caso se utilizarán para fines distintos de los señalados.

Yo, Blanca Soto, mayor de edad y con el DNI: 54962820L, otorgo **autorización no exclusiva, revocable y gratuita** a Amanda Legórburu, con el DNI Y6572450F, para **utilizar y reproducir imágenes de mi persona ya previamente autorizadas** para la exposición DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO, que se llevará a cabo en principio hasta el 28 de julio de 2024 en la Universidad Francisco de Vitoria.

Atentamente,

Firma: 

Fecha: Madrid, 11 de junio de 2024

Madrid, 10 de junio de 2024

**AUTORIZACIÓN PARA LA CESIÓN, DIFUSIÓN Y
DISTRIBUCIÓN DE LA PROPIA IMAGEN**

Por la presente, pido el consentimiento para hacer difusión de su imagen a través de fotografías o videos en los que resulte identificable. La finalidad de esta difusión será con el fin de comunicar y divulgar información sobre la exposición DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO, que se llevará a cabo desde el 11 de junio hasta el 28 de julio en la Universidad Francisco de Vitoria, a través de distintos materiales que den soporte al proyecto (contenido para redes, folletos, catálogos, entre otros elementos), así como comunicarlos a terceros. En ningún caso se utilizarán para fines distintos de los señalados.

Yo, Juan Carlos Benito Htalo, mayor de edad y con el DNI: 071620836, otorgo **autorización no exclusiva, revocable y gratuita** a Amanda Legórburu, con el DNI Y6572450F, para **utilizar y reproducir imágenes de mi persona ya previamente autorizadas** para la exposición DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO, que se llevará a cabo en principio hasta el 28 de julio de 2024 en la Universidad Francisco de Vitoria.

Atentamente,

Firma: 

Fecha: Madrid, 13 de junio de 2024.

Madrid, 10 de junio de 2024

AUTORIZACIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Juan Carlos Balle, con el DNI: 071620834 y con domicilio en: Paseo del Duque 2, en calidad de autor y/o titular de los derechos de autor de la obra titulada: Cuatro giratos, otorgo **autorización no exclusiva, revocable y gratuita** a Amanda Legórburu, con el DNI Y6572450F y con domicilio en C/ de la Sierra de Atapuerca 12, Madrid, 28050, para **utilizar, reproducir y representar la obra mencionada** para la exposición DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO, que se llevará a cabo en principio hasta el 28 de julio de 2024 en la Universidad Francisco de Vitoria.

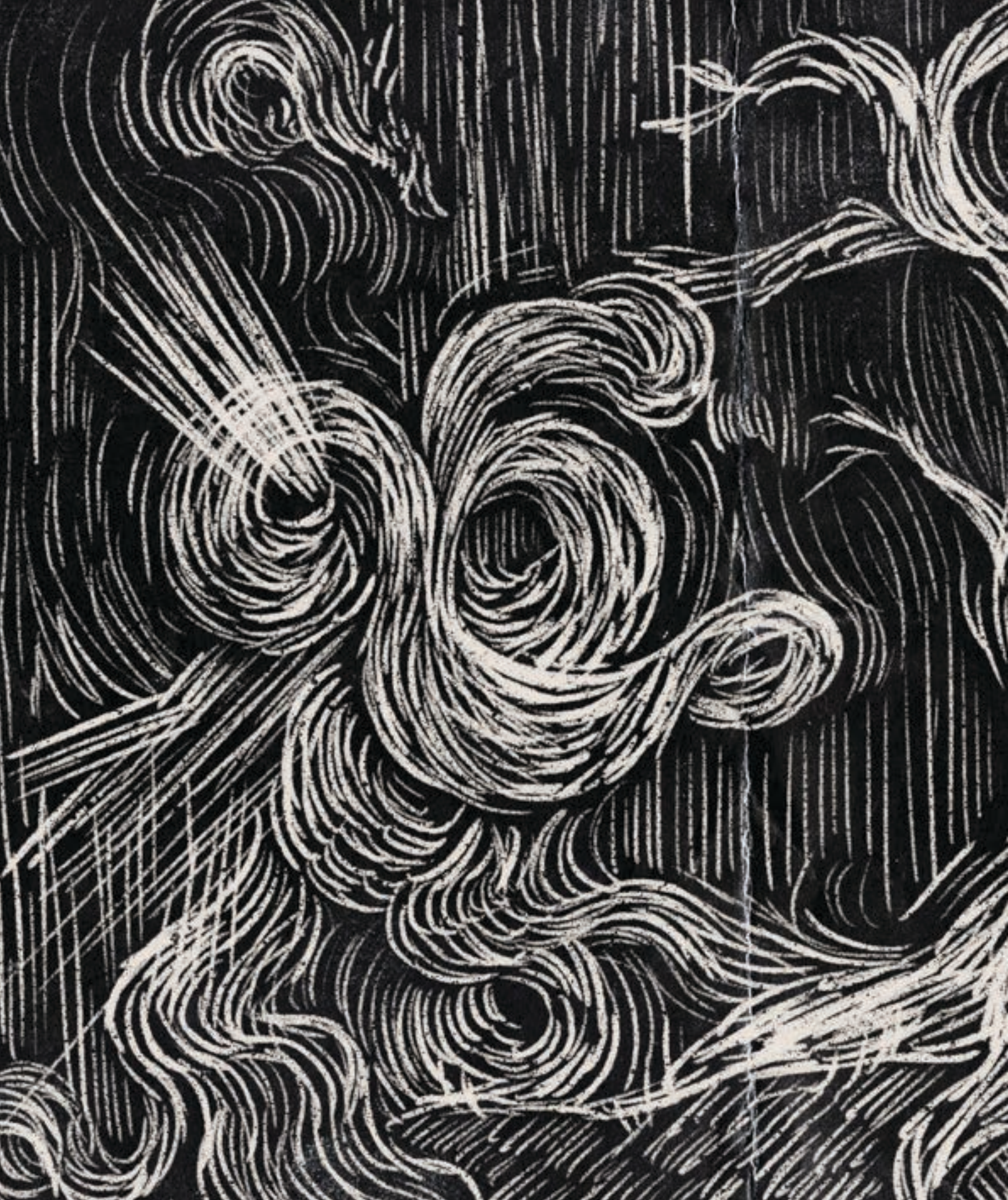
Reconozco y declaro que:

- Soy el autor original de la obra y tengo los derechos de autor sobre la misma. En caso de incluir elementos protegidos por derechos de autor que pertenecen a terceros (música, imágenes, u otros elementos), afirmo poseer los permisos necesarios de los respectivos autores para su uso y puedo presentarlos si es requerido.
- Asumo plena responsabilidad por cualquier disputa o reclamación legal relacionada con los derechos autorales de la obra.
- Esta autorización se otorga para que DESCENSUS: DANTE IMMERSIVO pueda usar y reproducir la obra en canales de comunicación oficiales y de difusión, incluyendo redes sociales como Instagram, siempre vinculada a la convocatoria mencionada anteriormente, y se extiende para los propósitos detallados en este documento y no se debe interpretar como una cesión de mis derechos de autor.

Atentamente,

Firma: Juan Carlos Balle
Fecha: Madrid, 13 de Junio de 2024







ALB

