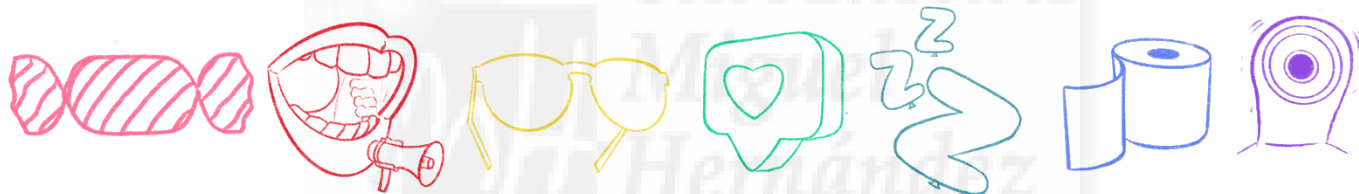


T F G

MEMORIA

BELLAS ARTES

2019 - 2020



MENCIÓN: ARTES VISUALES Y DISEÑO

TÍTULO: PECADOS CAPITALES EN CUARENTENA

ALUMNA: MARINA PICÓ AROCA

DIRECTOR: DAVID TRUJILLO RUIZ

PALABRAS CLAVE: pecados capitales, ilustración digital, fotografía, *collage*, Covid-19.

RESUMEN: El proyecto consiste en la creación de siete ilustraciones cuyo tema trata los siete pecados capitales durante la cuarentena de la pandemia del Covid-19. Para llevarlo a cabo hemos utilizado la fotografía, el fotomontaje (*collage*) y la ilustración digital, que utiliza como base la propia fotografía. Los resultados ofrecen al público una visión sarcástica sobre la situación que estamos viviendo, produciendo escenas que van acompañadas de elementos surrealistas e imaginarios; muchos de ellos descontextualizados y sacados de su escala habitual.

ÍNDICE

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS	4 - 5
2. REFERENTES	6 - 9
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	10 - 11
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN	12 - 19
5. RESULTADOS	20 - 24
6. BIBLIOGRAFÍA	25

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

#PROPUESTA

El presente proyecto consiste en la elaboración de una serie de ilustraciones digitales que tienen como tema principal los “siete pecados capitales”, sacándolos de su contexto bíblico y ofreciendo al espectador una mirada actual sobre el significado que tendrían dichos pecados en la sociedad de hoy en día. Además, de forma concreta, en las ilustraciones se refleja cómo las personas han vivido durante la situación del confinamiento causado por la pandemia del Covid-19 en España.

Asimismo, cabe decir que la elección de realizar este proyecto por medio de la ilustración y por la fotografía de estudio se debe a que, además de ser un campo que nos resulta interesante, nos posibilita llevarlo a cabo de principio a fin en casa, sin las restricciones de la pandemia.

En cada una de las ilustraciones mostramos el simbolismo de los pecados capitales que, como sabemos, son los vicios opuestos a las enseñanzas que provienen del cristianismo. Éstos son los siguientes: la avaricia, la soberbia, la ira, la pereza, la lujuria, la envidia y la gula.

En cuanto a la estética, se basa en un estilo concreto. Se caracteriza por el uso de composiciones y elementos un tanto surrealistas, acompañados de un toque humorístico que surge con la aparición de ciertos elementos recurrentes y propios de la época en la que nos encontramos. Tales como el papel higiénico, ingredientes de repostería, productos de limpieza, etc.

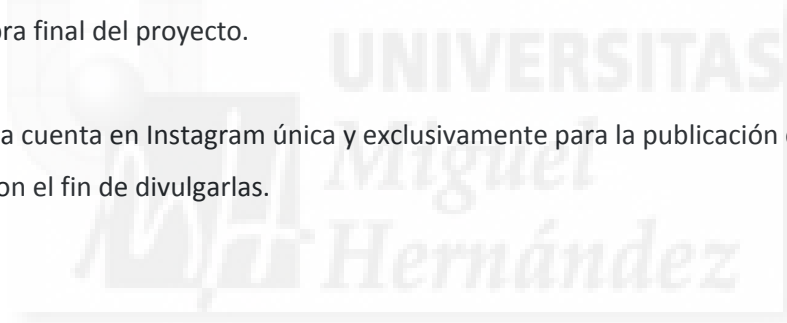
#OBJETIVO GENERAL

- Crear siete ilustraciones digitales en las que, en cada una de ellas, se represente un pecado capital distinto como metáfora de la nueva normalidad (realidad) en la que hemos vivido en el periodo de confinamiento durante la cuarentena del Covid-19.

#OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estudiar y documentar sobre los siete pecados capitales en la historia según su contexto bíblico.

- Relacionar los pecados capitales con la actualidad y la situación en la que vivimos a causa del Covid-19.
- Buscar referentes que sirvan, tanto conceptual como estéticamente, para explicar el tema del proyecto y la apariencia y estilo del mismo.
- Realizar bocetos de los pecados para crear la composición final de las ilustraciones, utilizando los elementos básicos del diseño, tales como: la forma, el color, el tamaño y la textura.
- Diseñar la escenografía y los elementos de atrezzo de forma que se adapte a cada pecado capital, manteniendo una estética y un estilo con el que se pueda reconocer de forma clara la contextualización de cada pecado en la nueva normalidad (realidad).
- Materializar los estudios realizados en siete ilustraciones digitales que se identificarán como obra final del proyecto.
- Crear una cuenta en Instagram única y exclusivamente para la publicación de las obras finales con el fin de divulgarlas.



2. REFERENTES

#REFERENTES CONCEPTUALES

Conceptualmente, son varios los referentes que reúnen las características necesarias para comprender el proyecto. Por un lado, en cuanto a arte, encontramos el cuadro del *Jardín de las delicias* (1500-1505) y el de *Mesa de los pecados capitales* (1505-1510), ambos con El Bosco como autor. Por otro lado, en cuanto a literatura, encontramos como referente *La Biblia*, en la cual no aparece un listado de los siete pecados capitales pero, sin embargo, sí habla de ellos y de cómo vencerlos. También es importante mencionar *La Divina Comedia* de Dante Alighieri, en la cual se habla de los siete pecados capitales en una de las tres partes de la obra.

Además, tenemos referentes audiovisuales como la película *Seven* (1995), un cómic que se titula *Se7en* (2008) (que está basado en la película con el mismo título) y un anime llamado *Seven Deadly Sins*.

Ahora bien, son tres de ellos en los que vamos a profundizar con respecto al concepto: El cuadro de *Mesa de los pecados capitales* de El Bosco, *La Divina Comedia* de Dante Alighieri y la película *Seven* (1995).

Mesa los pecados capitales es una obra en la cual aparecen representados los siete pecados capitales por separado. Igual que afirmaba el papa San Gregorio Magno en su comentario al *Libro de Job*, pensamos que los pecados están conectados entre sí, y como consecuencia, cometer uno de ellos te lleva a cometer los demás. Es por eso que me parece interesante esta obra, ya que El Bosco relaciona todos los pecados entre sí mediante distintos elementos.



Fig. 1. *Mesa de los pecados capitales* de El Bosco (1505-1510).

Por otro lado, *Seven* es una película que habla sobre el ser humano y la moral, en la que se escenifica la miseria, la inferioridad, la culpa, etc. Se representan siete crímenes concretos en los cuales podemos ver que cada uno de ellos se comete según los siete pecados capitales. Esto nos parece interesante dado que nuestra obra plantea lo mismo: cada ilustración representa un pecado capital. Además, se utiliza *La Divina Comedia* para hilar la trama.



Fig. 2. Frames de la película *Seven* (1995).

Dante pasa por una montaña dividida en siete escalones en los que se encuentra con los pecados capitales. Es un referente que nos recuerda, de algún modo, la situación que estamos viviendo a causa del Covid-19, ya que hay personas que creen que esta pandemia se asemeja a una guerra, a un purgatorio.

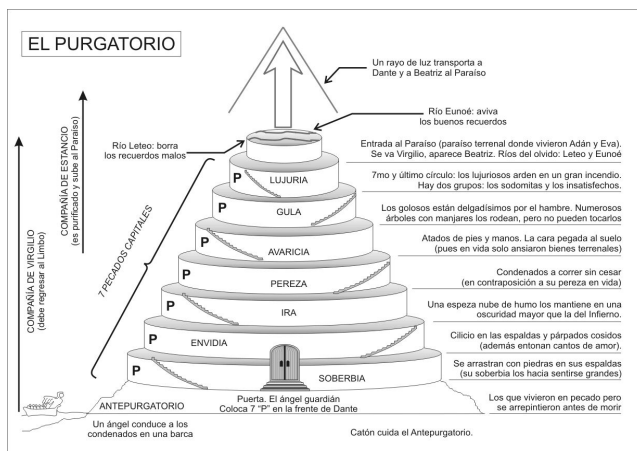


Fig. 3. Escalones de Purgatorio de *La divina comedia* de Dante Alighieri.

#REFERENTES ESTÉTICOS

En cuanto a los referentes estéticos, nos vamos a centrar en tres que funcionan como los principales: la imagen e identidad corporativa de la empresa *Homally*, la artista y diseñadora Marion Toy y el ilustrador Kota Yamaji.

Homally es una tienda con productos del hogar. En este caso, una empresa externa (*La Tortillería*), realizó la identidad corporativa de *Homally*. Se caracteriza por el uso de fotografías de los productos que se salen de lo habitual. Fotografías a todo color, paletas de color específicas, un tono un tanto surrealista en la composición.. Son ese tipo de características las que también definirán nuestro proyecto.



Fig. 4. Fotografía de producto de *Homally*.

Marion Toy utiliza el arte surrealista conceptual. Llevando a cabo situaciones forzadas e inesperadas, realiza escenas que combinan el arte con lo cotidiano. El color es fundamental en sus composiciones, y tiene un toque irreal, lo cual nos parece interesante para tomarlo como referencia para realizar las ilustraciones.



Fig. 5 Fotografía de Marion Toy.

Kota Yamaji, además de diseñador y director de video, es un ilustrador que trabaja digitalmente con programas de 3D, Photoshop, etc. El surrealismo y la extraña combinación de elementos, colores y personas en escenarios cotidianos, son las principales características de este artista, el cual consigue que sus diseños se diferencien de los demás sin lugar a dudas. Lo que más nos llama la atención es que, además del interesante uso del color, nunca revela la identidad del personaje, sino que sustituye sus caras por algún elemento surrealista o irreal.



Fig. 6. Ilustración de la serie *Rooms* de Kota Yamaji.



3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Para explicar las razones por las que hemos realizado este proyecto, es necesario introducir la situación actual que vivimos en España.

Desde el 11 de marzo de 2020, la OMS (Organización Mundial de la Salud) declaró el Covid-19 como una pandemia a nivel mundial. Así lo afirmó (según la web de Redacción Médica):

La OMS ha evaluado este brote durante los últimos días y estamos profundamente preocupados, tanto por los niveles alarmantes de propagación y gravedad, como por los niveles alarmantes de inacción. Es por ello que hemos decidido decretar el estado de pandemia.

Fue entonces cuando el gobierno declaró el estado de alarma en España y se estableció un confinamiento bastante restrictivo. La situación se volvió extrema y algunas personas desataron una cadena de acontecimientos fuera de lo habitual que, vistos desde fuera, parecen absurdos. ¿Por qué todo el mundo se lanzó a comprar papel higiénico como si se fuese a acabar? En los supermercados se agotaban todo tipo de productos, y al mismo tiempo, se producían aglomeraciones de personas que no respetaban las medidas de seguridad establecidas.

Así que, dadas las circunstancias, la idea del proyecto es reflejar en este trabajo de fin de grado la situación que estamos viviendo. Además, para llevarlo a cabo, nos resultó interesante plantear la siguiente cuestión: ¿cómo serían los siete pecados capitales si los situásemos frente a la actualidad y, también, teniendo en cuenta el periodo por el que estamos pasando?

Es por eso que, utilizando como medio la ilustración digital (llevada a cabo mediante fotografías previas) y todo lo que ello conlleva (composición, color, escala, proporción, texturas, estilo...) la idea es reflejar los siete pecados capitales durante el periodo de confinamiento. Además, estarán llevados a cabo desde un punto de vista que nos aleja de la realidad alarmante empleando el uso del humor. Mediante elementos y escenas un tanto absurdas o surrealistas, se llevarán a cabo siete ilustraciones en las que se mostrará, en cada una de ellas, un pecado capital distinto.

La razón principal por la que hemos escogido concluir el grado con una obra que combina tanto la fotografía como la ilustración, se debe a que, a lo largo de la carrera, estos dos ámbitos (asociados al mundo del arte) son los que más nos han llamado la atención y sobre los que más hemos

aprendido. Además, nos parece que ofrecen la posibilidad de abarcar todo tipo materias que hemos ido estudiando a lo largo de estos cuatro años de grado (pintura, dibujo, fotografía, diseño e ilustración, entre otras).

En cuanto al estilo empleado, hemos creído conveniente basarme en un estilo fotográfico concreto que se caracteriza por el abundante uso del color y tiene un carácter surrealista; paletas de color concretas, composiciones previamente estudiadas, etc.



4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

A continuación se muestra, por un lado, una breve investigación de los pecados capitales desde dos puntos de vista: en la historia según la biblia y en la actualidad según el contexto que, en este caso, se trata del periodo de cuarentena a causa de la pandemia del Covid-19. Por otro lado, la conceptualización de la obra y el proceso de creación de cada una de las ilustraciones que conforman este proyecto. Y finalmente, una breve explicación de la difusión de las mismas en las redes sociales.

#PECADOS CAPITALES SEGÚN LA BIBLIA

Los siete pecados capitales son los mayores pecados que una persona puede cometer según las enseñanzas del cristianismo y el catolicismo, y se usaban para educar a las personas acerca de la moral cristiana. Surgieron de una lista de ocho vicios elaborada por Evagrio Póntico en el siglo IV. Más tarde, en el siglo VI el papa Gregorio I cambió la lista, y de este modo quedaron establecidos los siete pecados capitales: la pereza, la ira, la gula, la avaricia, la soberbia, la envidia y la lujuria.

Asimismo, según fragmentos escogidos de La Biblia, los pecados capitales quedan definidos individualmente de la siguiente manera:

- **Pereza** (Prov. 6,9-19): “Es la madre de todos los vicios. Engendra principalmente la oscuridad y la pérdida de tiempo, origen de la ignorancia y de la incapacidad; produce inconstancia y la inutilidad de la vida.”
- **Ira** (Ecle. 7, 9; Col. 3, 5-9; Gen. 4, 8): “La Ira es un movimiento desordenado del alma que nos impulsa a rechazar con violencia lo que nos desagrada. [...] Este pecado atenta contra el quinto mandamiento.”
- **Gula** (Sir. 37, 29-31; Rom. 13, 13): “Es una afición desordenada a beber y comer. Dicha afición es desordenada cuando se come o se bebe con exceso o por el sólo placer de satisfacer la sensualidad.”
- **Avaricia** (Mt. 6, 19-21; Sir. 31, 1-4; Sirac. 13, 20-26): “Es un amor excesivo por los bienes materiales y principalmente por el dinero. Se reconoce que se estiman los bienes

materiales con exceso, cuando sin importar los medios ilícitos se está dispuesto a adquirirlos, conservarlos y aumentarlos.”

- **Soberbia** (Sir. 10, 12-18; Prov. 26, 12; Dn, 3, 1-6): “Es una estima desordenada de sí mismo que hace que considere uno superior a los demás y quiera elevarse por encima de ellos.”
- **Envidia** (Sir. 13, 25-26; 14, 9-19; Gn. 3, 1-24): “La Envidia es una tristeza que se siente a la vista del bien ajeno o una alegría culpable por el mal prójimo. La envidia es un gran pecado, porque: 1º se opone directamente al amor del prójimo 2º hace, al que es esclavo de ella, semejante al demonio, porque, por la envidia busca ahora los medios de hacer daño.”
- **Lujuria** (1 Cor. 6, 9-11; Rom. 13, 13; Rom. 1, 18-32; Lev. 18. 1-23; Gal. 5, 19-26): “Adicción, depravación, perversión, desviaciones y pasiones vergonzosas. Es el vicio vergonzoso de la impureza prohibida por el sexto y noveno mandamiento. La lujuria nos hace aborrecer nuestros deberes religiosos; ciega el espíritu, endurece el corazón, perjudica la salud y las más bellas cualidades del alma. Se pierde la capacidad de amar y se ve a los demás como objetos desechables (útese y deséchese), y la pasión se confunde como amor.”

#PECADOS CAPITALES EN LA ACTUALIDAD (NUEVA NORMALIDAD)

- **Pereza:** Dado que la pereza suele ser un pecado que en la actualidad evoca al hecho de quedarse en casa y no realizar ninguna actividad productiva, durante la cuarentena no ha dado lugar a que éste se presente de forma diferente., que debíamos quedarnos en casa. Es por eso que, en estas circunstancias, la pereza suele estar relacionada, por ejemplo, con el consumo de alguna plataforma de películas y series (como Netflix), acompañado de unas palomitas y alguna bebida, dejando de lado las ganas de hacer cualquier otra cosa.
- **Ira:** En el contexto actual, la ira puede desenvolverse (a nuestro parecer) de varias formas. Por un lado podría aparecer con las personas (o mascotas) convivientes, ya que se pasan muchas horas al día en conjunto y pueden desatarse diferencias que conlleven a una persona a reaccionar con enfado. Por otro lado, dado que no podemos establecer contacto físico con otras personas, pensamos que otro medio por el cual se podría desatar la ira es a través de llamadas, videollamadas, redes sociales, etc.

- **Gula:** Se podría decir que ha habido un “boom” en la repostería durante la cuarentena, llegando hasta tal punto que, cuando ibas al supermercado era difícil encontrar ciertos ingredientes como harina o levadura. Por esa razón, en la ilustración de la gula me gustaría que aparecieran, principalmente, elementos y alimentos dulces y propios de la repostería.
- **Avaricia:** En el inicio del confinamiento se llegó al extremo con las compras en los supermercados. El producto principal fue el papel higiénico, que solía estar agotado. También, con el paso de los días, se agotaban otro tipo de productos como los que están relacionados con la limpieza y desinfección (lejía, jabón de manos, gel desinfectante...), alimentos envasados, pasta, arroz, harina, levadura, aceite de oliva, cerveza, etc.; demostrando así, una reacción avariciosa y egoísta ante las demás personas.
- **Soberbia:** Hay personas que durante el confinamiento han tenido el placer de disfrutar de algunos “lujos” que otros no. Aquellos que tenían las casas más grandes, con patio o jardín donde se podían realizar algunas actividades; quienes tenían mascotas (principalmente perros), a los cuales se les permitía salir a la calle para pasearlos, etc. El hecho de actuar mirando a los demás “por encima del hombro” depende de cada tipo de persona y, como en todos lados, lo más probable es que haya habido casos en que las personas con dichos “lujos” haya presumido de ellos.
- **Envidia:** En este caso la deberíamos posicionar en el lado contrario de la soberbia, y es que hay gente que, tras observar esa clase de “lujos” de la cuarentena de los que he hablado, no ha podido evitar sentir envidia “de la mala” ante ello. También se ha podido dar lugar el caso de que este pecado se manifestara a través de las redes sociales, pues, como ya sabemos, es un lugar en el que las personas suelen compartir con el resto sus “idílicas” vidas.
- **Lujuria:** Con este pecado también podemos encontrar dos vertientes: los que han podido disfrutar de ello sin restricciones (por ser personas convivientes) y los que lo han tenido que hacer de manera individual (por no poder ver a otras personas).

Una vez situados en el contexto actual, pasaremos a explicar el funcionamiento que se ha llevado a cabo para crear las obras. Lo primero que debíamos hacer era elegir qué elementos (tanto simbólicos como estilísticos) podrían adecuarse a cada pecado. De este modo, encontraríamos más fácil componer y diseñar las obras. Tras reflexionar de cada una de ellas, se llevó a cabo el boceto que conformaría cada ilustración.

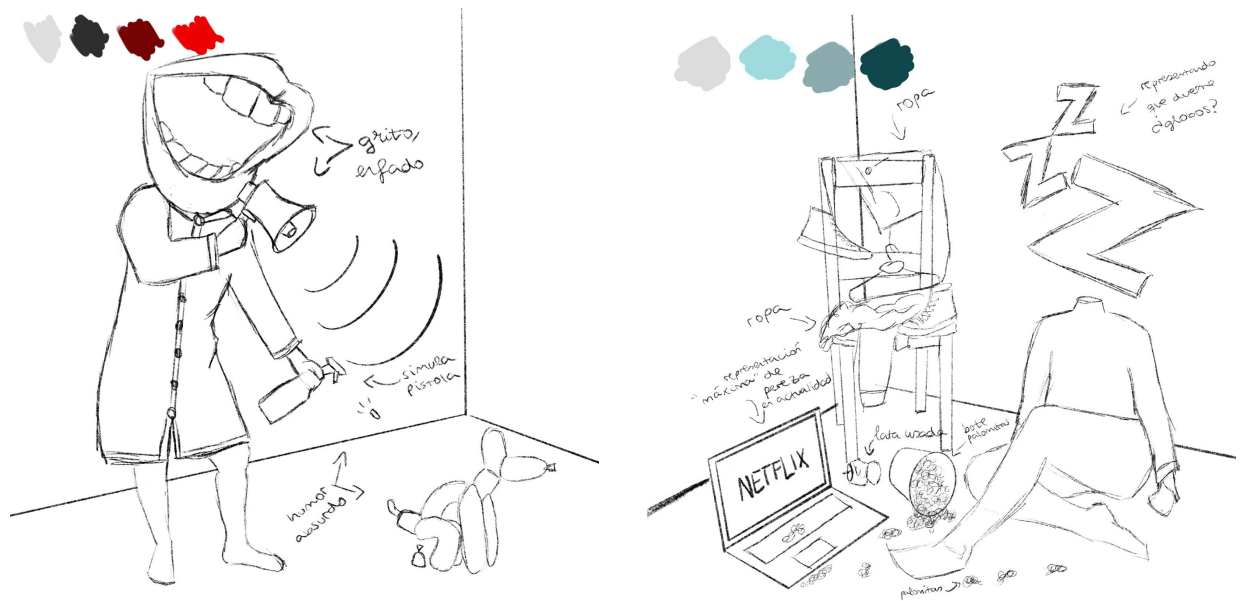


Fig. 7. Boceto de #Ira de la serie *Pecados capitales en cuarentena*.

Fig. 8. Boceto de #Pereza de la serie *Pecados capitales en cuarentena*.

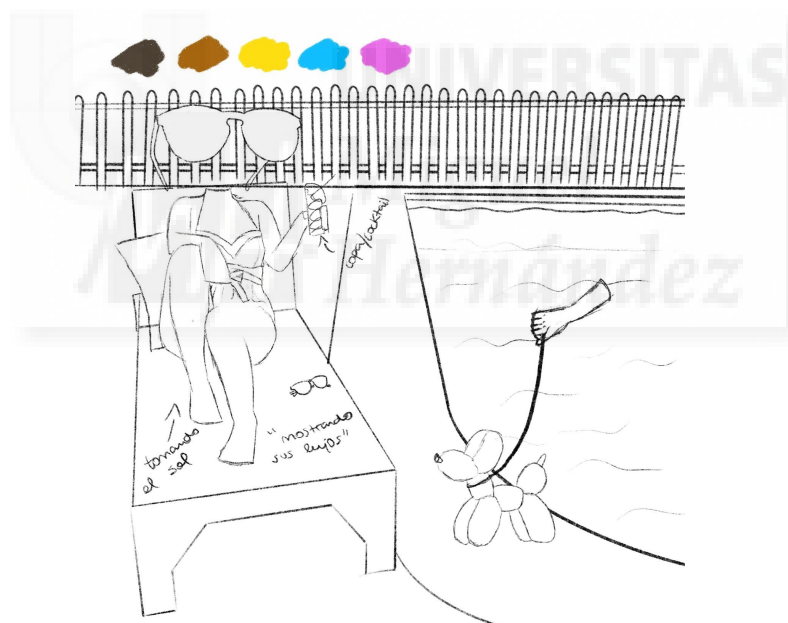


Fig. 9. Boceto de #Soberbia de la serie *Pecados capitales en cuarentena*.

Una vez decidida la estructura y el diseño (la posición de los elementos, la escala, los colores, formas, etc.), lo siguiente era realizar fotografías que servirían, posteriormente, como ayuda para realizar las ilustraciones digitales.



Fig. 10. Fotografía previa de #Ira.



Fig. 11. Fotografía previa de #Pereza.



Fig. 12. Fotografía previa de #Soberbia.

A continuación, tras haber hecho las fotografías que representaban la escena o parte de ella, lo siguiente fue crear la ilustración digital (con la fotografía como base) y añadir a la misma otro tipo de elementos imaginarios. Primero era necesario colocar los elementos a modo de “collage” y posteriormente se pintaría por encima.



Fig. 13. Ilustración a medio hacer de *#Ira*.



Fig. 14. Ilustración a medio hacer de *#Pereza*.



Fig. 15. Ilustración a medio hacer de *#Soberbia*.

Y finalmente se trabajaría la imagen en conjunto hasta conseguir los resultados deseados.



Fig. 16. Ilustración digital de #Ira.



Fig. 17. Ilustración digital de #Pereza.

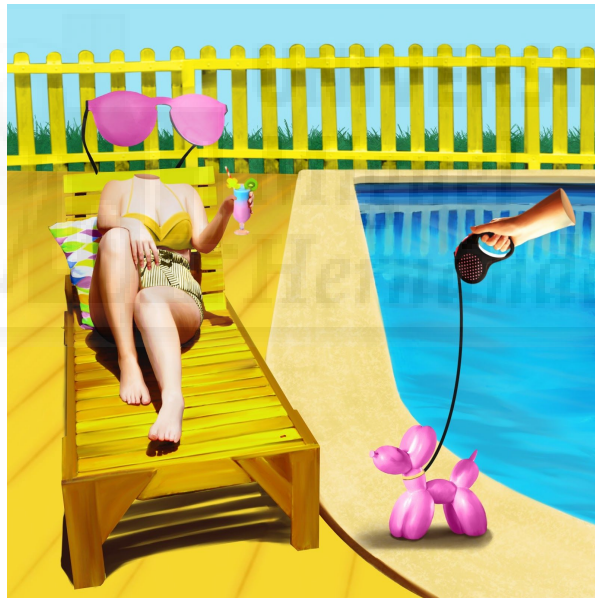


Fig. 18. Ilustración digital de #Soberbia

Por último, cabe añadir que con el fin de difundir las obras, hemos creado una cuenta específica en la red social de Instagram en la cual se irán publicando todas la obras.

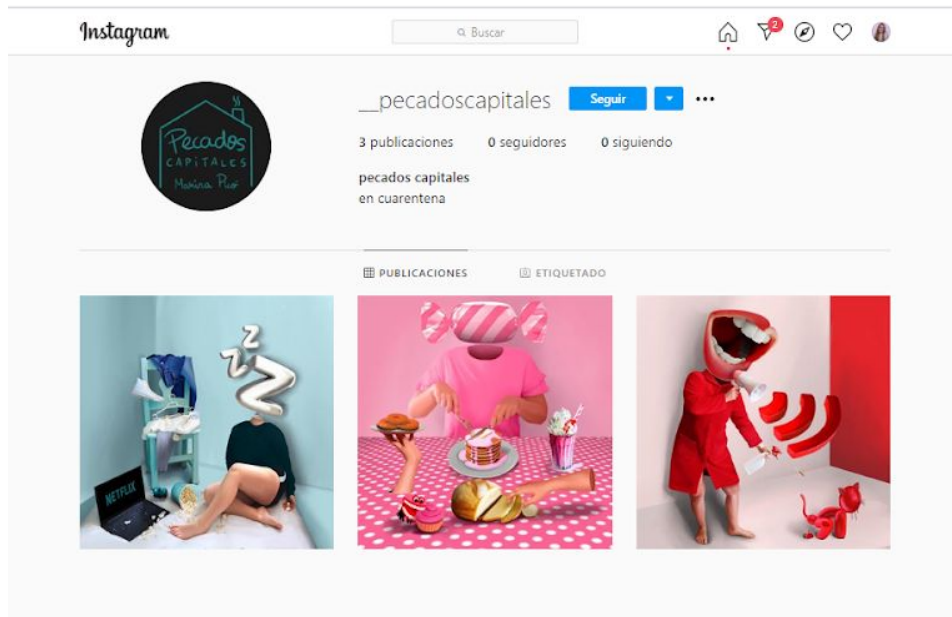


Fig. 19. Captura de pantalla del Instagram @__pecadoscapitales.



5. RESULTADOS

#OBRA



#Gula
Serie *Pecados capitales en cuarentena* (2020).
Ilustración digital sobre fotografía.
Dimensiones variables.



#Ira
Serie *Pecados capitales en cuarentena* (2020).
Ilustración digital sobre fotografía.
Dimensiones variables.



#Soberbia

Serie *Pecados capitales en cuarentena* (2020).

Ilustración digital sobre fotografía.

Dimensiones variables.



#Envidia

Serie *Pecados capitales en cuarentena* (2020).

Ilustración digital sobre fotografía.

Dimensiones variables.



#Pereza

Serie Pecados capitales en cuarentena (2020).

Ilustración digital sobre fotografía.

Dimensiones variables.

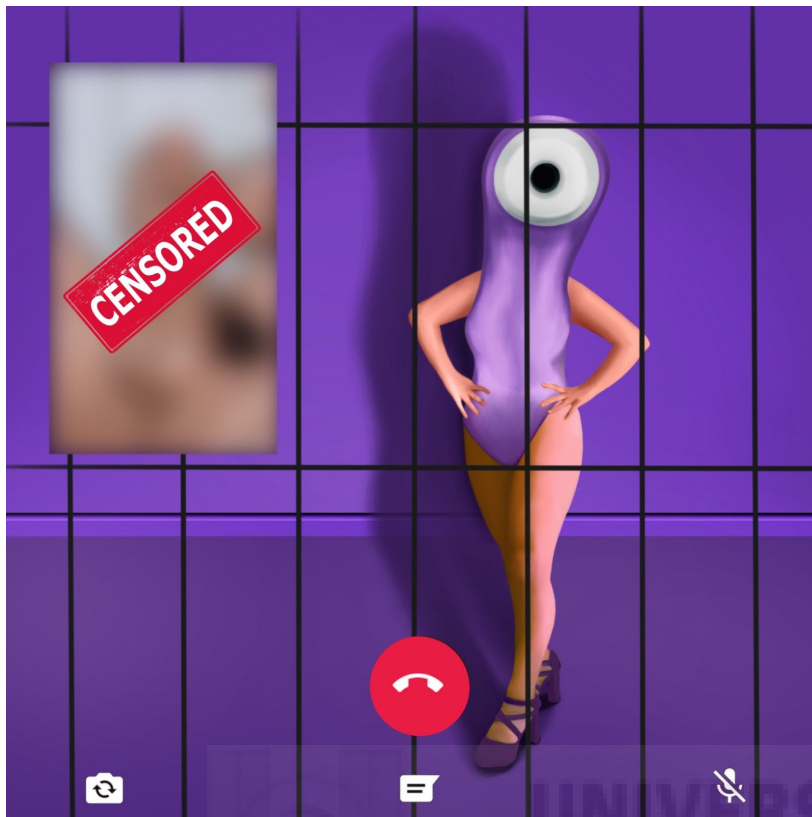


#Avaricia

Serie Pecados capitales en cuarentena (2020).

Ilustración digital sobre fotografía.

Dimensiones variables.



#Lujuria
Serie *Pecados capitales en cuarentena* (2020).
Ilustración digital sobre fotografía.
Dimensiones variables.

#CONCLUSIONES

Realizando un análisis del proceso que se ha llevado a cabo, podemos afirmar que se han cumplido todos los objetivos marcados al principio.

Por un lado, hemos realizado una breve investigación acerca de los siete pecados capitales, los cuales se sitúan en dos contextos distintos: tanto en su contexto histórico según La Biblia como en la actualidad (a modo de breve reflexión sobre cómo se ha manifestado en la sociedad durante la cuarentena del Covid-19).

Por otro lado, cabe decir que en las obras podemos ver reflejado que se ha hecho uso de los referentes que hemos escogido. En cada una de las composiciones hay un color protagonista, igual que ocurre con las fotografías de producto de la empresa *Homally*. También, las obras han adquirido un carácter que podría asemejarse a la estética de un *collage* y, además, introducen elementos con diferente escala a la que tienen en la realidad, como ocurre en las fotografías de Marion Toy. Y por último, las cabezas de los personajes han sido sustituidas por elementos absurdos, surrealistas o de tamaño exagerado, igual que lo hace el ilustrador Kota Yamaji.

Para finalizar, en cuanto a la obra presentada, decir que estamos satisfechos, pues los resultados obtenidos están considerablemente bien ejecutados, aproximándose mucho a nuestra idea inicial. Y todo ello se debe a que a lo largo del grado hemos ido adquiriendo los conocimientos necesarios que nos han servido para poder llevar a cabo el trabajo de principio a fin, adaptándolo, por supuesto, a las circunstancias a las que nos enfrentamos, que nos ha llevado a tener que realizarlo en casa en su totalidad.



6. BIBLIOGRAFÍA

#LIBRO

- Coogan, M. D (2007). *La Nueva Biblia Anotada de Oxford*. (Ed.). Oxford, UK: Oxford University Press.

#REFERENCIAS TOMADAS DE INTERNET (FUENTES ELECTRÓNICAS)

- Arroyo, Jesús (2020). “ Coronavirus: la OMS declara la pandemia a nivel mundial por Covid-19”. [en línea] URL: <https://www.redaccionmedica.com/secciones/sanidad-hoy/coronavirus-pandemia-brote-de-covid-19-nivel-mundial-segun-oms-1895> [última consulta: 17/05/2020]
- Del Pino López, Rubén (2018). “Seven: el thriller que cambió el género - Análisis de la película de David Fincher”. [en línea] URL: <http://filmlab.filmarkethub.com/analisis-del-guion-de-seven/> [última consulta: 27/04/2020]
- Fahrenheit (2020). “El surrealismo digital de Kota Yamaji” [en línea] URL: <https://fahrenheitmagazine.com/artes/visuales/el-surrealismo-digital-de-kota-yamaji> [última consulta: 15/04/2020]
- La Divina Comedia Blogger. “Purgatorio”. [en línea] URL: <http://danteladivinacomedia.blogspot.com/p/purgatorio.html> [última consulta: 28/04/2020]
- Sanguino, Julieta (2015). “Los pecados capitales y su representación en el arte”. [en línea] URL: <https://culturacolectiva.com/adulto/los-pecados-capitales-y-su-representacion-en-el-arte> [última consulta: 20/05/2020]
- Toy, M [en línea] URL: <https://mariontoy.com/> [última consulta: 22/04/2020]
- [en línea] URL: <http://www.latortilleria.com/homally> [última consulta: 15/04/2020]

#REFERENCIAS AUDIOVISUALES

- Fincher, D (1995). *Seven* [DVD], New Line Cinema / Kopelson Entertainment. 127 min.