

DEGANO ENGLA



# DECADENCIA

Lia Robledo Gallego

NIUB 20308890

Facultad de Bellas Artes Universidad de Barcelona

Departamento de Artes Visuales y Diseño

Trabajo de Final de Grado

2023-2024

Tutorizado por la Dra. Laura Baigorri Ballarín



# RESUMEN

Decadencia es un proyecto que trata de visibilizar desde una perspectiva artística, actualizada y laica lo que conocemos como los siete pecados capitales mediante una serie de autorretratos fotográficos. El objetivo es explorar y representar cada pecado de manera individual, profundizando en su significado y relevancia en la sociedad contemporánea.

A través de un enfoque multidisciplinar, que abarca desde el diseño y producción de todos los elementos a la fotografía, se busca crear representaciones impactantes que fusionen la tradición moral con la realidad moderna. La investigación y conceptualización de cada pecado, junto con la dirección artística y el diseño de producción, culminan en la creación de imágenes significativas que invitan a la reflexión sobre la naturaleza humana y sus debilidades. Este planteamiento no religioso pretende generar una visión universal y accesible de los vicios humanos en la sociedad contemporánea.

## Palabras Clave:

Autorretrato - Pecados Capitales - Perspectiva Laica - Representación Contemporánea - Multidisciplinar

# ABSTRACT

Decadencia is a project that aims to bring visibility to the concept of the seven deadly sins from an artistic, contemporary, and secular perspective through a series of photographic self-portraits. The objective is to explore and represent each sin individually, delving into its meaning and relevance in contemporary society. Through a multidisciplinary approach that encompasses the design and production of all elements as well as photography, the project seeks to create impactful representations that blend moral tradition with modern reality. The research and conceptualization of each sin, along with the artistic direction and production design, culminate in the creation of meaningful images that invite reflection on human nature and its weaknesses. This non-religious approach aims to generate a universal and accessible vision of human vices in contemporary society.

## Keywords:

Self portrait - Deadly Sins – Secular Perspective – Contemporary Representation – Multidisciplinary



Pág. 3.	Resumen / Abstract y 5 palabras clave
Pág. 6.	Introducción
Pág. 7.	Contexto y justificación del proyecto
Pág. 8.	Objetivos
Pág. 10 – 13.	Marco Teórico
Pág. 15 – 30.	Definición de los siete pecados capitales
Pág. 31.	Los pecados capitales en la sociedad contemporánea
Pág. 32 – 42.	Referentes artísticos
Pág. 44.	Metodología
Pág. 45.	Proceso de conceptualización y planificación
Pág. 45 – 54.	Desglose de producción
Pág. 56.	Obra final. Resultados y Análisis
Pág. 57 – 58.	Investigación y conceptualización de cada pecado capital
Pág. 59 – 61.	Selección de técnicas y recursos creativos
Pág. 62.	Dirección artística y diseño de producción
Pág. 63 – 64.	Realización práctica de las representaciones
Pág. 66 – 81.	Presentación de la obra Decadencia
Pág. 83 – 86.	Análisis de la recepción y significado de las obras
Pág. 88 – 90.	Conclusiones
Pág. 90 – 91.	Reflexión sobre el proceso creativo y los resultados obtenidos
Pág. 92 – 94.	Bibliografía
Pág. 96 – 97.	Agradecimientos

# ÍNDICE

# INTRODUCCIÓN

## CONTEXTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La definición de los pecados capitales surge en el siglo VI d.C. para determinar los vicios que negaban el mandato de Dios. El pecado ha sido considerado durante muchos siglos como la maldad humana dentro de un contexto religioso y aquellos que cometían pecados debían rendir cuentas a Dios. Dante representó a quienes cometían esos pecados y los situó en diferentes círculos del infierno.

En el mundo actual, en las sociedades occidentales, se ha pasado de un régimen de vida en la que muy poco estaba permitido a otro en el que los excesos no sólo son aceptados si no que se han convertido en el objetivo. Los vicios que definían los pecados capitales siempre han existido porque son características del ser humano, no obstante, en la actualidad, lejos de ser una carga moral que merezca ser castigada, son definidos, entendidos y aceptados de diferentes maneras. En este cambio hay una parte positiva, puesto que se legitiman comportamientos que antes eran censurados de forma injusta, pero también existe una devaluación de los límites y a menudo vivimos en un mundo basado en la cultura del exceso.

Este proyecto pretende explorar y representar estos vicios y excesos que reflejan aspectos fundamentales de la condición humana, situarlos en la actualidad y analizar como estas conductas son influenciadas y manifestadas en el contexto tecnológico actual.

## OBJETIVOS

Este proyecto tiene como objetivo realizar una representación actualizada y laica de los siete pecados capitales, profundizando en su significado y relevancia en la sociedad contemporánea desde un punto de vista universal y accesible.

Otro de los objetivos es analizar su manifestación en diferentes aspectos de la sociedad contemporánea, como la cultura, la política, la tecnología y la economía, La utilización de variedad de técnicas artísticas y medios visuales, busca crear una representación impactante y significativa de los vicios y excesos definidos como los siete pecados capitales, invitando a la reflexión respecto a cómo influyen en nuestras vidas diarias, relaciones personales y entorno social.

La inclusión de aplicaciones tecnológicas de comida a domicilio (Glovo), de gestión financiera (Banca Online), redes sociales (Instagram y Twitter), entretenimiento (Netflix), y dispositivos actuales para captar imágenes (cámara frontal de un teléfono móvil y cámara digital) en las fotografías tiene como objetivo destacar la constante presencia de estos elementos en la vida moderna, invitando al espectador a reflexionar sobre su propia relación con estos elementos y su impacto en la sociedad actual.



# MARCO TEÓRICO

Este proyecto se fundamenta en un análisis multidisciplinar que entrelaza el arte con la literatura clásica, la psicología contemporánea y la realidad sociocultural actual. La influencia de *La Divina Comedia* (1314) de Dante Alighieri es innegable, siendo reconocida ampliamente en la literatura universal. Esta obra nos sumerge en un viaje a través del Infierno, el Purgatorio y el Paraíso, introduciéndonos en un mundo de símbolos y alegorías, donde los pecados capitales juegan un papel destacado como aspectos fundamentales del ser humano.

En *La Divina Comedia*, Dante retrata los pecados capitales como los cimientos del sufrimiento humano, colocándolos en el centro de su visión del universo moral. A través de actores emblemáticos como Lucifer, que personifica la soberbia, y los lujuriosos amantes Francesca y Paolo, nos muestra las consecuencias desgarradoras de sucumbir a las tentaciones de estos vicios cardinales. Aunque su representación narrativa pueda parecer moralista, la profundidad simbólica de esta obra nos sirve como punto de partida para comprender la complejidad de estos vicios en el análisis psicológico contemporáneo.

En este sentido, la obra de Manuel Villegas, *Psicología de los siete pecados capitales* (2018), ofrece otro punto de vista. Su planteamiento parte de una visión psicológica profunda de estos vicios ancestrales, señalando que los pecados capitales no son simplemente errores morales, sino también patrones de comportamiento arraigados en la psique humana, que pueden tener consecuencias profundas en la salud mental y emocional. Villegas destaca cómo estos vicios pueden tener profundas repercusiones en la salud mental y emocional, induciéndonos a reflexionar sobre la concepción moral y legal de los mismos. A través de estudios clínicos y análisis psicológicos, el autor revela sus conexiones e implicaciones destacando, por ejemplo, cómo la soberbia puede enmascarar una profunda inseguridad, cómo la avaricia puede alimentar la ansiedad y la depresión, y cómo la ira puede ser un síntoma de dolor emocional no resuelto. Este enfoque reduce la dimensión moral de los pecados, pero es innegable su contribución al entendimiento de estos vicios en la sociedad moderna.

También, el artículo "Fenomenología clínica de los siete pecados capitales" (2020) de Manuel Villegas torna a contextualizar estos vicios en la era actual desde una perspectiva psicológica, ampliando la comprensión de estos en relación con la concepción moral y legal. En este sentido, la concepción moral de los pecados se entrelaza con la conciencia moral, la responsabilidad, el reconocimiento y la contrición, como parte del proceso de reconocimiento y enmienda de las transgresiones. La reparación y el perdón se presentan como elementos clave en este proceso de redención, en el que la vergüenza y el castigo también pueden jugar un papel significativo.

El análisis del texto "De los siete pecados capitales a los trastornos de personalidad" (2001) de Carmen López León nos muestra la conexión entre los pecados capitales y los trastornos de la personalidad, enriqueciendo nuestra comprensión de estos fenómenos desde una perspectiva psicológica. En este caso, al considerar los pecados capitales como patrones de comportamiento arraigados en la psique humana, tal y como sugiere Villegas, López León identifica paralelismos con ciertos trastornos de la personalidad. Por ejemplo, la soberbia puede asociarse con el trastorno narcisista de la personalidad, caracterizado por un sentido exagerado de autoimportancia y una necesidad constante de admiración. La avaricia podría relacionarse con el trastorno de personalidad obsesivo-compulsivo, marcado por una preocupación excesiva por el orden, el control y la acumulación de bienes materiales. Además, la ira y la envidia podrían vincularse con el trastorno límite de la personalidad, que se caracteriza por una inestabilidad emocional intensa y dificultades en las relaciones interpersonales. Estos paralelismos sugieren que los pecados capitales no solo son manifestaciones de la condición humana, sino que también pueden reflejar patrones de comportamiento asociados con trastornos psicológicos. La comprensión de estos vicios como manifestaciones de trastornos psicológicos puede influir en la forma en que se perciben y abordan en la sociedad contemporánea, tanto desde una perspectiva moral como legal.

Por último, en *Los siete pecados capitales* (2006), Fernando Savater explora cómo estos vicios se manifiestan en la sociedad contemporánea, afectando diversos aspectos como las relaciones interpersonales, la política, la economía y la cultura. Según Savater, los pecados capitales son fuerzas poderosas que moldean nuestra realidad social, alimentando la desigualdad, la corrupción y el conflicto. Desde la codicia de los titanes corporativos hasta la envidia de los aspirantes a la fama en las redes sociales, Savater muestra cómo estos vicios ancestrales

persisten y evolucionan en el mundo moderno. Aunque bajo nuestro punto de vista, Savater exagera los aspectos negativos de cada pecado, y en alguno de ellos, como la lujuria, no compartimos su posición, la obra destaca por su capacidad para analizar los pecados capitales desde una perspectiva sociopolítica y cultural, fomentando así la reflexión y el debate sobre estos temas.

Aunque no se han desarrollado en detalle en este trabajo, se han consultado y documentado extensamente con otras obras significativas sobre los siete pecados capitales, tales como *El español y los siete pecados capitales* (2010) de Fernando Díaz-Plaja y *Los siete pecados capitales* (2017) de W.H. Auden, Cyril Connolly, Patrick Leigh Fermor, Evelyn Waugh, Edith Sitwell, Angus Wilson y Christopher Sykes, ensayo traducido por Clara Pastor. Así como libros específicos sobre cada pecado en concreto como *La avaricia: Pasión por tener* (2013) de Stefano Zamagni, *La ira: Pasión por la furia* (2013) de Remo Bodej, *La gula: Pasión por la voracidad* (2014) de Francesca Rigotti, *La pereza: Pasión por la indiferencia* (2014) de Sergio Benvenuto, *La soberbia: Pasión por ser* (2015) de Laura Bazzicalupo, *La lujuria: Pasión por el conocimiento* (2016) de Giulio Giorello y *La envidia: Pasión triste* (2017) de Elena Pulcini (Colección Pecados Capitales, traducida por Juan Antonio Méndez). Estos libros han sido útiles para enriquecer la comprensión del tema y han influido en la dirección general del proyecto, aunque no se aborden específicamente en el cuerpo principal del análisis.

En conjunto, estas obras literarias y ensayos psicológicos ofrecen una visión multifacética de los pecados capitales, desde su representación simbólica en la literatura clásica hasta su análisis psicológico y su impacto en la sociedad contemporánea. Proporcionan una base sólida para comprender las complejidades del alma humana y reflexionar sobre los abismos de la moralidad y la ética, y para explorar diferentes perspectivas y simbologías para la representación artística de los pecados capitales.



## DEFINICIÓN DE LOS SIETE PECADOS CAPITALES

Los siete pecados capitales, también conocidos como vicios cardinales, son una enumeración de los principales vicios que afectan la moralidad humana, originarios de la tradición cristiana. Estos pecados son considerados como las raíces de los errores y defectos morales, que pueden llevar a una separación espiritual de Dios y a la degradación del alma. A continuación, se ofrece una descripción más detallada de cada uno de los siete pecados capitales, desde su dimensión religiosa/moral a partir de Dante Alighieri en *"La Divina Comedia"* (1314), a su dimensión sociológica/psicológica a partir de Manuel Villegas, *"Psicología de los siete pecados capitales"* (2018) y de Fernando Savater *"Los siete pecados capitales"* (2006), además de aportar nuestra visión respecto a las problemáticas contemporáneas asociadas:

## SOBERBIA

La soberbia es un sentimiento de superioridad o exceso de confianza en uno mismo que lleva al menosprecio de los demás. Desde la perspectiva religiosa, se considera el más grave de los pecados capitales, ya que impide la humildad y el arrepentimiento. Se relaciona con la creencia excesiva en las propias capacidades y la falta de reconocimiento de la gracia divina. La soberbia se manifiesta en actitudes de arrogancia, vanidad y desprecio hacia los demás. Además de su connotación religiosa, la soberbia ha sido estudiada en la psicología (Manuel Villegas, 2020) como un rasgo de personalidad que puede obstaculizar las relaciones interpersonales y el desarrollo personal. La soberbia en la actualidad se manifiesta en la cultura de la autopromoción en las redes sociales, donde se fomenta la búsqueda de validación externa y la competencia por la atención. Esto puede conducir a una falta de empatía y conexión genuina con los demás, así como a una sensación de superioridad basada en el número de seguidores o *likes*.



## ENVIDIA

La envidia es el resentimiento hacia los logros o posesiones de los demás. Desde una perspectiva religiosa, se considera un pecado que lleva a la tristeza por el bien ajeno y al deseo de privar a los demás de lo que tienen. La envidia se manifiesta en sentimientos de celos, descontento y amargura hacia aquellos que tienen más éxito o fortuna. Además, la envidia ha sido estudiada desde diversas disciplinas, incluida la psicología social, donde se analizan sus efectos en las relaciones interpersonales, la autoestima y el bienestar emocional. En la era de las redes sociales y la comparación constante, la envidia se ve alimentada por la cultura de la imagen y el culto a la perfección. La envidia en línea puede llevar a una disminución de la autoestima y la autoaceptación, así como a la propagación de la desinformación y la competencia destructiva. La falta de gratitud y la incapacidad para alegrarse por el éxito de los demás pueden socavar las relaciones interpersonales y la cohesión social.



## IRA

La ira es una emoción intensa de enojo o furia. Desde una perspectiva religiosa, se considera un pecado que conduce a la falta de control sobre los propios impulsos emocionales. La ira se manifiesta en actitudes hostiles, agresivas o destructivas hacia uno mismo o hacia los demás y ha sido objeto de estudio en psicología, donde se examinan sus efectos en la salud emocional y física, así como en la terapia y técnicas de gestión emocional. La ira contemporánea se ve exacerbada por la polarización política, la intolerancia en línea y el aumento de la violencia interpersonal. Las redes sociales y los medios de comunicación pueden amplificar los sentimientos de enojo y frustración, creando un entorno propicio para la expresión de discursos de odio y la escalada de conflictos. La ira descontrolada puede tener consecuencias devastadoras, tanto a nivel individual como a nivel comunitario.



## PEREZA

La pereza es la falta de voluntad o motivación para realizar actividades o cumplir responsabilidades. Desde una perspectiva religiosa, se considera un pecado que lleva al descuido de los deberes espirituales y temporales. La pereza se manifiesta en la pasividad y la falta de interés en el trabajo o el esfuerzo personal. La pereza se ha abordado desde la psicología y la sociología, donde se exploran sus causas y consecuencias en el rendimiento académico, laboral y personal. En la era de la gratificación instantánea y la comodidad tecnológica, la pereza se manifiesta en la procrastinación y la falta de motivación para perseguir metas y aspiraciones. El sedentarismo y la adicción a la tecnología pueden llevar a problemas de salud física y mental, así como a la falta de realización personal y satisfacción en la vida. La sociedad contemporánea a menudo valora en exceso la productividad y el éxito material, lo que puede aumentar la presión sobre aquellos que luchan con la pereza y la falta de dirección en sus vidas.



## AVARICIA

La avaricia es el deseo excesivo de riquezas y posesiones materiales. Desde una perspectiva religiosa, se considera un pecado que desvía la atención de lo espiritual hacia lo material. La avaricia se manifiesta en la acumulación obsesiva de bienes y riquezas, así como en la codicia y la explotación de otros para obtener beneficios personales. Además de su dimensión moral, la avaricia también se estudia en el contexto económico y sociológico como un factor que contribuye a la desigualdad social y económica. Por eso, en la era del consumismo desenfrenado, la avaricia se manifiesta en la obsesión por la acumulación de bienes materiales y la búsqueda constante de más riqueza y poder. La desigualdad económica y la explotación laboral son algunas de las problemáticas contemporáneas asociadas a la avaricia, ya que perpetúa la brecha entre ricos y pobres y contribuye a la concentración de recursos en manos de unos pocos.



## GULA

La gula es el deseo excesivo del consumo de alimentos o bebidas. Desde una perspectiva religiosa, se considera un pecado que lleva al exceso y al desperdicio de los dones de Dios. La gula se manifiesta en la indulgencia desmedida en la ingesta de alimentos, muchas veces sin considerar las necesidades reales del cuerpo. Desde la perspectiva médica y nutricional, se analizan sus efectos en el bienestar físico y emocional y se aborda como un factor de riesgo para diversas enfermedades y trastornos alimenticios. En la sociedad de la abundancia y el exceso, la gula se manifiesta en la sobre ingesta de alimentos procesados y el consumo desmedido de alcohol y drogas. Esto contribuye a la epidemia de obesidad y enfermedades relacionadas con la dieta, así como a problemas de salud mental como la depresión y la ansiedad. Además, el desperdicio alimentario y la explotación de recursos naturales para la producción de alimentos son preocupaciones contemporáneas asociadas a la gula.



## LUJURIA

La lujuria es el deseo excesivo o descontrolado de placer sexual. Desde una perspectiva religiosa, se considera un pecado que corrompe la pureza y la castidad. La lujuria se manifiesta en una búsqueda obsesiva de gratificación sexual, muchas veces sin considerar las consecuencias morales o emocionales. La lujuria también se estudia en campos como la psicología y la sexología, donde se analizan sus efectos en la salud mental y las relaciones interpersonales. En la era digital y de la hiperconectividad, la lujuria se manifiesta a través de la pornografía en línea, las aplicaciones de citas y la sexualización de la cultura popular. Esto puede conducir a una desconexión emocional en las relaciones interpersonales, así como a la objetivación y cosificación del cuerpo humano. Además, la falta de educación sexual integral puede llevar a comportamientos de riesgo y la propagación de enfermedades de transmisión sexual.



A lo largo de la historia, estos pecados han sido objeto de estudio y representación en diversas disciplinas artísticas y literarias, reflejando las preocupaciones y dilemas de cada época. Además de su significado religioso, los pecados capitales siguen siendo relevantes en la reflexión ética y moral contemporánea, así como en el análisis de la naturaleza humana y sus debilidades.

## ENFOQUE DE LOS PECADOS CAPITALES EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

A pesar de su origen religioso, los pecados capitales continúan siendo elementos fundamentales en la reflexión ética y moral de la sociedad contemporánea. Estos vicios son recurrentes en diversas expresiones culturales, desde la literatura y el cine hasta la música y el arte, lo que demuestra su vigencia y pertinencia en la exploración de la condición humana. La cultura popular y los medios de comunicación contemporáneos a menudo abordan los pecados capitales como temas centrales en sus narrativas, explorando cómo estos vicios influyen en las decisiones individuales y colectivas. Además, en la era digital y globalizada, los pecados capitales han adquirido nuevas dimensiones y manifestaciones que reflejan los cambios sociales y tecnológicos, dando lugar a nuevas formas de expresión de estos pecados, desde la envidia desencadenada por la comparación constante en línea hasta la lujuria facilitada por la pornografía digital.

El enfoque actual y laico en la representación artística de los pecados capitales responde a la necesidad de ofrecer una visión inclusiva y accesible de estos conceptos, independientemente de las creencias religiosas del espectador. En lugar de basarse en simbolismos específicos de una tradición religiosa particular, este enfoque se centra en aspectos más universales y humanos de los vicios representados, buscando así crear obras de arte que resuenen con una amplia gama de audiencias.

En el caso de los autorretratos que componen este trabajo, la elección de representar cada uno de los siete pecados capitales con el mismo protagonista sugiere que cada uno de nosotros, como individuos, tenemos la capacidad de manifestar cualquier pecado de forma individual o incluso conjunta. Al presentar a una sola persona como las siete representaciones, se enfatiza la idea de que los pecados no son exclusivos de una sola persona, sino que son inherentes a la condición humana y pueden ser experimentados por cualquier individuo. Al hacer esto, se destaca cómo estos vicios se entrelazan con nuestra vida cotidiana y nuestras interacciones en el mundo digital, proporcionando una oportunidad para examinar críticamente nuestros propios comportamientos y sus implicaciones en la sociedad contemporánea.

# REFERENTES ARTÍSTICOS

Este trabajo se inspira en una variedad de referentes artísticos cuyas exploraciones temáticas y técnicas se mezclan con un enfoque creativo personal. A continuación se detalla cómo se relaciona con algunos de estos referentes:

## CINDY SHERMAN

Cindy Sherman (1954) es una fotógrafa y artista visual estadounidense reconocida por su trabajo innovador en el campo de la fotografía conceptual. A lo largo de su carrera, Sherman ha explorado temas de identidad, representación y el rol de la mujer en la sociedad, utilizando la fotografía como su principal medio de expresión. Es famosa por sus autorretratos en los que ella misma asume múltiples roles y personajes, utilizando disfraces, maquillaje y escenografía para transformarse.

El proyecto *Decadencia* utiliza de manera similar la autorrepresentación para explorar aspectos de la identidad humana. Tanto en la obra de Sherman como en este proyecto se utiliza el cuerpo y la imagen del artista para cuestionar y reflejar las percepciones sociales. La representación de los siete pecados capitales, implica un proceso de transformación similar al de Sherman, quien utiliza maquillaje y disfraces para adoptar diferentes roles y personajes. Esta aproximación subraya la capacidad del arte para desafiar y jugar con las identidades fijas y las representaciones estereotipadas. La serie "Untitled Horrors" de Cindy Sherman es particularmente relevante para este proyecto. En ella, Sherman continúa su exploración de la identidad y la representación, pero con un giro hacia lo inquietante y lo grotesco. Utiliza el horror como un medio para desafiar las percepciones y provocar una reacción emocional en el espectador. Este enfoque resuena con el intento de usar los siete pecados capitales para explorar y criticar aspectos oscuros de la naturaleza humana y la sociedad actual. Otro de sus trabajos más emblemáticos es la serie "Untitled Film Stills" (1977-1980), una colección de 69 fotografías en blanco y negro que imitan el estilo de las películas de Hollywood de las décadas de 1950 y 1960. En esta serie, Sherman se presenta en una variedad de roles femeninos estereotipados, cuestionando y deconstruyendo las formas en que las mujeres son representadas en los medios de comunicación. En "History Portraits" (1988-1990), Sherman recrea pinturas clásicas utilizando disfraces y maquillaje elaborados con el objetivo de explorar

cómo la historia del arte ha representado a las mujeres y cómo estos retratos reflejan y perpetúan ciertos ideales de belleza y poder.

Las narrativas inquietantes y multifacéticas de estas series de Sherman se toman como referencia concreta en la construcción de escenas que reflejan los pecados capitales en la vida moderna. En este proyecto, la creación de escenarios para cada pecado es crucial para transmitir el mensaje, de manera similar a cómo Sherman utiliza la escenografía detallada para complementar y enriquecer la narrativa de sus personajes, realzando el contexto en el que cada imagen se desarrolla. Por lo tanto, el trabajo de Cindy Sherman mantiene una vinculación significativa con este proyecto, ya que ambos exploran la identidad y la representación a través de la transformación, la escenografía y la narrativa visual, invitando al espectador a una reflexión crítica sobre la cultura contemporánea.



Cindy Sherman  
*Untitled #352, 2000.*  
Impresión cromogénica en color  
68.6 × 45.7 cm.  
Colección Magasin 3 Stockholm Konsthall.  
Collection Metro Pictures, Nueva York.



Cindy Sherman  
*Untitled #359, 2000.*  
Impresión cromogénica en color  
76,2 x 50,8 cm.  
Collection Metro Pictures, Nueva York.

## MATTHEW BARNEY

Matthew Barney (1967) es un artista contemporáneo estadounidense conocido por su trabajo en una variedad de medios, incluyendo escultura, performance, instalación y cine. Su obra es famosa por su complejidad visual y conceptual, a menudo integrando elementos de mitología, biología y procesos simbólicos. Barney comenzó a ganar reconocimiento en la década de 1990 con su serie "Cremaster" (1994-2002), una obra de arte multidisciplinar que consta de cinco películas que se desarrollan en un mundo surrealista y simbólico que el artista construye meticulosamente, combinando referencias a la mitología, la biología, la geología, la historia y la cultura pop. Su trabajo explora temas como el ciclo de la creación y destrucción, utilizando símbolos y metáforas para profundizar en temas universales. Las películas presentan una mezcla de imágenes poéticas y grotescas, personajes enigmáticos y escenarios elaborados que desafían la narrativa convencional.



Tanto en la obra de Barney como en el proyecto *Decadencia* se utiliza una narrativa visual rica y detallada. Barney crea mundos completos y simbólicos en sus películas, donde cada elemento contribuye al significado general. De manera similar, nuestro proyecto se apoya en la escenografía y el diseño visual para transmitir el significado de cada pecado, creando escenas que reflejan los vicios humanos en un contexto contemporáneo. Esta atención a la narrativa visual y la escenografía subraya la profundidad y complejidad de los temas explorados.

Matthew Barney

*CREMASTER 4*, 1994.

Fotograma de producción.

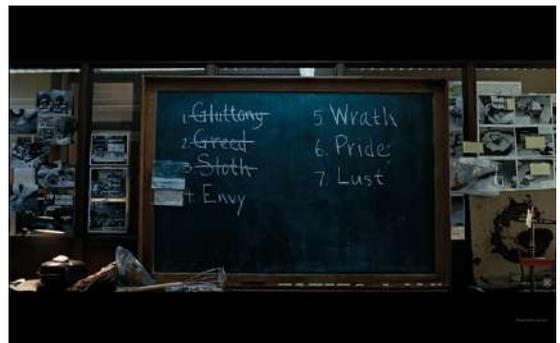
Foto: Michael James O'Brien

Gladstone Gallery

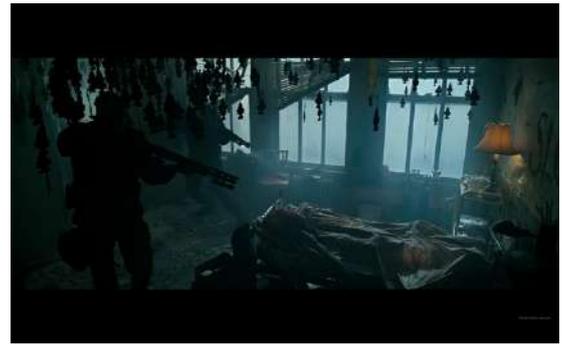
El uso del cuerpo y la transformación también es un elemento crucial en ambos trabajos. Barney frecuentemente incorpora transformaciones físicas y el uso de su propio cuerpo en sus obras, al igual que la autorrepresentación en el presente proyecto. En ambos casos, el cuerpo del artista se convierte en un lienzo para explorar y expresar temas profundos, utilizando maquillaje, disfraces y otros elementos para crear diferentes personajes y escenas. La obra de Barney se conoce por la integración de múltiples disciplinas artísticas, combinando cine, escultura y performance. Del mismo modo, el proyecto *Decadencia* implica una combinación de fotografía y diseño, requiriendo habilidades en diversas áreas para crear una obra cohesiva y significativa.

## SE7EN

"Seven" (1995) es una película de thriller psicológico dirigida por David Fincher (1962) y protagonizada por Brad Pitt, Morgan Freeman y Kevin Spacey. La película sigue a dos detectives, el veterano William Somerset (Freeman) y el joven impulsivo David Mills (Pitt), mientras investigan una serie de asesinatos espeluznantes cometidos por un asesino en serie que se guía por los siete pecados capitales. El estilo visual de "Seven" es oscuro y detallado, con un diseño de arte cuidadosamente seleccionado para reflejar la personalidad de los personajes y el ambiente de la historia. Fincher utiliza una paleta de colores sombríos, iluminación tenue y escenarios claustrofóbicos para crear una atmósfera de tensión y desesperación. La película posee una narrativa tensa, giros inesperados y un final impactante que ha dejado una marca perdurable en el cine de suspense.



La relación de "Seven" con el proyecto se puede observar en varios aspectos clave. Ambos trabajos utilizan los pecados capitales como eje central para explorar la naturaleza humana y los comportamientos destructivos. En "Seven", cada asesinato está diseñado para castigar a la víctima por un pecado específico, lo que refleja la visión del asesino sobre la justicia divina. En el proyecto, los pecados son representados visualmente para examinar cómo estos vicios se manifiestan en la sociedad contemporánea, invitando a una reflexión sobre sus implicaciones y consecuencias. La atención al detalle en la escenografía y el diseño visual es otro punto de conexión significativo. "Seven" incorpora una detallada construcción de escenarios que reflejan la personalidad de las víctimas y el pecado que han cometido. Este enfoque en la creación de ambientes detallados y simbólicos es fundamental para transmitir el mensaje de la película. De manera similar, el proyecto *Decadencia* emplea una escenografía cuidadosamente diseñada para representar cada pecado, utilizando elementos visuales y contextuales que refuercen el tema de cada imagen. Además, ambas obras comparten un enfoque en la representación y la percepción. En "Seven", el asesino en serie utiliza sus crímenes como una forma de arte macabra para comunicar su visión del mundo.



*Se7en*, 1995.  
Fotogramas de la película.  
Director: David Fincher  
New Line Cinema

## ERWIN OLAF

Erwin Olaf (1959) es un fotógrafo y cineasta neerlandés conocido por crear imágenes teatrales que exploran temas sociales y culturales. Su trabajo se caracteriza por utilizar la caracterización y la escenografía para provocar reflexiones sobre la condición humana y la sociedad contemporánea.

Una de las series más destacadas de Olaf es "Grief" (2007), donde explora el dolor y la pérdida a través de retratos emocionales y evocadores. En esta serie, utiliza la escenografía y la iluminación para crear atmósferas cargadas de emoción, que invitan al espectador a reflexionar sobre la fragilidad de la vida y las experiencias humanas universales. Otro ejemplo significativo de su trabajo es la serie "Dusk" (2009), que aborda temas como la soledad y la alienación en la sociedad contemporánea. A través de composiciones meticulosamente elaboradas y una paleta de colores sombríos, Olaf crea imágenes que transmiten una sensación de melancolía y desolación, haciendo eco de las preocupaciones existenciales de la era moderna. En la serie "Rain" (2007), utiliza una escenografía minimalista y un maquillaje dramático para transmitir emociones intensas en un entorno íntimo y nostálgico. Mientras que en "Hope" (2005), el maquillaje y la escenografía se combinan para crear una atmósfera que expresa desesperanza y anhelo.

Erwin Olaf

*Hope, The Hallway, 2005.*

Impresión cromogénica en color

Tamaño grande: 120 x 170 cm

Tamaño pequeño: 70 x 99,3 cm

La serie *Hope* consta de 15 fotografías

© Erwin Olaf



Erwin Olaf

*Grief, Barbara, 2007.*

Impresión cromogénica en color

Tamaño grande: 100 x 177,8 cm

Tamaño pequeño: 60 x 106,7 cm

La serie *Grief* consta de 15 fotografías

© Erwin Olaf

Al igual que Olaf, este proyecto utiliza la caracterización y la escenografía para explorar temas sociales y culturales, en este caso, los pecados capitales. A través de la creación de imágenes teatrales, se invita al espectador a reflexionar sobre la complejidad de la naturaleza humana y los desafíos morales que enfrentamos en la vida cotidiana. La influencia de Olaf se refleja en el cuidado y la atención al detalle en la composición de las imágenes, así como en la capacidad para transmitir emociones profundas y universales a través de la fotografía. Su obra ha sido una inspiración clave en la búsqueda de una representación visual impactante y conmovedora de los temas explorados en este proyecto.

## ASIRIA ÁLVAREZ

Asiria Álvarez (1992) es una artista contemporánea cuya obra tiene fuertes connotaciones políticas y sociales, centrada en criticar los cánones de belleza irreales, los estereotipos de género y la vulnerabilidad emocional, especialmente en relación con la tristeza. Su trabajo destaca por representar la vulnerabilidad emocional, explorando cómo las emociones, especialmente las consideradas negativas, son percibidas y tratadas en la sociedad contemporánea. Esto revela tensiones entre la expectativa social y la experiencia personal, subrayando la importancia de reconocer y valorar todas las facetas de la experiencia humana.



Asiria Álvarez

*Mujer y cocina*, 2021.

Fotografía en formato digital

© Asiria Álvarez

En su crítica a los cánones de belleza y estereotipos de género, Álvarez crea imágenes y escenarios que subvierten las expectativas tradicionales, y también presenta figuras y escenas que desafían los ideales de perfección y fuerza, destacando, en cambio, la belleza en la imperfección y la fuerza en la vulnerabilidad. Su obra no sólo invita a la reflexión, sino que

también busca generar un cambio en la percepción y tratamiento de temas relacionados con el género y la emocionalidad en el ámbito contemporáneo.



Asiria Álvarez  
*Somos tristes sonrientes*, 2021.  
© Asiria Álvarez

Asiria Álvarez  
*Amar mata*, 2022.  
© Asiria Álvarez

Asiria Álvarez  
*S/T*, 2021.  
© Asiria Álvarez

Fotografías en formato digital, extraídas del Instagram @asiriaalvarez

La relación entre el trabajo de Asiria Álvarez y este proyecto es evidente en varios aspectos. Al igual que Álvarez, el proyecto se enfoca en la representación de la vulnerabilidad emocional. A través de la exploración artística de los pecados capitales, se utilizan la caracterización y la creación de imágenes visuales para desafiar las normas y ofrecer nuevas perspectivas sobre la condición humana. Además, la influencia de Álvarez es clara en la edición fotográfica, que sigue el estilo Fine Art, aportando una estética refinada y contemplativa al proyecto. La obra de Álvarez ha sido una influencia clave respecto a cómo se abordan y representan estos temas, aportando profundidad y resonancia a la investigación artística sobre los pecados capitales.

## TIM WALKER

Tim Walker (1970) es un fotógrafo de moda británico conocido por su enfoque narrativo y sus escenografías fantásticas. Su trabajo se distingue por su estilo distintivo y su habilidad para crear imágenes que transportan al espectador a mundos imaginarios y evocadores. Walker colabora estrechamente con estilistas, diseñadores y artistas para crear escenarios elaborados

y vestuarios extravagantes que complementan su visión creativa. Su enfoque detallado y su atención al color, la luz y la composición hacen que sus imágenes sean visualmente impactantes y memorables. A través de su trabajo, Walker ha explorado una amplia gama de temas, desde la moda y la belleza hasta la historia y la fantasía. Sus fotografías a menudo presentan una fusión de lo antiguo y lo moderno, lo surrealista y lo mundano, creando imágenes que son tanto atemporales como contemporáneas.



Tim Walker  
*Self-portrait With 80 Cakes*  
 Eglington Hall, Northumberland,  
 2008  
 Impresión de pigmentos de archivo.  
 95 x 75 cm.  
 Edición limitada  
 The Michael Hoppen Gallery  
 © Tim Walker studio



Tim Walker  
*Claire Foy, smoking Queen*  
 Londres, 2017  
 Impresión de pigmentos de archivo.  
 90 x 70 cm  
 Edición limitada  
 The Michael Hoppen Gallery  
 © Tim Walker studio



Tim Walker  
*Guinevere van Seenus, 20 mattresses and 1 hot water bottle*  
 Glemham Hall, Suffolk,  
 Inglaterra, 2006  
 Impresión de pigmentos de archivo  
 104,9 x 81,8 cm  
 Edición limitada  
 The Michael Hoppen Gallery  
 © Tim Walker studio

La relación entre el trabajo de Tim Walker y este proyecto radica en su enfoque narrativo y su habilidad para crear escenografías. Al igual que Walker, este proyecto utiliza la caracterización y la creación de imágenes visuales para contar historias y evocar emociones en el espectador. La influencia de Walker se refleja en la búsqueda de una estética visualmente impactante y en la creación de escenarios que transmiten la esencia de los pecados capitales de manera evocadora y sugerente.

Los proyectos de Amalia Ulman, Laura Baigorri, Nick Cave y Catherine Opie también han sido influencias significativas en este proyecto, aunque no los más relevantes. AMALIA ULMAN (1989) alcanzó notoriedad con su obra "Excellences & Perfections" (2014), donde exploró a través del autorretrato la identidad y autenticidad en las redes sociales a través de una narrativa ficticia en Instagram. Esta crítica a la cultura de las redes sociales y la representación idealizada resuena con el interés del proyecto en cuestionar las normas sociales y las percepciones de la realidad. LAURA BAIGORRI (1960), con su serie "Co+media" (1994), investiga la manipulación de la información y la percepción de la realidad en los medios de comunicación. Su enfoque en la tecnología y la subversión de narrativas comunicacionales establecidas ha influido en la manera en que el proyecto aborda la representación de los pecados capitales y sus implicaciones en la sociedad moderna. NICK CAVE (1959), creador de los "Soundsuits" (1992), utiliza la transformación y el ocultamiento de la identidad para crear figuras abstractas y surrealistas. Aunque mi trabajo no incluye moda ni performance, la exploración de la transformación y la identidad en los "Soundsuits" ha inspirado la elaboración del vestuario, la caracterización y los elementos de atrezzo. CATHERINE OPIE (1961) es una fotógrafa que explora la identidad y la comunidad, destacándose por sus retratos de la comunidad LGBTQ+ y la serie "Dyke Deck" (1995). Su compromiso con la representación de la diversidad y la complejidad de la experiencia humana ha influido en el proyecto al desafiar las normas sociales y los estereotipos establecidos, similar a cómo se abordan los pecados capitales.

Aunque Ulman, Baigorri, Cave y Opie no son los referentes más centrales para este proyecto, sus enfoques en la identidad, la autenticidad, la manipulación de la información y la transformación también han contribuido de manera significativa a la conceptualización y ejecución del mismo.



# METODOLOGÍA

## PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN

El proyecto se aborda desde un enfoque multidisciplinar que integra el diseño visual, la dirección artística, la fotografía, la escenografía y la edición de imágenes. Para llevar a cabo esta integración de manera efectiva, se utilizó una variedad de herramientas y procesos de planificación.

## DESGLOSE DE PRODUCCIÓN

El plan de producción y calendario detalla las etapas clave del proyecto, desde la preproducción hasta la postproducción. Además, se elaboró un Diagrama de Gantt para organizar cronológicamente las tareas a realizar de febrero a junio. Este diagrama se complementó con un listado detallado de las actividades y un pequeño dossier de preproducción.

DIAGRAMA DE GANTT PREVISTO	MARZO				ABRIL				MAYO			
	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4
INVESTIGACIÓN Y PREPRODUCCIÓN												
PROPUESTA / IDEA: TEMA - ARGUMENTO - SINOPSIS -												
INVESTIGACIÓN: INTRODUCCIÓN Y MARCO TEÓRICO												
PLANIFICACIÓN Y METODOLOGÍA: PLAN DE PRODUCCIÓN												
PLANIFICACIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN												
MOODBOARDS												
ESBOZOS												
ORGANIZACIÓN Y FICHAS DE LOCACIONES												
ELABORACIÓN DE FICHA TÉCNICO-ARTÍSTICA												
PREVISIÓN DE NECESIDADES Y RECURSOS TÉCNICOS												
ELABORACIÓN DEL PRESUPUESTO												
BÚSQUEDA Y ADQUISICIÓN DE MATERIAL Y ELEMENTOS												
<b>RODAJE</b>												
SESIONES DE FOTOS												
<b>POSTPRODUCCIÓN</b>												
REGISTRO Y ORGANIZACIÓN DEL MATERIAL												
EDICIÓN DE LAS FOTOGRAFÍAS												
REVISIÓN Y CORRECCIONES												
IMPRESIÓN DE FOTOGRAFÍAS												
<b>MEMORIA ESCRITA</b>												
INICIO CREACIÓN MEMORIA Y TRABAJO ESCRITO												
MAQUETACIÓN MEMORIA Y TRABAJO ESCRITO												
REVISIÓN Y CORRECCIONES												
IMPRESIÓN TRABAJO ESCRITO												
ENTREGA Y DIFUSIÓN EN LÍNEA												
PRESENTACIÓN Y DEFENSA ORAL												



## PREPRODUCCIÓN

En esta etapa se realizaron las siguientes actividades:

- Definición del enfoque y la temática del proyecto.
- Investigación exhaustiva para fundamentar el contenido del proyecto.
- Planificación de la metodología
- Conceptualización
- *Moodboards* / Esbozos
- Organización y búsqueda de localizaciones
- Elaboración de una ficha técnico-artística
- Previsión de necesidades y recursos técnicos
- Elaboración del presupuesto
- Planificación logística
- Búsqueda, adquisición y elaboración del material y recursos necesarios

## EQUIPO TÉCNICO Y MATERIAL PARA LA TOMA DE FOTOGRAFÍAS

El equipo técnico y material necesario para la realización del proyecto incluyó:

- Cámara de fotos Canon Eos1100
- iPhone 13
- Trípode y/o Gimbal
- Focos e iluminación
- Ordenador con software de edición Adobe Photoshop 2024

## EQUIPO HUMANO

El equipo humano responsable de la realización del proyecto estuvo conformado únicamente por la autora de este trabajo.

SOBERBIA	ENVIDIA	IRA	PEREZA	AVARICIA	GULA	LUJURIA
<b>LISTADO DE RECURSOS Y NECESIDADES</b>						
Peluca rubia	Peluca castaña	Peluca negra	Peluca blanca	Peluca castaña	Peluca castaña	Peluca granate
M. Beauty	M. Normal	M. Rabioso	M. Somnoliento	M. Normal + Oro	M. Sucio	M. Beauty
Lentillas azules	Lentilla blanca	Ojos Sangre	Lentillas Marrones	Lentillas verdes	Lentillas Marrones	Lentillas verdes
Vestido	Pantalones	Pantalones	Chandal Sucio	Vestido	Pantalones	Lencería
Joyas	Camiseta	Camiseta	Sofá	Joyas	Camiseta	Sudor
U. Francesas	Pantallas	Venas	Sábanas	U. Doradas	FatSuit	Joyas
Pestañas Postizas	Posts (Instagram)	Explosión	Almohadas	Dinero - Billetes	Manchas	U. Rojas
Corona	Móvil	Hilo de Pescar	Espuma	Móvil (Banca Online)	Packaging FastFood	Sábana de seda roja
Espejo		Muebles	Mando		Mesa	Extras
Móvil (Cam. Frontal)		Planta	Alexa		Comida	Cámara (Video)
		Taza	Ordenador (Netflix)		Bebida	
		Libro			Móvil (Glovo)	
		Gafas				
		Objetos				
		Móvil (Twitter)				

### LISTADO DE TAREAS

Preparar vestuario	Preparar vestuario	Preparar vestuario	Preparar vestuario	Preparar vestuario	Preparar vestuario	Preparar vestuario
Probar maquillaje	Probar maquillaje	Probar maquillaje	Probar maquillaje	Probar maquillaje	Probar maquillaje	Probar maquillaje
Pintar uñas postizas	Editar posts	Reunir Objetos	Reunir polvo	Pintar uñas postizas	Elaborar Fat Suit	Pintar uñas postizas
Buscar espejo			Hundir colchón	Editar billetes	Manchar vestuario	Buscar extras
				Imprimir billetes	Recopilar Packaging	
				Elaborar vestido	- McDonalds	
				Elaborar joyas	- Telepizza	
					- KFC	
					- Dunking Donuts	
					Elaboración de	
					- Hamburguesas	
					- Patatas fritas	
					- Patatas Deluxe	
					- Nugguets	
					- Pollo frito	
					- Pastel	
					- Sushi	
					- Donuts	
					- Pizza	
					- Helado	

<b>PRESUPUESTO DEL PROYECTO</b>		
<b>Nº PRESUPUESTO</b>	<b>FECHA</b>	
001/23	6/3/24	
<b>DATOS</b>		
Lia Robledo Gallego		
DNI: 21789587P		
673462172		
lilyetar@gmail.com		
<b>MATERIAL</b>	<b>UNIDADES</b>	<b>IMPORTE</b>
<b>MATERIAL PARA LA ELABORACIÓN DE LA ESCENOGRAFIA</b>		
- Packaging FastFood	5	30 €
- Barro	2	10 €
- Papel Maché	6	0 €
- Escayola	2	7 €
- Espuma de Relleno	1	-
- Porex	3	6 €
- Sábanas	1	7,39 €
- Hilo de Pescar	1	2,50 €
- Cinta de Pintor	3	5 €
- Pan de Oro	1	2,08 €
- Espuma de afeitar	1	1 €
- Fondant	3	9 €
- Pan Crujiente	1	4 €
- Algas Sushi	1	3 €
- Pepitas Donuts	1	4 €
- P. Hamburguesas	1	1 €
- Lechuga	1	2 €
- Queso	1	3 €
- Tomate	1	2,00 €
- Cebolla	1	2 €
<b>MATERIAL PARA LA ELABORACIÓN DE LA CARACTERIZACIÓN:</b>		
- Pelucas	7	75 €
- Lentillas	7	18 €
- Base de Maquillaje FX	1	10 €
- Corrector de Maquillaje FX	1	9 €
- Pestañas Postizas	2	5 €
- Uñas Postizas	3	3 €
- Joyas	3	3 €
<b>MATERIAL PARA LA ELABORACIÓN DEL VESTUARIO:</b>		
- Lenceria	1	8 €
- Impresión de Billetes (Doble Cara - Color)	16	50 €
- Camisetas para Fat Suit	2	10 €
<b>IMPRESIÓN DE LAS IMÁGENES</b>	7	210 €
<b>MARCOS PARA LA ENMARCACIÓN DE LAS IMÁGENES</b>	7	140 €
<b>TOTAL</b>		<b>641 €</b>

## PRODUCCIÓN

### PLAN DE SESIONES FOTOGRÁFICAS

El plan de sesiones fotográficas se desarrolló teniendo en cuenta los horarios y el lugar para la captura de imágenes. Se coordinaron las sesiones en el espacio de trabajo para llevar a cabo el proceso creativo de manera eficiente, teniendo en cuenta el tiempo de elaboración de cada caracterización y preparación de la escenografía.

<b>LOCALIZACIÓN:</b>	Casa Lia Robledo
<b>CIUDAD:</b>	Premià de Mar
<b>PROVINCIA:</b>	Barcelona
<b>DIRECCIÓN DE ARTE / ILUMINACIÓN / FOTOGRAFÍA /</b>	
<b>DIMENSIONES:</b>	3 x 3 m. (aprox.)
<b>TOMAS DE CORRIENTE:</b>	Sí (4 enchufes cerca / 1 enchufe
<b>LUZ NATURAL:</b>	Sí
<b>ORIENTACIÓN DEL SOL:</b>	Luz indirecta por las mañanas / Luz directa por la tarde.
<b>RUIDO AMBIENTAL:</b>	No es relevante
<b>ACÚSTICA:</b>	No es relevante
<b>PRODUCCIÓN</b>	
<b>COSTE:</b>	0€
<b>APARCAMIENTO:</b>	No es relevante
<b>ASCENSOR:</b>	Sí
<b>ALMACÉN PARA</b>	Sí
<b>OBSERVACIONES</b>	
Mejor realizar las fotografías por la mañana de 09:00 a 16:00 (Luz indirecta = Natural)	

<b>HORARIO DIARIO DE LAS SESIONES FOTOGRÁFICAS</b>	
9:00 - 10:00	Mover muebles comedor (Espacio diáfano)
10:00 - 11:00	Preparar escenografía y atrezo del pecado correspondiente
11:00 - 12:00	Preparar iluminación, cámara y encuadre de la composición
12:00 - 13:00	Vestuario y caracterización del pecado correspondiente
13:00 - 14:00	Sesión fotográfica del pecado correspondiente
14:00 - 15:00	Desmontar escenografía, atrezo, vestuario, etc.
15:00 - 16:00	
16:00 - 17:00	Preparar escenografía y atrezo del pecado correspondiente
17:00 - 18:00	Preparar iluminación, cámara y encuadre de la composición
18:00 - 19:00	Vestuario y caracterización del pecado correspondiente
19:00 - 20:00	Sesión fotográfica del pecado correspondiente
20:00 - 21:00	Desmontar escenografía, atrezo, vestuario, etc.

### LOCALIZACIONES

Se creó una ficha de localización para el proyecto, considerando la decisión de llevar a cabo las sesiones fotográficas en casa por practicidad y flexibilidad. Esta ficha incluyó información sobre la ubicación, disponibilidad, requisitos técnicos y otros aspectos logísticos relevantes.

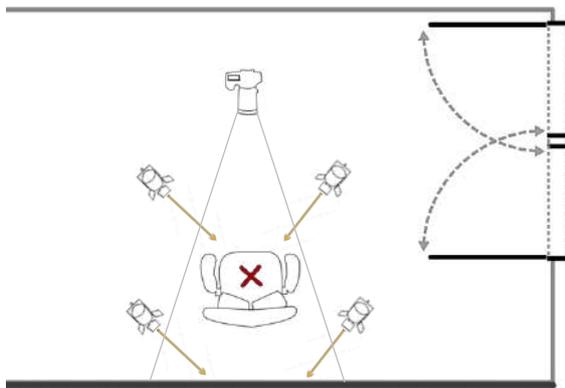
## CREACIÓN DE ATREZZO

Entre la investigación y la toma de fotografías, se le dedicó un tiempo considerable a la elaboración del atrezzo, diseñado y construido específicamente para enriquecer la narrativa visual y facilitar la caracterización y la escenografía de cada imagen. Durante los primeros dos meses y medio, se dio prioridad al diseño y a la planificación del atrezzo, incluyendo la elaboración de una lista detallada de materiales necesarios, su adquisición y, consecuentemente, la realización de pruebas para garantizar que fueran adecuados. Finalmente, se llevó a cabo la creación del atrezzo a través de diversas técnicas, como el esculpido, modelado y pintado, la creación de moldes y sus correspondientes reproducciones, así como la confección del vestido, entre otras tareas. En cada etapa del proceso, se aseguró de que cada elemento contribuyera simbólicamente a la representación precisa de cada imagen.

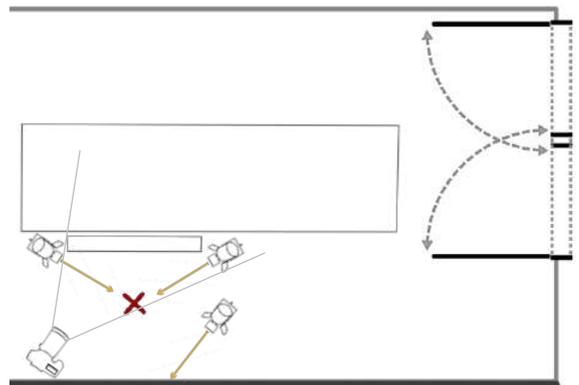
## CAPTURA DE IMÁGENES

La captura de imágenes implicó la planificación y realización de las actividades previstas en un pequeño estudio fotográfico improvisado en casa. Para llevar a cabo las sesiones de fotos, se transformó temporalmente el comedor en un pequeño estudio fotográfico, utilizando los distintos elementos para crear un espacio diáfano y bien iluminado. Se movieron los muebles según las necesidades de cada sesión, se instalaron focos adicionales para garantizar la iluminación adecuada para cada pecado y se utilizó un trípode para asegurar la estabilidad de la cámara. Aunque inicialmente se había previsto el uso de una cámara específica, se recurrió al iPhone 13 debido a la complejidad de gestionar los autorretratos, las limitaciones técnicas del equipo y un daño en el objetivo de la cámara. Esta solución resultó ser más práctica y eficiente, permitiendo ajustar la composición y capturar cada detalle según lo deseado.

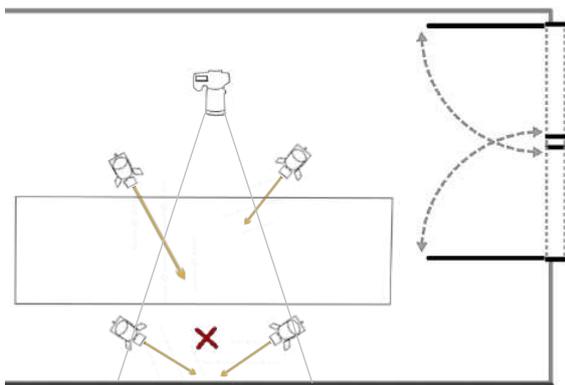
Se llevó a cabo una planificación detallada para el cambio de escenografía en cada sesión, adaptando el espacio según las necesidades específicas de cada representación.



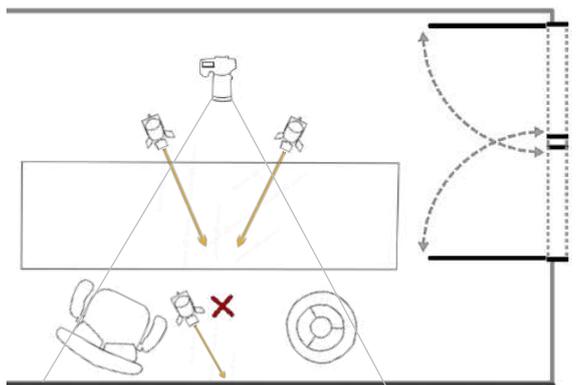
Esquema de montaje AVARICIA / USURA



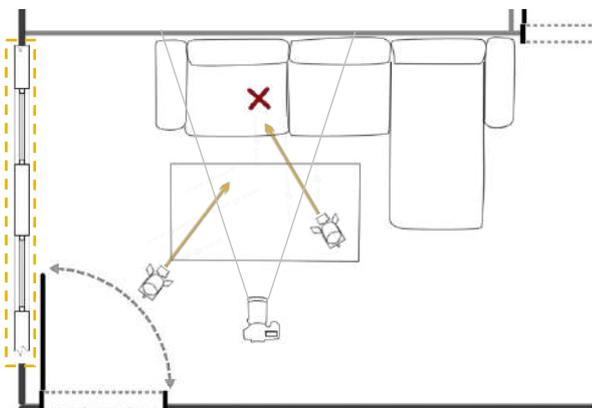
Esquema de montaje SOBERBIA / ARROGANCIA



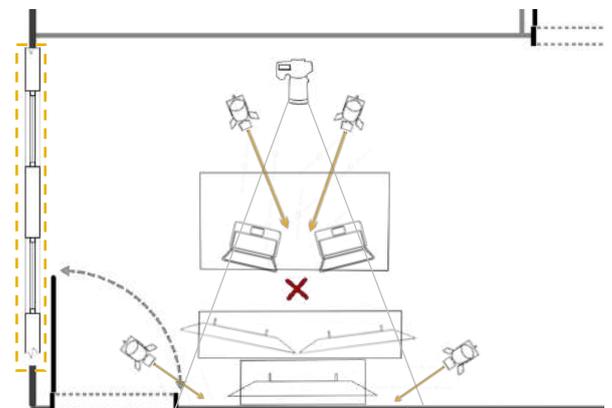
Esquema de montaje GULA / VORACIDAD



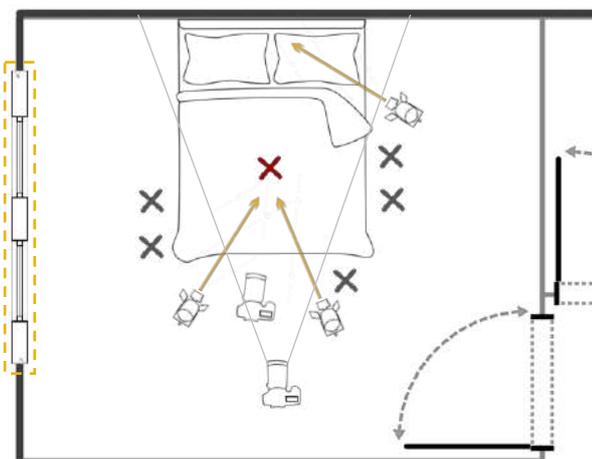
Esquema de montaje IRA / VESANIA



Esquema de montaje PEREZA / APATÍA



Esquema de montaje ENVIDIA / RENCOR



Esquema de montaje LUJURIA / LASCIVIA

-  Cámara
-  Campo de visión (Cámara)
-  Foco / Iluminación
-  Dirección de la luz
-  Luz natural
-  Personaje Principal
-  Extras

## POSTPRODUCCIÓN

En esta fase se llevaron a cabo las siguientes actividades:

- Registro y organización del material.
- Edición de las fotografías con Adobe Photoshop 2024.
- Corrección de color para asegurar la coherencia visual del proyecto.

## PLAN DE EDICIÓN DE IMÁGENES Y RETOQUES

Durante el proceso de edición se mantuvo una dirección artística y un estilo narrativo previamente establecidos. Se realizaron entre 70 y 200 fotografías para cada pecado, de las cuales se seleccionaron cuidadosamente aquellas que mejor se ajustaban al concepto general. Estas imágenes fueron organizadas de manera coherente para crear una narrativa fluida y envolvente. En algunos casos, se encontró la necesidad de repetir la sesión de fotos de ciertos pecados debido a la falta de coherencia visual en el conjunto.

En la fase de postproducción final, se llevó a cabo la edición de imágenes por separado y la corrección de color con el objetivo de garantizar la calidad visual del proyecto. Además, se realizó una segunda edición para asegurar la coherencia global del conjunto, ajustando detalles para mantener una estética uniforme en todo el proyecto. El tratamiento de la imagen se centró en capturar la esencia artística de cada aspecto representado y reflejarla de manera visualmente impactante, manteniendo la cohesión estética en todas las imágenes.



# OBRA FINAL RESULTADOS Y ANÁLISIS

## INVESTIGACIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN DE CADA PECADO

Para una gestión eficiente del tiempo y los recursos del proyecto, se desarrolló un Diagrama de Gantt que permitió una planificación efectiva tanto de la parte práctica como teórica. Este enfoque garantizó una utilización óptima de los recursos disponibles y una planificación eficaz de las tareas a realizar. El proceso comenzó con una investigación exhaustiva de los siete pecados capitales, utilizando una amplia variedad de recursos, desde la literatura clásica como “La Divina Comedia” hasta textos contemporáneos como “La Psicología de los 7 pecados capitales”. Estos estudios proporcionaron una sólida base para la conceptualización y representación visual de cada pecado.

La conceptualización y planificación del proyecto se llevaron a cabo meticulosamente, recopilando información relevante sobre cada pecado y definiendo la estética visual y narrativa de las representaciones. Se realizó un análisis detallado de las características y simbolismos asociados a cada pecado, considerando tanto su representación tradicional como su reinterpretación en el contexto contemporáneo. La investigación en profundidad sobre cada pecado exploró su origen, significado y manifestaciones en la sociedad actual. A partir de este análisis, se realizó una conceptualización detallada, identificando los elementos visuales, narrativos y simbólicos que se utilizarían en su representación.

Una vez recopilada toda la información relevante y establecida la cronología de tiempos, se procedió a realizar esbozos de cada pecado, anotando simbología, ideas relevantes e inspiraciones asociadas. Se crearon *moodboards* para visualizar la transmisión deseada y se elaboraron diseños de vestuario y caracterización para cada pecado. Posteriormente, se elaboró una lista de materiales necesarios para la realización del proyecto, concluyendo así la etapa de Investigación y Conceptualización. A lo largo del proceso de elaboración de cada imagen, se continuó investigando y leyendo sobre cada pecado para asegurar su representación más auténtica y completa.



Soberbia / Arrogancia



Envidia / Rencor



Ira / Vesania



Ira / Vesania



Pereza / Apatía



Pereza / Apatía



Avaricia / Usura



Avaricia / Usura



Gula / Voracidad



Gula / Voracidad



Lujuria / Lascivia



Lujuria / Lascivia

## SELECCIÓN DE TÉCNICAS Y RECURSOS CREATIVOS

La elección de técnicas y recursos creativos para cada pecado capital se basó en la necesidad de transmitir de manera efectiva el mensaje deseado, combinando elementos visuales potentes con simbolismos contemporáneos.

En el proyecto, cada uno de los siete pecados capitales se materializa a través de representaciones visuales elaboradas detalladamente. Desde la concepción inicial hasta la ejecución final, cada elemento del trabajo requiere una atención y una cuidadosa planificación para transmitir eficazmente los conceptos. La caracterización fue un elemento fundamental en el proceso creativo. Cada representación visual requería una cuidadosa transformación del modelo para encarnar el pecado correspondiente, utilizando maquillaje, peinado y accesorios para crear una apariencia que evocara las cualidades distintivas de cada pecado. La escenografía también desempeñó un papel crucial en la creación de las imágenes. Se diseñaron y construyeron cuidadosamente los entornos que rodean a los modelos para complementar y realzar la narrativa visual de cada pecado, prestando especial atención a la presentación y la disposición de los elementos decorativos para sugerir una sensación de exceso.



Escenografía para la representación de la IRA / VESANIA

- Para representar la soberbia, se optó por utilizar la fotografía como medio principal, aprovechando la tecnología de las cámaras frontales para capturar la actitud narcisista de una persona obsesionada con su propia imagen en las redes sociales.
- En el caso de la ira, se diseñó una escenografía caótica y explosiva, colgando objetos en cuerdas tensadas para simular una explosión de furia y violencia.

- Para la representación de la lujuria, se exploraron técnicas de composición visual que resaltarán la sensualidad y el deseo, utilizando múltiples manos para sugerir el contacto físico y la promiscuidad.
- Para la envidia, se utilizó la acumulación de pantallas para simbolizar la obsesión por la vida aparentemente perfecta de los demás en las redes sociales, mientras que para la pereza se exploraron técnicas de composición que reflejaran la falta de motivación y el letargo, fusionando al personaje con un sofá como si se estuviera atrapado en él.



Participantes en la representación de la LUJURIA / LASCIVIA

- En cuanto a la avaricia, se creó un vestido hecho con billetes, simbolizando la obsesión por la acumulación de riqueza. Este proceso involucró la edición, impresión y recorte de cada billete, seleccionados cuidadosamente y dispuestos para crear un impacto visual. Se consideraron aspectos prácticos como la resistencia y durabilidad, explorando diversas técnicas de ensamblaje y fijación. La elección final fue una estructura de dos piezas.



Proceso de elaboración del vestido para la representación de la AVARICIA / USURA

- Para el pecado de la gula, se dedicó tiempo a investigar y seleccionar cuidadosamente los platos y alimentos que mejor representarían la indulgencia excesiva asociada con este pecado, decidiéndose por la comida Fast Food y recopilando todo el packaging más reconocible. En su mayoría, la comida se elaboró con papel maché y porexpan, entre otras técnicas, no solo por razones económicas, sino también como un medio para evitar desperdiciar alimentos y garantizar una apariencia realista. Para el pastel se utilizó porexpan cubierto de fondant, simulando la apariencia de un pastel real, la nata en la parte superior del pastel y todo el helado fueron elaborados con espuma de afeitar. Para hacer las patatas se elaboró un molde de escayola a partir de piezas de barro que simulaban patatas reales, este molde se rellenoó con jabón y parafina con colorante para producir patatas de aspecto auténtico, finalizando con la aplicación de color para mayor realismo. Estas técnicas contribuyeron a crear representaciones visuales detalladas y convincentes de los alimentos asociados con el pecado de la gula.



Proceso de elaboración del atrezzo para la representación de la GULA / VORACIDAD

## DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO DE PRODUCCIÓN

La dirección artística y el diseño de producción se llevaron a cabo mediante un proceso que comenzó con la creación de esbozos y *moodboards* para cada representación. Estos primeros bocetos no solo sirvieron como punto de partida, sino que también actuaron como una ventana hacia el mundo conceptual que estaba tratando de crear. Cada trazo, cada color y cada textura se debatieron y seleccionaron con cuidado para asegurar que reflejaran de manera precisa la esencia de cada pecado capital.

Establecer pautas visuales y estéticas coherentes fue esencial para guiar la conceptualización de cada pecado. Se llevó a cabo una inmersión en la simbología tradicional asociada con cada uno y posteriormente se reinterpretó en el contexto contemporáneo. Esto no solo permitió representar la historia detrás de cada pecado, sino que también brindó la oportunidad de explorar cómo estas cualidades se manifiestan en la sociedad moderna. Por ejemplo, la representación de la soberbia, no solo se conforma con la idea de una corona, sino que se opta por una corona que descansara majestuosamente sobre una peluca rubia, simbolizando la obsesión narcisista del personaje consigo mismo.

El proceso de diseño de producción no se detuvo en la elección de vestuario y accesorios, también se presta especial atención a detalles como la iluminación, el color y la composición. Existe un esfuerzo por crear atmósferas y personajes que transmitieran fielmente la esencia de cada pecado.

## REALIZACIÓN PRÁCTICA DE LAS REPRESENTACIONES

La realización práctica de las representaciones implicó un detallado proceso de ejecución que transformó las ideas conceptuales en imágenes tangibles. Se inicia construyendo escenarios y adquiriendo atrezzo, utilizando técnicas como el papel maché y la escultura para crear objetos y elementos escenográficos que complementaran la representación visual de cada pecado. Cada detalle, desde el más grande hasta el más pequeño, se consideró para garantizar que contribuyera a la narrativa visual general.

Una parte fundamental de este proceso fue la selección, compra o confección de ropa, pelucas y lentillas, siempre teniendo en cuenta la simbología de los pecados. Por ejemplo, para la envidia, se eligió un traje verde para representar el color tradicionalmente asociado con este pecado. Además, de optar por ojos blancos que simbolizaban la ceguera, una referencia al castigo de los envidiosos en la Divina Comedia.



No puedo pasar por alto el importante papel que desempeña el maquillaje de caracterización. Cada rostro ha sido transformado para reflejar las características distintivas de cada pecado. Desde el tamaño de los pómulos hasta la forma de los ojos, cada detalle se ha considerado para crear una representación visual coherente y convincente. Por ejemplo, en la gula se aplicó un maquillaje con restos de comida y sudor, mientras que en la lujuria se optó por un maquillaje más envolvente y sensual, con un ahumado negro y labios rojos.



Carcterización de cada uno de los siete pecados capitales:

Soberbia/Arrogancia – Avaricia/Usura – Ira/Vesania – Envidia / Rencor – Pereza/Apatía – Gula/Voracidad – Lujuria/Lascivia

Cada sesión de fotos requería una preparación al detalle. Primero se realizaba el montaje de la escenografía correspondiente, a continuación se seleccionaba el vestuario y el maquillaje de acuerdo con la visión pensada y se realizaron pruebas frente a la cámara, haciendo varias tomas para asegurar la captura de la expresión y el ángulo perfectos. En cada sesión, se contó con la supervisión de una persona que garantizaba que todo estuviera en su lugar y se ajustara a la visión conceptual. Después de cada sesión, se transferían las fotografías al ordenador y se realizaba una selección inicial de las mejores imágenes. Fue importante contar con la opinión de terceras personas para la elección de las fotos finales antes de la edición. Para finalizar el proceso se procedió a retocar y perfeccionar cada imagen, eliminando imperfecciones y ajustando la iluminación, el contraste y el color para lograr el efecto deseado, utilizando para ello Photoshop 2024

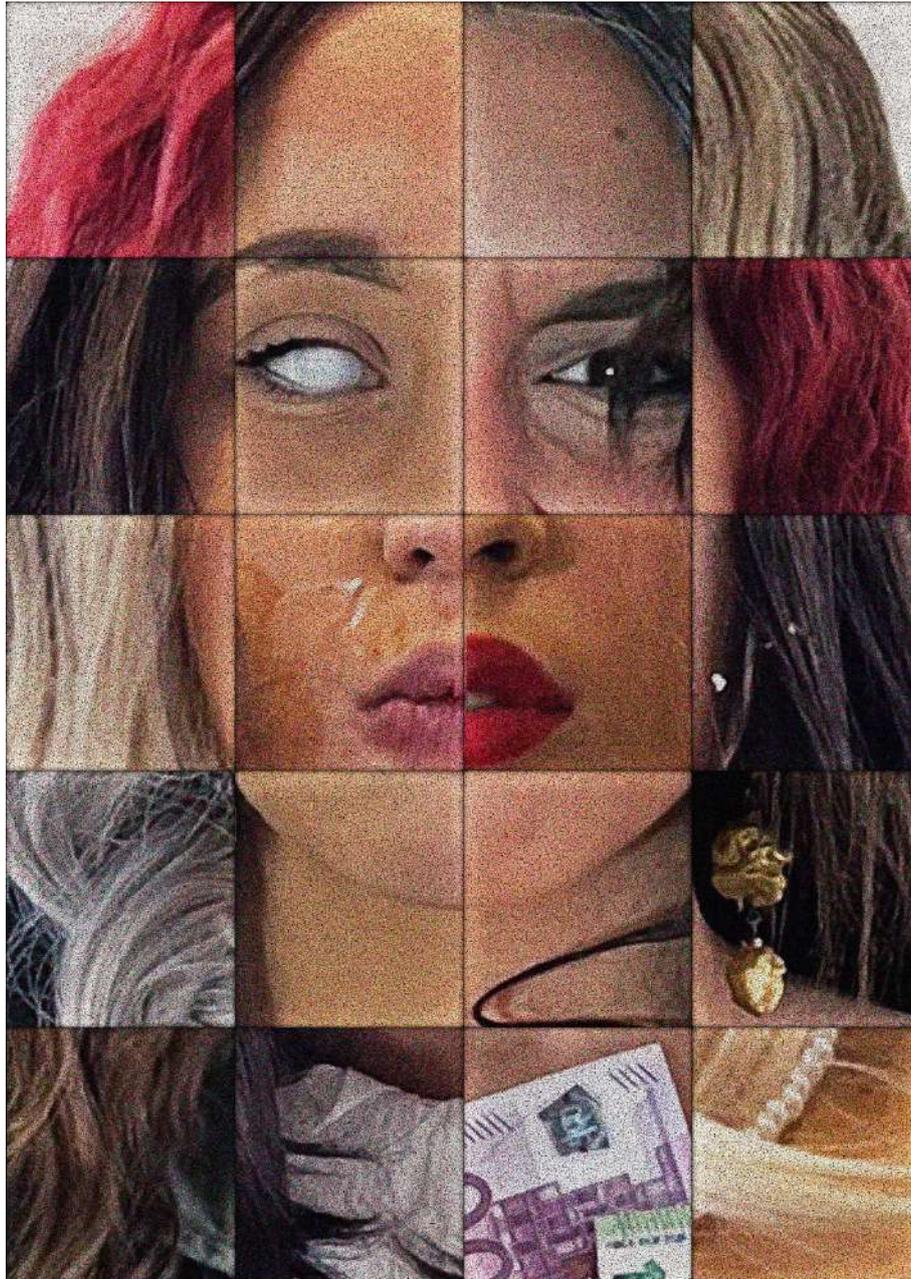
Durante el proceso de edición, se empleó una técnica específica conocida como Fine Art. Este enfoque tiene como objetivo principal elevar la fotografía al estatus de arte, mediante el uso cuidadoso de la manipulación digital y el retoque. Su propósito es transformar las imágenes en expresiones artísticas que vayan más allá de lo meramente documental. La esencia del Fine Art reside en su preocupación por la estética y la transmisión de emociones, priorizando la creación de atmósferas evocadoras sobre la fidelidad estricta a la realidad. Durante este proceso, se busca alcanzar la perfección técnica, creando una sensación de ensoñación a través de la manipulación de la paleta de colores y el contraste. Se emplean tonos que difieren de los reales para instaurar una sensación de fantasía y singularidad artística en cada fotografía. Finalmente, todas las imágenes fueron editadas conjuntamente para asegurar un acabado coherente y uniforme en toda la serie de los 7 autorretratos.

Siguiendo estos pasos se puede transformar una fotografía básica en una obra de arte fine art, donde la realidad se adapta a la visión creativa del fotógrafo.



PRESENTACIÓN DE LA OBRA

# DECADENCIA



**Decadencia** En esta era contemporánea, hemos reinterpretado los pecados capitales, alejándonos de sus connotaciones religiosas para enfocarnos en comportamientos y tendencias que afectan nuestra sociedad actual. Cada uno de estos conceptos refleja una decadencia moderna que puede tener un impacto significativo en nuestras vidas y comunidades. Esta serie de siete autorretratos impresos a tamaño 50 x 70 cm (vertical) utiliza un sólo personaje para representar cada pecado de forma individual, sugiriendo que todos tenemos la capacidad de albergar estos excesos en nuestro interior.

# ARROGANCIA



# USURA



# VESANIA



# LASCIVIA



# VORACIDAD



RENCOR



# APATÍA





## ANÁLISIS DE LA RECEPCIÓN Y SIGNIFICADO DE LAS OBRAS

Las representaciones de los siete pecados capitales se han presentado considerando tanto el orden establecido por Dante en *La Divina Comedia* como las modificaciones pertinentes para reflejar su relevancia en el mundo contemporáneo. Partiendo de la concepción de los pecados desde los más graves hasta los menos graves, se ha realizado un análisis que incorpora cambios significativos en su interpretación en la actualidad, incluyendo la modificación de sus nombres para evitar connotaciones religiosas.

En *La Divina Comedia* de Dante Alighieri, los siete pecados capitales están representados tanto en el Infierno como en el Purgatorio. En el Infierno, los pecadores son castigados eternamente, mostrando las consecuencias de los pecados cometidos sin arrepentimiento. En el Purgatorio, los pecadores tienen la oportunidad de purgar sus pecados y eventualmente alcanzar la salvación. Cada aro del Purgatorio está dedicada a un pecado capital:

- **Soberbia:** El pecado más grave se representa en el primer aro del Purgatorio.
- **Envidia:** Se representa en el segundo aro del Purgatorio.
- **Ira:** Se representa en el tercer aro del Purgatorio.
- **Pereza:** Se asocia en el cuarto aro del Purgatorio.
- **Avaricia:** Se representa en el quinto aro del Purgatorio.
- **Gula:** Se representa en el sexto aro del Purgatorio.
- **Lujuria:** Se representa en el séptimo aro del Purgatorio.

Este orden proporciona una estructura simbólica para el análisis de los pecados capitales en la obra de Dante y ordenarlos por gravedad en el contexto contemporáneo puede ser subjetivo y depende de cómo se interpreten y valoren en la sociedad actual. Sin embargo, podríamos considerar algunos criterios comunes para establecer un orden. Este orden refleja una perspectiva contemporánea, teniendo en cuenta los desafíos y las dinámicas sociales actuales. Sin embargo, es importante reconocer que la gravedad de cada pecado puede variar según el contexto cultural, religioso y personal.

Cada una de las imágenes presentadas ha sido concebida con un propósito claro: transmitir el significado profundo de los pecados capitales y sus implicaciones en la sociedad contemporánea. A través de una estética cuidadosamente diseñada, cada representación invita a una reflexión profunda sobre la naturaleza humana y sus debilidades. Una característica notable de estas representaciones es su habilidad para utilizar elementos tecnológicos de la era moderna para contextualizar los pecados en el mundo contemporáneo. Desde la presencia de redes sociales hasta dispositivos electrónicos, cada elemento ayuda a ilustrar cómo estos pecados se manifiestan en la vida cotidiana de hoy en día. Además, se ha empleado una paleta de colores específica para cada pecado capital, con el fin de destacar sus atributos y emociones asociadas. Esta elección de colores no solo añade profundidad visual a las representaciones, sino que también contribuye a la narrativa simbólica de cada pecado.

Estas representaciones no sólo se distinguen por el uso de tecnología y paleta de colores específica, sino también por la imagen de los personajes, su caracterización, el vestuario y la escenografía, todos estos elementos cuidadosamente seleccionados para resaltar la esencia de cada pecado capital y su relevancia en el mundo actual. Ahora, procederemos a analizar más detalladamente cada una de las representaciones:

**ARROGANCIA:** Aunque algunos podrían argumentar que la avaricia es el pecado más grave en la sociedad contemporánea debido a su conexión con la desigualdad económica y la corrupción, la soberbia podría considerarse como el más fundamental, ya que alimenta a muchos otros pecados y vicios. La arrogancia, la falta de humildad y la autosuficiencia pueden llevar a comportamientos perjudiciales tanto a nivel personal como social.

En esta representación, la imagen del personaje se centra en el reflejo a través de un espejo frontal, destacando la naturaleza egocéntrica y narcisista del pecado. El espejo, como símbolo poderoso, ilustra la obsesión consigo mismo y la falta de empatía hacia los demás. Además, la inclusión de una **cámara frontal** añade una capa adicional de significado, sugiriendo la necesidad contemporánea de validación y autoafirmación a través de la imagen. La corona y el canon de belleza actual, mujer rubia, ojos azules, entre otros, añaden una dimensión adicional a la representación, mostrando los estándares de belleza socialmente aceptados.

**USURA:** La búsqueda obsesiva de riqueza y poder sigue siendo un problema significativo en el mundo contemporáneo. La avaricia puede conducir a la explotación, la injusticia económica y la degradación del medio ambiente. El vestido elaborado con billetes, las joyas y las uñas de oro y el maquillaje excesivo reflejan la obsesión por la riqueza y el poder. La **cuenta bancaria** simboliza la acumulación de bienes materiales y el deseo de tener más.

**VESANIA:** La ira descontrolada puede tener consecuencias devastadoras en las relaciones personales, la salud mental y la sociedad en general. En un mundo donde las tensiones sociales y políticas a menudo están en aumento, el manejo adecuado de la ira es crucial para la paz y la estabilidad. El uso de una peluca negra y tonos rojos intensos representa la violencia y la ira descontrolada. Los objetos en el aire sugieren una explosión de ira y la falta de control sobre las emociones. La representación se relaciona con la tecnología a través de **Twitter**, destacando la facilidad con la que la ira se difunde en línea y puede provocar conflictos. La escenografía incluye elementos que representan caos y destrucción, reflejando la furia del personaje.

**LASCIVIA:** En una era marcada por la hipersexualización y la exposición constante a contenido sexualizado a través de los medios de comunicación y la tecnología, la lujuria puede ser un pecado especialmente relevante. La obsesión con el placer sexual puede llevar a comportamientos destructivos y a la objetivación de las personas. El uso de lencería y tonos rojos simboliza la pasión y el deseo sexual desenfrenado. Las manos de otras personas tocando al personaje principal reflejan la búsqueda de gratificación física y la falta de intimidad emocional. La representación se relaciona con la tecnología a través de una **cámara de video** que graba la escena, destacando la obsesión contemporánea por la sexualidad y la intimidad expuesta en línea. La escenografía incluye elementos que sugieren un ambiente sensual y seductor, con luces tenues y telas suaves.

**VORACIDAD:** La gula, en términos contemporáneos, podría extenderse más allá del simple exceso de comida para incluir también el consumismo excesivo y la búsqueda constante de gratificación material. La sociedad de consumo en la que vivimos fomenta a menudo un deseo insaciable de más, lo que puede llevar a la sobreproducción, el desperdicio y la insatisfacción

crónica. La representación de la gula se centra en la comida rápida y el TCA destacando el exceso y la indulgencia. El uso de tonos cálidos y la presencia de comida abundante reflejan el placer sensorial y la falta de control sobre los impulsos alimenticios. La presencia de servicios de entrega de comida a través de **Glovo** resalta la conveniencia y la accesibilidad de la comida en la sociedad contemporánea. La escenografía incluye una mesa abundante de comida y bebida, con elementos que sugieren un exceso de indulgencia.

**RENCOR:** Aunque la envidia sigue siendo un problema significativo en la sociedad contemporánea, puede considerarse menos grave que otros pecados capitales debido a su naturaleza más individualista y menos directamente perjudicial para los demás. Sin embargo, la envidia puede alimentar resentimiento, amargura y rivalidad, lo que puede socavar las relaciones interpersonales y la felicidad personal. Los ojos en blanco simbolizan la ceguera causada por la envidia, mientras que las pantallas de **Instagram** reflejan la constante comparación con la vida aparentemente perfecta de los demás en las redes sociales. El color verde del vestuario acentúa la obsesión por lo material y el deseo de poseer lo que otros tienen, añadiendo una dimensión emocional a la representación. El maquillaje y las lentillas se utilizan para resaltar la mirada envidiosa y descontenta del personaje.

**APATÍA:** En una era dominada por la tecnología y la constante presión para ser productivos y exitosos, la pereza podría ser vista como un pecado menos grave en comparación con otros. Sin embargo, la apatía, la falta de motivación y la evasión de responsabilidades pueden tener consecuencias negativas en la vida personal y profesional de las personas.

La representación de la pereza se caracteriza por tonos grises y blancos que evocan apatía y falta de motivación. El atrezo sucio y desordenado refleja la negligencia y la falta de cuidado por uno mismo y su entorno. Dispositivos electrónicos como **Netflix** y **Alexa** destacan la tendencia contemporánea a la procrastinación y la evasión de responsabilidades.



# CONCLUSIONES

Este proyecto de representación artística ha sido una inmersión profunda y diversificada en los siete pecados capitales desde una perspectiva personal y contemporánea. Mi objetivo primordial fue desafiar las percepciones ya arraigadas y ofrecer nuevas perspectivas sobre estos conceptos universales, adaptándolos a la complejidad de la realidad actual. En lugar de ceñirme exclusivamente a las interpretaciones tradicionales, exploré las posibilidades creativas para dar vida a estos pecados como manifestaciones vivas y pertinentes en nuestra sociedad moderna. Mediante el lenguaje visual aspiré, no sólo a transmitir los significados convencionales de los pecados capitales, sino también a provocar una reflexión más profunda sobre su relevancia en nuestra cotidianidad.

Este proyecto me brindó una plataforma para explorar nuevas formas de expresión y expandir mi comprensión del arte como medio de comunicación y reflexión sobre la condición humana. Su impacto trasciende los límites de lo meramente artístico, convocando a una reflexión colectiva sobre la moralidad, la ética y la conducta humana en el contexto contemporáneo, de esta manera la obra invita a cuestionar y reconsiderar nuestros supuestos sobre estos conceptos fundamentales.

La utilización de técnicas multidisciplinarias, que abarcaron desde la escultura hasta la pintura, la creación de escenografías y la caracterización, permitió una exploración detallada y profunda de cada uno de los pecados. Esta integración de diversas técnicas y conocimientos adquiridos a lo largo de mi formación académica fue esencial para afrontar y superar los múltiples desafíos técnicos y creativos que surgieron en cada etapa del proceso. La retroalimentación positiva recibida de mi tutora y de mi círculo cercano confirmó el impacto visual y conceptual de la obra.

Reconozco que existen áreas en las que el proyecto podría haberse mejorado. La gestión del espacio y del tiempo fue un desafío constante, y la autorrepresentación añadió una capa adicional de complejidad que podría haberse aliviado con la colaboración de otras personas. Además, la edición fotográfica, aunque fundamental, podría haberse beneficiado de técnicas más avanzadas y una atención al detalle más meticulosa. Sin embargo, estas áreas de mejora representan oportunidades de crecimiento y perfeccionamiento para futuros proyectos.

Mirando hacia el futuro, considero que este proyecto es el inicio hacia exploraciones más profundas y extensas, pues puede servir como base para desarrollar trabajos que exploren otros aspectos de la condición humana a través de representaciones visuales. Las lecciones

aprendidas durante este proceso sin duda influirán en mis proyectos futuros, permitiéndome abordar nuevos temas con una perspectiva más madura y técnicas mejoradas.

En conclusión, este proyecto ha sido una oportunidad invaluable para explorar, aprender y crecer como artista. A través de la integración de diversas disciplinas y la resolución creativa de problemas, he logrado una obra que no sólo refleja los siete pecados capitales en un contexto contemporáneo, sino que también enriquece mi comprensión y habilidad en el arte.

## **REFLEXIÓN SOBRE EL PROCESO CREATIVO Y LOS RESULTADOS OBTENIDOS**

El proceso creativo detrás de este proyecto ha sido tanto desafiante como gratificante. Desde la concepción inicial hasta la ejecución final, cada etapa requirió una atención detallada y una dedicación apasionada por cada uno de los ámbitos artísticos, tanto individualmente como en su conjunto para el resultado final. En cada paso del camino, las dificultades encontradas se convirtieron en oportunidades de aprendizaje y crecimiento personal, permitiéndome adquirir nuevas habilidades y fortalecer mi autonomía creativa, especialmente en la resolución de problemáticas.

La concepción de la idea surgió de una lluvia de ideas y un interés personal arraigado durante años en estos temas. Antes de finalizar mi carrera, decidí investigar profundamente este tema, explorando tanto las interpretaciones tradicionales como las actuales de los pecados capitales. Desde el esbozo inicial y la planificación detallada hasta la ejecución de los montajes en el pequeño estudio fotográfico montado en casa, cada etapa del proyecto fue cuidadosamente planificada. El hecho de llevar a cabo todo el proyecto en solitario, desde la toma de fotografías hasta la caracterización de cada personaje y la creación de la escenografía correspondiente, añadió un nivel de complejidad significativo. La elaboración del vestido de billetes para representar la avaricia y la comida falsa para simbolizar la gula requirieron una gran atención al detalle, creatividad práctica y muchas horas de trabajo. La autorrepresentación, que implicaba caracterizarme y luego tomar las fotografías, fue particularmente desafiante,

requiriendo múltiples tomas para obtener las imágenes deseadas. La edición fotográfica, que constituyó casi el 50% del trabajo, fue una etapa crítica para la finalización del proyecto.

Controlar los tiempos para cada tarea fue crucial para asegurar la eficiencia del proceso. La gestión eficiente de los recursos y el tiempo permitió superar los desafíos logísticos y técnicos, demostrando la importancia de la planificación y la organización.

Este proyecto no sólo ha proporcionado un resultado artístico tangible, sino también un conjunto de habilidades y conocimientos que puedo aplicar en mi desarrollo profesional y personal. He aprendido a gestionar proyectos complejos de manera autónoma, a resolver problemas creativamente y a integrar múltiples disciplinas artísticas para lograr un resultado cohesivo y significativo. Cada desafío superado ha contribuido a mi crecimiento y aprendizaje, reforzando mi pasión por el arte y mi capacidad para comunicar ideas profundas a través de él.

# BIBLIOGRAFÍA

Alighieri, D. (1314/1922). *La Divina Comedia*. (B. Mitre, Trad.). Buenos Aires: Centro cultural "Latium". (Edición original publicada en 1314).

Auden, W. H., Connolly, C., Leigh Fermor, P., Waugh, E., Sitwell, E., Wilson, A., & Sykes, C. (2017). *Los siete pecados capitales* (C. Pastor, Trad.). Barcelona: Editorial Elba, S.L.

Bazzicalupo, L. (2015). *La soberbia: Pasión por ser* (J. A. Méndez, Trad.). Colección Pecados Capitales. Madrid: Antonio Machado Libros.

Benvenuto, S. (2014). *La pereza: Pasión por la indiferencia* (J. A. Méndez, Trad.). Colección Pecados Capitales. Madrid: Antonio Machado Libros.

Bodei, R. (2013). *La ira: Pasión por la furia* (J. A. Méndez, Trad.). Colección Pecados Capitales. Madrid: Antonio Machado Libros.

Díaz-Plaja, F. (2010). *El español y los siete pecados capitales*. Madrid: Alianza Editorial.

Fincher, D. (Director). (1995). *Seven (Se7en)* [Película]. Arnold Kopelson Productions.

Giorello, G. (2016). *La lujuria: Pasión por el conocimiento* (J. A. Méndez, Trad.). Colección Pecados Capitales. Madrid: Antonio Machado Libros.

López León, C. (2001). "De los siete pecados capitales a los trastornos de personalidad". Alicante: ECU, Editorial Club universitario. <https://psiquiatria.com/trastornos-de-la-personalidad/de-los-siete-pecados-capitales-a-los-trastornos-de-personalidad>

Pulcini, E. (2018). *La envidia: Pasión triste* (J. A. Méndez, Trad.). Colección Pecados Capitales. Madrid: Antonio Machado Libros.

Rigotti, F. (2014). *La gula: Pasión por la voracidad* (J. A. Méndez, Trad.). Colección Pecados Capitales. Madrid: Antonio Machado Libros.

Savater, F. (2006). *Los 7 pecados capitales*. Barcelona: Editorial Debate.

Villegas, M. (2018). *Psicología de los siete pecados capitales*. Barcelona: Editorial Herder.

Villegas, M. (2020). "Fenomenología clínica de los 7 pecados capitales". *Revista de Psicoterapia*, 31(116), 147–168. (Ejemplar dedicado a: Conversations about Psychotherapy). Barcelona: [https://www.researchgate.net/publication/342607317 Fenomenologia clinica de los siete pecados capitales](https://www.researchgate.net/publication/342607317_Fenomenologia_clinica_de_los_siete_pecados_capitales)

Zamagni, S. (2013). *La avaricia: Pasión por tener* (J. A. Méndez, Trad.). Colección Pecados Capitales. Madrid: Antonio Machado Libros.



# AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi agradecimiento a todas las personas que han contribuido a la realización de este proyecto.

En primer lugar, a Olga Gallego, mi madre, a quien le debo más de lo que las palabras pueden expresar. Agradezco tu infinita paciencia y tu compromiso al involucrarte en mi trabajo como si fuera tuyo, sin necesidad de pedirlo. Gracias por tus ideas, por ensuciarte las manos conmigo y por ser mi mayor respaldo en cada paso del camino.

A Laura Baigorri, por ser una mentora ejemplar y una guía excepcional. Tu dedicación y orientación continua han sido indispensables para llevar a buen puerto esta obra, convirtiéndote en uno de los pilares fundamentales de este proyecto.

A mi padre, Miguel Ángel Robledo, por estar siempre ahí cuando lo necesito. Gracias por impulsarme a llevar a cabo la carrera y alentarme a perseguir mis metas. Sin tu apoyo, nada de esto habría sido posible.

A Natalia, mi mejor amiga, por compartir conmigo no solo nuestra amistad, sino también nuestra pasión artística. Gracias por darme soporte cuando lo necesito y echarme una mano en los momentos cruciales.

Finalmente, al "*Team Lujuria*", por hacerme sentir cómoda y segura, sin vosotros no hubiera sido posible realizar el proyecto tal y como lo tenía en mente.

A todos, gracias por creer en mí y por acompañarme en este viaje.

Este proyecto es tan mío como vuestro.

Lia



