



<https://dx.doi.org/10.7203/eari.15.26598>

## **Aplicación de la ilustración e imagería visual de una obra literaria clásica en educación artística**

### **Application of illustration and visual imagery of a classic literary work in art education**

Ana María MARQUÉS. Universidad de La Laguna (España). [amarquez@ull.edu.es](mailto:amarquez@ull.edu.es)

**Resumen:** Las ilustraciones de obras literarias clásicas pueden considerarse un subgénero artístico con gran influencia en la cultura popular a lo largo de la historia. Su uso en educación artística permite explorar nuevos métodos de educación a través del arte. Este artículo trata sobre la aplicación de las representaciones artísticas de la obra de Dante en educación artística implementadas en estudios de posgrado y de grado. Se expone primero una panorámica histórica en ilustración de las aportaciones artísticas más significativas de autores que interpretan los cantos de la *Divina Comedia* y después se describe una actividad práctica con metodología de aprendizaje basado en proyectos, diseñada para alumnos y alumnas de posgrado y de grado en primaria que toma a la *Divina Comedia* como base. En la actividad, se revisa la obra de ilustradores clásicos que la han representado y después los y las estudiantes crean sus dibujos inspirándose en su imaginario con extractos del texto de la obra. En este proceso, se logra un acercamiento natural a una obra clásica, trabajando sobre partes específicas de la misma.

Los resultados de la experiencia confirman que con estos proyectos el alumnado se familiariza con los múltiples valores culturales de una obra de la literatura clásica universal. El enfoque es aplicable a otras obras clásicas literarias tanto cercanas culturalmente (*Bodas de sangre*, *El Quijote*) como lejanas (*La Odisea*, mitologías nórdicas).

**Palabras clave:** Divina comedia, ilustración, educación artística, artefactos narrativos innovadores, Aprendizaje basado en proyectos (ABP), narración de historias.

**Abstract:** Illustrations of classic literary works can be considered an artistic subgenre with great influence in popular culture throughout history. Their use in art education allows for the exploration of new methods of education through art. This article deals with the application of artistic representations of Dante's work in art education implemented in graduate and undergraduate studies. It first presents a historical overview in illustration of the most significant artistic contributions of authors who interpret the songs of the Divine Comedy and then describes a practical activity with project-based learning methodology

designed for graduate and undergraduate students that takes the Divine Comedy as a basis. In the activity, the work of classic illustrators who have represented it is reviewed and then the students create their drawings inspired by their imagination with excerpts from the text of the work. In this process, a natural approach to a classic work is achieved, working on specific parts of it.

The results of the experience confirm that with these projects students become familiar with the multiple cultural values of a work of universal classical literature. The approach is applicable to other literary classics, both culturally close (Blood Wedding, Don Quixote) and distant (The Odyssey, Nordic mythologies).

**Keywords:** Divine Comedy, illustration, art education, innovative narrative artifacts, Project Based Learning (PBL), storytelling.

## 1. Introducción.

La *Divina Comedia* es una obra clave de la cultura universal cuyo impacto llega a la actualidad. Entre los estudios clásicos y puntos de unión sobre dicha pieza literaria destacan, por un lado obras en las que se analiza cuestiones de estilo literario de la obra (Waismann, 1970), como en otras que presentan una relación con la *Divina Comedia* como en *La vita nuova* (Casini, 1885) donde aparecen personajes como Beatriz o en la biografía de *La vita de Dante* (Boccaccio, 1888) que se expone la vida del autor.

En otros textos, la conexión con la obra clásica estudia la relación entre la *Divina Comedia* y creaciones artísticas realizadas en diferentes periodos históricos (Alighieri & Barceló, 2003; Barba et al., 2008; Doré et al., 2000; Fernández, 2002; Gizzi, 1999, 2000, 2001).

La *Divina Comedia* marca un punto de inflexión (Fernández, 2002) en la literatura italiana, en los inicios del humanismo. El carácter científico, filosófico e histórico de la obra fue clave en el cambio cultural de la Edad Media a la Edad Moderna en Florencia.

Es una obra esencial de la literatura universal que permanece en la memoria colectiva por sus múltiples valores, entre los que destacan las numerosas interpretaciones artísticas realizadas durante seis siglos en diferentes disciplinas artísticas como: pintura, grabado, dibujo, escultura, etc. En *Dante on View The Reception of Dante in the Visual and Performing Arts* (Braidia & Calè, 2007) analiza cómo el poema de Dante ha sido objeto de inspiración en artes visuales y en las artes escénicas inspirando a artistas, ilustradores e ilustradoras y cineastas (obras significativas en cine son: *L'Inferno, 1911* de Padovan, Bertolini y De Liguoro entre los primeros del cine italiano y *Dante's Inferno, 1924* de Otto). El audiovisual como objeto de creación artística aplicado a la educación (Huerta & Domínguez, 2018) puede analizarse como material de adaptaciones cinematográficas clásicas.

En este artículo, sólo se mencionan aportaciones significativas que conforman el imaginario dantesco que ayudan a comprender cómo el poeta florentino y la *Divina Comedia* se mantienen todavía vivas actualmente. El análisis de Dante en la esfera artística es un campo de estudio ampliamente investigado, no sólo en relación a los manuscritos iluminados conservados, sino también sobre las ilustraciones que acompañan y decoran

los cantos, que reflejan la poesía de Dante, sino también sobre cuestiones específicas como la situación de los talleres, las autorías, etc.

Entre las primeras fechas de códices conservados está datado el de un ejemplar en Florencia del año 1337 y ubicado en el *Archivo Cívico Histórico y Biblioteca Trivulziana* (MS 1080) (Owen, 2001), aunque en su mayoría los primeros sólo tenían ilustrados los primeros cantos del Infierno, puesto que era el más sencillo de representar. Se puede determinar que un amplio número de copias de la *Divina Comedia* se realizaron en la primera mitad del Trecento en Italia, en Florencia ciudad natal del poeta y en Rávena, donde Dante falleció, así como en Padua y Bolonia en las que existía una producción importante de manuscritos dantescos. También es de destacar el catálogo de manuscritos iluminados que pertenece a la *Biblioteca Nacional de España* (Alighieri, 1301) y la *British Library*, entre los que resalta el *manuscrito de Egerton 943* (*British Library. Catalogue of Illuminated Manuscripts. Egerton 943*, s. f.), el más antiguo ilustrado que abarca desde el Infierno al Paraíso. En relación a la estética las primeras copias del poema estaban relacionadas con el estilo gótico de la Edad Media (Bartlett, 2002).

Es de señalar la especial adecuación como herramienta para interpretar la *Divina Comedia* para niños de algunos manuscritos iluminados más específicamente dos de ellos: uno anónimo (véase Figura 1) de la *Biblioteca Nacional Marciana de Venecia* y el *Manuscrito Chantilly* (véase Figura 2), ambos con un dibujo colorido y con ilustraciones sencillas casi infantiles que hacen que los cantos puedan ser mejor interpretados para su representación por niños.



Figuras 1, 2 y 3. Canto I, Paraíso. Encuentro de Dante y Beatriz, s. XIV. Manuscrito Chantilly, Musée Condé (MS 597/1424). La *Divina Comedia*, 1313. Giovanni Boccaccio y Dante Alighieri.

Nota 1: Manuscrito iluminado, siglo XIV. Librería Marciana, Venecia. (*Divina Comedia: El encuentro de Dante y Beatriz, siglo XIV. Escuela veneciana. Manuscrito iluminado.*, s. XIV)

Nota 2: Manuscrito Chantilly, s. XIV, Bibliothèque du Château. (Alighieri & Pisanus, 1330)

Nota 3: *La Divina Comedia*, 1313. (Boccaccio & Alighieri, 1313).

Boccaccio es una figura esencial para conocer la obra minuciosamente, pues fue autor de su biografía e ilustró cantos de la *Divina Comedia* en la *Biblioteca del congreso de Washington D.C.* existen ejemplares online (Boccaccio & Alighieri, 1313). Se ha seleccionado pues estilísticamente es un tipo de dibujo que ayuda a la comprensión del

texto y es muy cercano al dibujo infantil, esto se puede ver en la Figura 3 en cómo combina texto con imagen, por lo que sus imágenes creadas para la *Commedia* son adecuadas para ser interpretadas por niños.

Además de Boccaccio, entre los ilustradores e ilustradoras clásicos de la *Divina Comedia*, son importantes las interpretaciones de la *Divina Comedia* de artistas como Sandro Botticelli (Gromling, 2007), Miguel Ángel Buonarroti, Delacroix, Gustave Doré y Rodin.

Desde el punto de vista educativo, el alumnado de posgrado y los futuros maestros y maestras de primaria se familiarizaron de forma simple con una obra clásica al trabajar sobre partes específicas y al conocer las ilustraciones de autores clásicos y contemporáneos. De esta forma se utiliza la *Divina Comedia* como una herramienta textual y visual en la enseñanza a través del arte.

## 2. Las ilustraciones de la Divina Comedia a lo largo de la historia

El poema tuvo una gran difusión en los años posteriores a su finalización por lo que es preciso valorar la numerosa producción realizada en códices y manuscritos creada en los años treinta del siglo XIV en zonas situadas actualmente en el norte de Italia. Entre los dos focos significativos, destacar los de la *Toscana* y *Emilia-Romaña*. Se conservan actualmente aproximadamente ochocientos manuscritos.

### *Manuscrito Chantilly*

El Infierno del *manuscrito de Chantilly* (Alighieri & Pisanus, 1330) es de los más reconocidos y mejor ilustrados junto con el de *MS 36 de Yates Thompson* de la *British Library*. Se creó hacia 1345 en Pisa, unos veinte años más tarde de que Dante finalizara la *Divina Comedia*. Se considera una de las primeras copias iluminadas del Infierno y la única que contiene comentarios en latín de Guido da Pisa. La mayor parte de las 55 miniaturas del manuscrito acompañan a los comentarios y se sitúan en los márgenes inferiores. Este tipo de representación con las miniaturas en la parte inferior es una ilustración desarrollada en Florencia en la década de 1330 para representar la *Divina Comedia*.

### *Manuscrito Holkham*

En Europa existen aproximadamente 500 códices, los denominados Bodleianos contienen catorce de éstos. McLaughlin docente en la Universidad de Oxford en la rama de estudios italianos, narra en el video *Treasures of the bodleian exhibition: Dante, the divine comedy*, que a este manuscrito se le denomina como: *Holkham misc. 48*, de gran valía por su antigüedad, así como por la inmensa cantidad de ilustraciones que ofrecen un sentido cualitativo al texto de Dante. El manuscrito ilustrado *MS. Holkham misc. 48* sobre la *Divina Comedia* data de fines del siglo XIV entre los años 1350 al 1375, siendo una de las representaciones más antiguas (Tomlinson, 1894), en la actualidad está en la *Biblioteca Bodleian* de la *Universidad de Oxford* (*Bodleian Library MS. Holkham Misc. 48*, s. f.).

### *Sandro Botticelli*

Sus ilustraciones sobre la *Divina Comedia* marcaron un punto de inflexión. La primera exposición en la que se vieron sus representaciones fue en “*Sandro Botticelli pittore della Divina Commedia*”, del año 2000 en las *caballerizas del Quirinal* en Roma, en donde se mostraron sus dibujos realizados a lápiz de plata sobre pergamino guardados en el *Vaticano* y en el *Kupferstichkabinett* de Berlín. El primer nexo de unión entre Botticelli y la creación de ilustraciones para la *Commedia* de Dante está en el comentario de Landino del 1481 y que tuvo como editor a Niccolò di Lorenzo della Magna. De Botticelli se conservan noventa y dos ilustraciones de las ciento dos que debió crear entre los años 1480 y 1490: cien para los cantos y otras dos para la portada y reverso, aunque hay dos del Paraíso que nunca se efectuaron la XXXI y la XXXIII.

### *Giovanni Boccaccio*

Autor admirador de Dante Alighieri, escritor de la *Vida de Dante*, en la que relató y estudió su biografía y obra. Sin embargo existe un manuscrito ilustrado por Boccaccio que es más desconocido, en éste se crearon algo más de media docena de ilustraciones en el espacio inferior de las páginas del Infierno. Éstos se encuentran en un manuscrito situado en el *Museo Riccardiana de Florencia*.

### *Gustave Doré*

Artista dedicado a la pintura, escultura e ilustración, uno de los últimos creadores de la ilustración del s. XIX. Numerosos artistas ilustraron la *Divina Comedia*, por lo que realizar un compendio completo es una labor minuciosa. Sin embargo, Gustave Doré tuvo un reconocimiento más visible en el imaginario colectivo sobre la obra (**Doré, 2012**). El primer tomo del Infierno se imprimió en 1861, financiado por su propio autor. Debido a su fama en 1868, la editorial Hachette publicó el Purgatorio y el Paraíso. Su obra en grabado sobre la *Divina Comedia* son las representaciones más conocidas por su estética y contenido.

### *William Blake*

Personaje artístico inglés de fines del siglo XVIII e inicios del XIX. En su proyecto artístico singular inacabado parece que Blake no tuvo a su alcance ilustraciones sobre la *Divina Comedia*, pues los grabados de Baccio Baldini eran difíciles de conseguir y las ilustraciones de Sandro Botticelli no fueron reproducidas hasta 1887, por lo que las imágenes de Blake según (Pyle, 2015) están construidas sobre su imaginario.

Su creación artística fue encargo de John Linnell, paisajista y pintor, que le indicó en 1825 que grabará una serie de planchas de grabado basadas en la *Divina Comedia*. Los dibujos se crearon en 15 días y existen 102 ilustraciones (Hamlyn et al., 2000), de éstos 69 son del Infierno, 20 del Purgatorio y 10 del Paraíso. De los últimos, tres de ellos son material complementario como el número 101 sobre las esferas del Infierno y los de los números cien y ciento dos de la segunda sección del Infierno (Bindman, 2000).

### *Salvador Dalí*

La *Divina Comedia* ilustrada fue un encargo del Gobierno italiano a Dalí, para rendir homenaje al 700 aniversario del nacimiento en 1965 de Dante Alighieri. El pintor realizó cien acuarelas para acompañar al texto, siendo 33 para cada una de las partes del poema y una parte adicional para la introducción.

Ciertos sectores de la sociedad italiana, se mostraron disconformes por la elección de un artista nacido fuera de Italia, por lo que finalmente se le anuló el encargo, pero éste continuó con la labor creativa, trabajando durante cinco años en las acuarelas y supervisando las planchas de xilografía. Un total de 3.500 tacos en xilografía tallados manualmente, uno para cada color y 35 por cada ilustración. Su representación sobre la *Divina Comedia* presenta un estilo onírico con tintes surrealistas figurativos y con nociones místicas.

#### *Miquel Barceló*

Artista mallorquín que realizó una trilogía sobre la Divina Comedia entre 2002 y 2003 con más de 200 ilustraciones creadas con técnicas pictóricas similares a las de sus cuadernos de artista en Malí. El artista interiorizó la obra literaria creando con libertad sus ilustraciones, incorporando pocos iconos de la Edad Media y eliminando la iconografía religiosa. Es una obra orgánica, intuitiva, pero no se puede definir como libro ilustrado. Su visión es la de un artista del siglo XXI, que no presenta ningún credo y no ilustra en función del texto, sino a partir de sus impresiones. Su representación se fundamenta en las ilustraciones que visualizó de artistas como Sandro Botticelli, William Blake o Gustave Doré.

Finalmente, entre los artistas de vanguardia están Grosz con una representación figurativa y Rauschenberg, asociado al expresionismo estadounidense, innovando en la representación e incluyendo a figuras como Adlai Stevenson y John F. Kennedy.

### **3. La ilustración de una obra clásica como medio pedagógico**

La ilustración ha sido históricamente un medio poderoso en la difusión cultural. Los pórticos románicos ilustraban escenas bíblicas para facilitar su comprensión. Igualmente, los romances de ciego mostraban con dibujos las narraciones para los campesinos analfabetos.

Las imágenes son un recurso de gran riqueza y valor pedagógico en educación. La ilustración de obras clásicas ha facilitado la asimilación masiva del contenido de dichas obras: basta pensar en *El Quijote* para comprender cómo lo percibimos en imágenes.

Lo primero a exponer a los futuros docentes es identificar los elementos básicos de la narración: personajes, espacios, imagen versus texto y su interrelación, su diálogo y los soportes físicos a utilizar en la narración. En el caso de la ilustración, es prioritario el aspecto descriptivo de las escenas (entorno, personajes) frente a la evolución de la historia. A la hora de plantearse la ilustración de una historia, es esencial elegir las escenas clave a representar, los entornos y los personajes principales. La narrativa es un proceso esencial en la investigación educativa y en las prácticas narrativas se emplean metodologías de

búsqueda que originan historias significativas que abarcan todo el proceso de investigación (Rolling Jr., 2015).

Es importante también reflexionar y elegir los medios físicos y/o digitales a utilizar en la ilustración. En general, debe favorecerse el uso de medios físicos por sus múltiples ventajas pedagógicas en un mundo ya digitalizado en exceso, si bien lo digital puede ofrecer ventajas puntuales. Igualmente, pueden combinarse los medios físicos y los digitales en una hibridación de medios. En este caso es importante conocer y analizar las ilustraciones de la *Divina Comedia* a lo largo de la historia, para identificar comparativa y críticamente sus interpretaciones que constituyen un mapa de su evolución en el tiempo. La ilustración es una herramienta poderosa en educación pues a partir de ella acercamos de forma tanto receptiva como proactiva un texto literario clásico o infantil (fábulas, cuentos, poesía, etc) al ámbito educativo. Desgranar un texto con herramientas visuales que enriquecen el proceso de comunicación, ya sea por el modo de interpretación más visual o gestual (como en el teatro), o porque se les acerca la cultura universal de la literatura clásica de un modo ameno y cercano es un elemento necesario y que es básico para desarrollar el proceso de comprensión de un texto.

Para tratar de hacer accesible el texto que presenta una estructura compleja se ha pensado el modo en el que los niños y niñas aprenden a leer por diferentes procesos ya sea por asociación de imágenes y texto, de lectoescritura y finalmente desarrollan un relato de forma más abstracta. Es por esto, que el modo en que ellos aprenden a leer y se aproximan a la escritura, es en algunos casos, a través de la narración de historias para contar una historia de forma sencilla y amena. Esto facilita acercar y fomentar la lectura de textos clásicos a jóvenes y niños, pues el formato cultural de difusión en su origen va dirigido a un público adulto. Para acercar la cultura al público infantil, en otros formatos culturales se están realizando actividades de representación en el *Teatro de las marionetas de Viena*, en los *Jardines del palacio Schönbrunn* de Viena (*Marionette Theater Vienna | Schönbrunn Palace.*, s. f.). Entre las obras que representan está *La flauta mágica* de Mozart, los *Valses de Strauss*, o cuentos transformados en óperas como *Hansel y Gretel* o *Aladino*, diseñadas para cautivar y hacer accesible la cultura a un público infantil o juvenil. En este caso, se pretende acercar un elemento cultural literario clásico como la *Divina Comedia* cuya estructura, composición, contenido y personajes es complejo, pero que puede ser próximo a un público infantil si se emplean un discurso y herramientas adecuadas.

Para analizar en esta investigación he aplicado en narrativas visuales en textos clásicos como la *Divina Comedia* se plantea la actividad para que su representación se cree a partir de personajes principales o secundarios, escenas significativas del texto teniendo en cuenta la fusión de imagen y texto, representaciones espaciales del Infierno, Purgatorio y Paraíso. La *Divina Comedia* puede enseñarse con un enfoque en estudios de artes visuales y artes escénicas (Kleinhenz & Olson, 2020).

La narrativa a grandes rasgos muestra las actitudes sociales, opiniones e intereses de los artistas que emplean las imágenes para enseñar. *En Tell Me a Story: The Power of Narrative in the Practice of Teaching art* (Zander, 2007), analiza la narrativa como discurso y fomenta que sea utilizada por docentes y alumnos y alumnas para establecer un

pensamiento crítico para aprender de otros. También existen prácticas con futuros maestros en formación de primaria que emplean los títeres y el teatro de sombras como formato narrativo y transdisciplinar (Romanski, 2019).

Las narrativas visuales han sido analizadas en educación artística (Räsänen, 2003) muestra una experiencia de cómo interpretar *El mito de Aino*, 1891 de Akseli Gallen-Kallela realizando nuevas creaciones con la utilización de métodos posmodernos de representación como el de la apropiación pictórica y el reciclaje visual. Con los datos visuales recopilados se compara con narraciones escritas o autobiografías. Estas aportaciones en investigación son experiencias clave que nos inspiran cómo llevar a cabo un proyecto en educación artística partiendo del texto y de la imagen como elementos esenciales para analizar una obra de la literatura clásica universal.

#### **4. Metodología**

Las metodologías docentes están continuamente en renovación, tanto por el escenario digital actual como por los nuevos enfoques pedagógicos centrados en el alumno, en la elaboración colectiva, en el descubrimiento y la exploración innovadora. En este proyecto artístico - educativo se utiliza el *Aprendizaje basado en proyectos* (ABP), que presenta influencia de las teorías modernas del aprendizaje, como la escuela socio-constructivista (Bruner, Piaget y Vygotsky) y se asocia con el *Aprendizaje Situado*, la pedagogía basada en actividades y la basada en la indagación.

En este caso se trata de una metodología que trata de aunar contenidos sobre el mundo de la literatura con su desarrollo en la ilustración infantil y con la interpretación de personajes realizado por niños que aparecen en textos literarios clásicos, en esta propuesta se emplea la *Divina Comedia* de Dante Alighieri.

Se partirá de dos agentes participantes fundamentales, por una parte, el alumnado de Posgrado que ilustrará la obra literaria para adaptarla a un público infantil, para trasladar una pieza literaria compleja a un medio más visual para niños, como ya se ha realizado con otras como los *Cuentos de la Alhambra para niños* basada en la obra de Washington Irving. El segundo componente participante serán los maestros del Grado de Primaria que trabajarán con narrativas visuales. Para la interpretación y recreación de la obra se utilizarán escenas específicas de los cantos, así como personajes principales y secundarios o representaciones espaciales de la obra.

#### **5. Planteamiento del ejercicio y experiencia educativa**

El diseño de la propuesta didáctica y su implementación se realizó con alumnos y alumnas de dos ámbitos educativos distintos: del grado de Maestro en Educación Primaria y de posgrado del Máster en formación del Profesorado de ESO, Bachillerato y FP de la especialidad de dibujo, diseño y artes.

Para facilitar el ejercicio de su representación se centró la atención en los personajes principales con colores preestablecidos (*Dante* caracterizado por ir de rojo con una larga

túnica y corona de laurel, *Virgilio* con una amplia capa azul, *Beatriz* amada de Dante o Gerión personaje con cola de escorpión pero rostro de hombre), así como en las escenas principales y en las representaciones espaciales del Infierno, Purgatorio o Paraíso.

### 5.1. Práctica educativa en Primaria.

El proyecto *Arte y literatura* se realizó en la asignatura Enseñanza y aprendizaje de la educación plástica y visual con alumnado del grado de Primaria en el curso académico 2022-2023 en el que participaron 110 alumnos y alumnas. Para captar el interés de los futuros maestros con la narración de una historia se trabajó con soportes narrativos adecuados como libro textil, títeres de manopla, delantal y cubos.

Los futuros maestros y maestras seleccionaban un tipo de actividad de las mencionadas arriba para luego desarrollarla. Para el libro de artista no se dieron pautas pero se presentaron los tipos (codex, rollo, punto fijo, estructura veneciana, acordeón, caja y electrónico) y ejemplos de los mismos. Para el libro sensorial, que puede considerarse como la versión educativa del libro de artista, se mostraron ejemplos y debían realizarse 6 páginas trabajadas a una cara, 4 páginas interiores sólo por una cara, portada y contraportada. Los restantes tipos eran los títeres de manopla (debían realizar 2 títeres de manopla en fieltro, tela u otros materiales), el delantal y finalmente los cubos.

El alumnado podía visualizar imágenes que encontraban en plataformas digitales como la (*Società Dantesca Italiana*, s. f.) que difunde manuscritos conservados digitalizados y acceder a los textos de la obra (*The Divine Comedy – Digital Dante*, s. f.) en la plataforma de la Universidad de Columbia. El Divine Comedy Image archive (*Divine Comedy Image Archive*, s. f.), es un proyecto que digitalizan obras de ediciones de la Divina Comedia de 1487 a 1921 para las colecciones en artes y ciencias de la Universidad de Cornell. Finalmente, el proyecto de la *Visual Agency* avalado por la *Società Dante Alighieri* (*Divine Comedy.Digital*, s. f.).

Seguidamente se explicarán los proyectos más significativos de algunos de los planteamientos propuestos.



Figuras 4, 5 y 6. Proyecto: Arte y literatura: Títeres de manopla, 2022.

Nota 4. Cerbero y Dante, 2022. Paula Hernández García.

Nota 5. Cleopatra y Dante, 2022. Andrea García Cabello.

Nota 6. Júpiter y Harpía, 2022. Jesús Jiménez Barrios.

De entre los títeres de manopla realizados he seleccionado tres trabajos diferentes en estilo, expongo los aspectos más significativos de cada uno de ellos en relación a la descripción del trabajo y su proceso de elaboración.

En la figura 4, se representa a Dante y Cerbero, se partieron de unas plantillas algo mayores que el tamaño de la mano, posteriormente se cosieron y se realizaron los detalles de los personajes. Cabe destacar el volumen que presentan las piezas en zonas principales y su estilo es infantil próximo al cómic. Los últimos dos ejemplos son innovadores en su representación de personajes poco habituales como: Dante y Cleopatra (véase figura 5), reina con la que se encuentra Dante en el infierno al adentrarse en el círculo de los lujuriosos del quinto canto; por otro lado, Júpiter (subido en una nube porta en sus manos un cetro y una rayo, teniendo a sus espaldas un águila) y la Harpía (véase figura 6) (con sus patas, su cuerpo cubierto de plumas y dos grandes alas).



Figuras 7, 8 y 9. Proyecto: Arte y literatura: Delantales, 2022.

Nota 7. Paraíso, 2022. Marineide García Hernández.

Nota 8. Purgatorio, 2022. Andrés Pérez Martín.

Nota 9. Escena del Paraíso, 2022. Silvia González Tabares.

Otro de los formatos era trabajar con un delantal, en la figura 8 aparece la representación del Paraíso donde están las nueve esferas que lo conforman. De esta interpretación cabe destacar la interactividad que presenta pues los planetas se pueden mover a los diferentes bolsillos.

En la representación del purgatorio (véase Figura 9) vemos los diferentes personajes en cada uno de los tramos. Está ilustrado de forma ascendente el antepurgatorio, continuando por el purgatorio y la entrada al paraíso. Para esto se realizó un boceto general para organizar el espacio y otro sobre los personajes con ilustraciones *naif* más próximas al mundo infantil. Finalmente he seleccionado un delantal que ilustra una escena significativa de la obra (Figura 10), momento en que Beatriz y Dante se encuentran en el paraíso y acceden al Quinto Cielo.



Figuras 10-14. Proyecto: Arte y literatura: Libro textil interactivo, 2022.  
Notas 10 - 14. Libro textil, 2022. Onintze García Martínez de Soria.

En las imágenes 11 a la 16, se muestra un ejemplo de libro sensorial interactivo, para esto se diseñaron diferentes recursos y juegos en cada página, como en el título (véase Figura 10) que permite abrir las letras y debajo de éstas se sitúan unos dibujos que hacen alusión a cada una de las consonantes o vocales del título de la obra. En la primera página, se puede ver un personaje al que se puede colocar la ropa en función del que se quiera crear: Dante o Virgilio (véase Figura 11), el cono del Infierno (véase Figura 12) en el que se sitúan con velcro cada una las secciones, el puzzle para formar el purgatorio (véase Figura 13) y el paraíso en el que los planetas y las figuras se mueven con velcro (véase Figura 14). Es de destacar el desafío y esfuerzo por realizar una interpretación de las escenas espaciales de la obra, sus personajes y conseguir que fuera un cuento interactivo, una herramienta educativa dinámica, atractiva y cercana para los niños.



Figuras 15-18. Proyecto: Arte y literatura: Cubos, 2022.  
Notas 15 - 18. Formato: Cubos, 2022. Gabriel Medina Rodríguez.

En este otro formato de narración se diseñaron unos cubos que representan en sus diferentes caras: zonas del Infierno, Purgatorio y Paraíso, en otra la cara escena de la selva, salida del Purgatorio y finalmente una escena del Paraíso. Este formato de narración podría ser uno sólo cubo individual o un conjunto de varios cubos para que al girarlo se construyeran diferentes escenas sobre la obra (véase figuras 15 - 18).

## 5.2. Práctica educativa en Posgrado.

En posgrado se priorizó la técnica de dibujo y la ilustración en esta experiencia participó alumnado de posgrado durante el año 2020 les mostré una ilustración que había realizado como ejemplo titulada *Interpretación de seres fantásticos del Infierno*. El objetivo con el alumnado de Posgrado fue la creación de una propuesta educativa sobre ilustración para la lectura de la obra de la *Divina Comedia* de un modo visual, diseñando un proyecto multidisciplinar sobre arte, ilustración infantil y literatura. Primeramente, se visualizaron las ilustraciones de artistas clásicos y contemporáneos sobre la obra italiana, para posteriormente crear una interpretación sobre personajes principales de la *Divina Comedia* como *Dante*, *Virgilio*, *Beatriz*, o secundarios como *Gerión* empleando técnicas de dibujo experimentales.

A continuación, se explica cómo se crearon los dibujos sobre la figura de *Gerión*. La primera imagen seleccionada (véase fig. 19) es una representación con tonos planos y figuras geométricas. El personaje tiene cuerpo de serpiente, patas de león, cabeza humana y se encuentra encuadrado por un círculo, está situado de perfil a modo de figura egipcia, demostrando serenidad y confianza, con sensación de estar esperando a ser representado.

La siguiente imagen es una ilustración para adultos sobre *Gerión* (véase fig. 20), que conecta al público con las vivencias expuestas en la *Divina Comedia* y acerca la obra a un espectador actual. Aparece *Gerión* reflexivo y la ilustración fue realizada en dibujo digital con la aplicación *Procreate*. Finalmente, la Figura 21 se puso como ejemplo para alumnado de posgrado para crear seres fantásticos del Infierno desde el imaginario individual con una representación libre y no tan sujeta al texto clásico.



Figuras 19-21. Proyecto: Arte y literatura: Ilustraciones, 2020.

Nota 19. *Gerión*, 2020. Ángela Bejarano Tacoronte Quintero.

Nota 20. *Gerión*, 2020. Silvia Reyes Álvarez.

Nota 21. *Seres fantásticos del Infierno*, 2020. Ana María Marqués Ibáñez.

## 6. Conclusiones

El arte y la literatura han estado muy ligados a lo largo de la historia, un ejemplo son los manuscritos iluminados medievales, así como los libros de horas, cántigas, bestiarios o la *Divina Comedia* de *Dante*. El objetivo esencial era dotar al alumnado de herramientas y recursos para fomentar el conocimiento y la lectura de obras literarias clásicas, así como proporcionar un planteamiento diferente al habitual en relación a la experiencia educativa, de este modo se inicia un acercamiento de una obra compleja a un público infantil.

El uso de la metodología del *Aprendizaje Basado en Proyectos* permite no sólo adquirir conocimientos, destrezas y habilidades, sino que con la creación de proyectos, posibilita aprender a resolver problemas y adquirir múltiples competencias al resolverlos: cómo combinar el texto y la imagen para una mejor enseñanza en la educación artística, el aprendizaje de métodos narrativos e interpretación de historias tales como representación teatral, storytelling, la reproducción de historias con el Kamishibai para ludotecas, el acercamiento al mundo de la ilustración infantil y su aplicación en educación de grado y posgrado.

Los resultados muestran que con esta metodología el alumnado accede a los valores culturales de una obra de la literatura clásica, a sus representaciones visuales a lo largo de la historia y a realizarlas ellos mismos. Se apreciaron mejoras en la capacidad del alumnado para adquirir nuevos conocimientos, desarrollar habilidades complejas como son el pensamiento crítico, la cooperación o la colaboración, así como la resolución de problemas al plantear la propuesta didáctica - artística. Entre los puntos de reflexión para futuros proyectos destacan los criterios de elección de obras clásicas para este tipo de ejercicios: cercanía cultural mayor o menor, cercanía temporal y diversidad de ilustraciones de la obra.

Como trabajo futuro de investigación se plantea partir obras de menor extensión y más cercanas a la cultura española e infantil tales como *El Quijote*, *El coloquio de los perros* u otra de las *Novelas Ejemplares de Cervantes*, *El Romancero Gitano*, *El Lazarillo de Tormes*, *La vida del Buscón don Pablos*, fábulas de Esopo, cuentos y leyendas clásicos, *Los cuentos de la Alhambra* de Washington Irving, etc. Es interesante inspirarse en experiencias similares de otros ámbitos artísticos como en la obra de *Pedro y el Lobo*, que a partir de un cuento familiarizan a los niños con los instrumentos musicales.

## Referencias

- Alighieri, D. (1301, 1400). *Manuscrito iluminado: 87 h. (2 col., 39 lín.): Perg. Signatura: VITR/23/3. La Divina Commedia*. Biblioteca Digital Hispánica. Biblioteca Nacional de España. <http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=12666&page=1>
- Alighieri, D., & Barceló, M. (2003). *Divina Comedia. Infierno, Purgatorio y Paraíso*. (Á. Crespo, Trad.). Círculo de Lectores.
- Alighieri, D., & Pisanus, G. (1330, 1340). *Chantilly, Musée Condé, 597 (1424)*. <https://initiale.irht.cnrs.fr/codex/10515>
- Barba, M. Á. E., Torra, C. P., Cano, Á. G., & Hernanz, R. D. (2008). *Arte y mito: Manual de iconografía clásica*. Silex.
- Bartlett, R. (2002). *Panorama medieval*. Blume.
- Bindman, D. (2000). *William Blake: The Complete Illuminated Books*. Thames & Hudson.
- Boccaccio, G. (1888). *La vita di Dante*. Sansoni Editore.

- Boccaccio, G., & Alighieri, D. (1313). *Manuscript: The Divine Comedy*. Library of Congress, Washington, D.C. <https://www.loc.gov/item/2021667870/>
- Bodleian Library MS. Holkham misc. 48.* (s. f.). Digital Bodleian: University of Oxford. <https://digital.bodleian.ox.ac.uk/objects/10974934-30a5-4495-857e-255760e5c5ff/>
- Braida, A., & Calè, L. (Eds.). (2007). *Dante on View: The Reception of Dante in the Visual and Performing Arts*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315258522>
- British Library. Catalogue of Illuminated Manuscripts. Egerton 943.* (s. f.). <https://blogs.bl.uk/digitisedmanuscripts/2014/01/welcome-to-the-catalogue-of-illuminated-manuscripts.html>
- Casini, T. (1885). *La vita nuova di Dante Alighieri*. G. C. Sansoni Editore.
- Divina Comedia: El encuentro de Dante y Beatriz, siglo XIV. Escuela veneciana. Manuscrito iluminado.* (s. XIV). <http://www.virtualmuseum.ca/Exhibitions/Valentin/Francais/3/32.php3>
- Divine Comedy Image Archive.* (s. f.). <https://rmc.library.cornell.edu/divinecomedy/>
- Divine Comedy.digital.* (s. f.). DivineComedy.Digital. <http://divinecomedy.digital>
- Doré, G. (2012). *The Dore' Illustrations for Dante's Divine Comedy: 136 Plates*. Courier Corporation.
- Doré, G., Caudet, F., & Llorens, M. J. (2000). *Ilustraciones de Gustave Doré: La Divina Comedia*. Edimat.
- Fernández, S. (2002). La Divina Comedia a través del arte: Un modelo de pervivencia en la memoria colectiva. *Ala Este. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 2, 73-92.
- Gizzi, C. (1999). *Dante istoriato: Vent'anni di ricerca iconografica dantesca*. Skira.
- Gizzi, C. (2000). *L'arte nuova e Dante*. Skira.
- Gizzi, C. (2001). *Giotto e Dante*. Skira.
- Gromling, A. (2007). *Grandes maestros del arte italiano: Botticelli*. (H.F. Ullmann).
- Hamlyn, R., Phillips, M., Ackroyd, P., & Butler, M. (2000). *William Blake*. Tate Publishing.
- Huerta, R., & Domínguez, R. (2018). Educación artística para fomentar la investigación en cine y audiovisuales. *Educación artística: revista de investigación*, 9, Article 9. <https://doi.org/10.7203/eari.9.13378>
- Kleinhenz, C., & Olson, K. (2020). *Approaches to Teaching Dante's Divine Comedy*. Modern Language Association.
- Marionette Theater Vienna | Schönbrunn Palace.* (s. f.). Marionettentheater. <https://www.marionettentheater.at/?lang=en>

- Owen, R. M. (2001). *Illuminated manuscripts of Dante's Commedia (1330-1490) in their cultural and artistic context*. University of London.
- Pyle, E. (2015). *William Blake's Illustrations for Dante's Divine Comedy: A Study of the Engravings, Pencil Sketches and Watercolors*. McFarland & Company.
- Räsänen, M. (2003). Interpreting Art Through Visual Narratives. En M. Xanthoudaki, L. Tickle, & V. Sekules (Eds.), *Researching Visual Arts Education in Museums and Galleries: An International Reader* (pp. 183-195). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-94-010-0043-7\\_13](https://doi.org/10.1007/978-94-010-0043-7_13)
- Rolling Jr., J. H. (2015). Art Education at the Turn of the Tide: The Utility of Narrative in Curriculum-Making and Education Research. *Art Education*, 63(3), 6-12. <https://doi.org/10.1080/00043125.2010.11519064>
- Romanski, N. M. (2019). Reigniting the Transformative Power of Puppets Through Narrative Pedagogy, Contemporary Art, and Transdisciplinary Approaches in Art Education. *Art Education*, 72(4), 36-42. <https://doi.org/10.1080/00043125.2019.1602496>
- Società Dantesca Italiana*. (s. f.). <https://www.dantesca.it/>
- The Divine Comedy – Digital Dante*. (s. f.). <https://digitaldante.columbia.edu/dante/divine-comedy/>
- Tomlinson, C. (1894). *Dante, Beatrice, and the Divine Comedy*. Williams and Norgate.
- Waismann, A. (1970). *De Algunas Constantes Estilísticas en la Divina Comedia*. Cordoba.
- Zander, M. J. (2007). Tell Me a Story: The Power of Narrative in the Practice of Teaching Art. *Studies in Art Education*, 48(2), 189-203. <https://doi.org/10.1080/00393541.2007.11650099>