

LOS 7PK2 ACTUALES

ABRIL B. SÁNCHEZ CRESPO

Memoria Trabajo Fin de Grado

Dirección: Manuel Adsuara Ruiz

FCSH. Campus de Teruel. Universidad de Zaragoza

Grado en BBAA. Curso 2020/2021



Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel

Universidad Zaragoza

ÍNDICE.

1.Introducción.....	2
2.Los 7PK2 Actuales.....	4
3.Investigación.....	6
3.1. Performance.....	6
3.2. Instalación ¿Escultura?.....	7
3.3 Historia de los pecados.....	12
3.3.0. El monje Evagrio Póntico.....	12
3.3.1. El Papa Gregorio Magno.....	12
3.3.2. El poeta italiano Dante Alighieri.....	12
3.3.3. Durante el Periodo de la Edsd Media.....	12
3.3.4. Cristianismo.....	13
3.3.5. Judaísmo.....	14
3.3.6. En el islam.....	15
3.3.7. En el hinduismo.....	16
3.3.8. Según el budismo.....	16
3.3.9. Historia de lujuria.....	17
3.3.10. Historia de avaricia.....	19
3.3.11. Historia de envidia.....	22
3.3.12. Historia de soberbia	25
3.3.12. Historia de pereza.....	27
3.3.14. Historia de la gula.....	29
3.3.15. Historia de la ira.....	31
4. Referentes.....	35
5. Discurso artístico.....	40
6. Realización.....	42
7. Conclusión.....	49
8. Anexos.....	50

LOS 7PK2 ACTUALES. Abril Sánchez.**1. INTRODUCCIÓN**

El pecado, representados en la época actual en la que vivo, inspirado en la descripción del infierno de Dante en su obra *Divina Comedia* dónde se configura el mundo de los difuntos pecadores en círculos.

He escogido este tema principalmente por mi curiosidad artística en el atractivo de lo prohibido, de lo comprendido por la cultura occidental judeocristiana como la maldad en la sociedad y desde que se fueron conformando las religiones que hoy en día conocemos, estos conceptos de maldad han perdurado hasta la actualidad, aunque no siempre han sido entendidas ni valoradas de la misma manera dependiendo de la época en la que uno se encontrase. Desde que la religión ha cambiado su imagen de su peso en la sociedad, comparándolo con épocas pasadas, he observado que al igual que los mandamientos, los pecados han perdido su peso emocional en las personas. Con esto me refiero a que a día de hoy podemos distinguir perfectamente cuando se está pecando de algo, sin embargo, hemos dado justificaciones lógicas y filosóficas ante ellos, planteándonos así la seriedad de estos, y sobre todo hacernos las preguntas intrínsecas de *¿Es realmente algo malo si mi intención no era la de dañar a nadie ni a mí mismo? ¿Por qué el placer es un pecado? ¿La maldad o actos pecaminosos son realmente venidos de la naturaleza del ser humano?* Estas preguntas han sonado en mi cabeza varias veces a lo largo de mi vida y mi trayectoria artística, además de que he podido observar cada uno de los siete pecados en varias personas (también en mí misma) y de diferentes maneras. No desde un punto de vista negativo, ni positivo, sino reflexivo. También cuestionar quién decide cuales son los pecados y cuáles no, y a quién se aplican o no.

Al igual que en el Barroco, he querido exaltar los siete pecados mortales como se hacía con las Iglesias en aquella época, recargados de elementos, una notable teatralización y hacer

sentir al espectador, creando un espacio en el que al adentrarse el individuo se olvide de la realidad, al igual que pasa con el cine, dando una experiencia emocional. He escogido la instalación con performance porque de esta manera puedo conseguir transmitir mi obra con la intención que busco, que es hacer sentir al espectador, para ello debe ser comprensible, por ello los siete pecados capitales, todo el mundo es conocedor de ellos, conozcan o no la religión católica, ya que los pecados son acciones o vicios del ser humano que todos experimentamos en mayor o menor medida en algún momento de nuestra vida y que han sido catalogadas de esta manera mediante la religión para controlar a la sociedad como ahora se hace con las leyes en la política. La forma en la que represento los pecados además de dramática es muy actual, creando un recorrido dividiendo los pecados en círculos (haciendo referencia a *la Divina Comedia* de Dante, siendo esta la primera vez que se describe el infierno), en cada uno de los círculos se crea una instalación en la cual se encuentran diferentes performances en cada una, cada círculo está delimitado por piedras de colores vivos, y cada escultura viviente tendrá un color predominante, he asignado colores a los pecados desde mi criterio personal e investigando los colores que se les asignan en diferentes trabajos artísticos. Los sonidos también serán de esta era, creando una banda sonora con sonidos que referencian a cada uno de los pecados.

2. LOS 7PK2 ACTUALES.

2.1.LUJURIA: rosa, luz rosa, elementos eróticos (vibradores, geles lubricantes, esposas antifaces, etc.) ropa erótica, en la banda sonora el audio se compone de anuncios pornográficos, gemidos y música erótica. Una persona realiza la acción de simular el placer de la sexualidad.

2.2. AVARICIA: amarillo, posits, compartimentos en forma de pirámide invertida, luz amarilla, el sonido que hace referencia a este pecado en la banda sonora son sonidos de máquinas tragaperras y frases de posesión como “todo para mi” o “mío, mío, mío...”. Acción, una persona forrada en posits en los cuales se escriben elementos diferentes, o el mismo varias veces simulando la compra compulsiva y avariciosa de quererlo todo, la persona que se encuentra en el centro de la estructura circular llena de compartimentos para rellenar y posits, dicha persona continúa pegando posits, es decir continúa queriendo más.

2.3. ENVIDIA: luces verdes, sonidos de comentarios envidiosos son los sonidos que hacen referencia a la *envidia* en la banda sonora, dos personas, la acción consiste en que cada una mira a la otra portando un objeto, en este caso serán móviles en los que estarán observando continuamente redes sociales como Instagram o Facebook. Ambos dos miran al otro con envidia, a la vez que critican y sienten envidia de lo que ven en las pantallas de sus móviles. Se sitúan en una posición en la que se pueden observar las dos acciones relacionadas entre sí por la envidia.

2.4. SOBERBIA: morado, luz morada, la banda sonora realmente como base tendrá un sonido imperial o de poder (música clásica electrónica) que es la referencia a este pecado, un pedestal en el que se encuentra en la cima una persona que irá vestida con aires de grandeza de este siglo como lo son por ejemplo los raperos, ya que siempre llevan una actitud de estar por encima de los demás, detrás del pedestal más alto hay dos más bajos que en

conjunto forman una escalera de forma abstracta. Los dos pedestales pequeños quedan vacíos.

2.5. PEREZA: luz azul, los sonidos de este pecado en la banda sonora son fuertes bostezos.

Sofá, PC, mesa entre el sofá y PC, multitud de elementos que denotan la pereza de la persona que la habita como por ejemplo un cenicero a rebosar, botellas llenas de orina, múltiples envoltorios de comida a domicilio, un plato de comida en la tripa, etc. La persona que realiza esta acción trata de ser lo más vaga posible, sin apenas mover un dedo para nada, se encuentra tumbada y lo más energético que hace es bostezar.

2.6. GULA: luz roja, el sonido que hace referencia a esta en la banda sonora es un ASMR, un estilo de sonido muy viral en estos tiempos, ya que se considera placer auditivo para muchos.

Estructura circular en la que el individuo se encuentra en el centro rodeado de comida y bebida de todo tipo, y mostrando los logotipos de los productos llevándonos a la actualidad, la acción consiste en que la persona que lo representa no para de beber y comer mostrándose insatisfecho.

2.7. IRA: luz naranja, en la banda sonora se hace referencia con sonidos de gritos y comentarios ofensivos que podemos encontrar hoy en día, hay salpicaduras de sangre y objetos rotos, una persona realiza la acción que trata de portar un cuchillo ensangrentado haciendo muestras de ataque a todo el que pasé por su alrededor a su vez rompiendo lo que se haya a su alrededor de manera incontrolada.

3.INVESTIGACIÓN.

3.1. PERFORMANCE.

El movimiento artístico conocido como *performance* forma parte del arte conceptual, en el que la idea cobra mayor importancia frente a la forma, por lo que no importa que la ejecución de la forma de representarla sea impecable, sino que el concepto que sostiene es lo importante en la obra. La *performance* como movimiento artístico tuvo sus comienzos en los años 60 del siglo XX. Aunque las primeras manifestaciones performativas se dieron en el *Cabaret Voltaire* durante la tendencia *DADA*, ya que en este lugar como otros de su misma índole se realizaban teatros sin trama que carecían de sentido siendo el concepto ese libre albedrío que representaban sin seguir ningún tipo de pauta. La *performance* fue el movimiento artístico que promulgó la idea de que el mismo cuerpo del artista o de otros usuarios fueran la materia con la que se conformaba la obra, rompiendo de esta manera la forma de entender el arte y también de hacerlo, ya que siempre se ha solido ver como algo que se realiza a partir de técnicas como la pintura, o la escultura en sus diferentes vertientes. Además, la *performance* tiene en su esencia el atractivo de lo efímero, ya que por mucho reportaje en vídeo o fotografía que se le pueda hacer para su memoria y presentación posterior lo que prima en esta clase de obras es vivirlas. Ese tipo de experiencia solo te la da el momento de presenciar una obra de este tipo, para nada se acercará a tus emociones una obra performativa a modo de documento o exposición fotográfica. Dentro de la *performance* también existen los *happenings*, los cuales tratan de *performance* en las que interviene de manera alternativa el público, en ese caso la situación no puede ser controlada por el artista que la realiza, ya que el público goza del libre albedrío para interactuar o también de no hacerlo. Los primeros *happenings* que se realizaron fueron en el Black Mountain College de Carolina del Norte en EEUU a comienzos de los años 50 del s.XX. Sus líderes fueron el músico y compositor John Cage, su pareja y coreógrafo Merce Cunningham y el artista Robert Rauschermberg. Yves

Klein, era un artista que pertenecía al movimiento artístico del *Nuevo Realismo* o *Nouveau Réalisme*, sin embargo uno de sus trabajos más conocidos las *Antropometrías* de Klein, fue en sí un acto performativo, ya que invitó a tres modelos desnudas a convertirse en *mujeres pincel*, siendo su función la de untarse de pintura todo el cuerpo y dejarlo marcado sobre un lienzo puesto en una pared, dejando sus cuerpos marcados en *azul Klein* en aquel lienzo, mientras que los invitados al evento disfrutaban de una bebida con ese mismo color. También se hizo un reportaje en video y fotográfico, ya que la obra en sí era la acción de pintar, no solo el resultado. Se denomina *action-painting* a esta forma de pintar dándole más importancia a la acción de pintar que al resultado de la misma. El precursor de este tipo de *performance* es el artista Jackson Pollock, ya que sus pinturas no son más que el resultado de sus *performances*. El movimiento *performance* en sí busca encontrar el azar, resulta realmente difícil dejarse llevar en un mundo tan catalogado que busca una explicación para todo, siendo que la propia explicación del azar es el mismo azar. Con la *performance* podemos medir en cierta medida lo que hacemos, sin embargo, el azar surge por cómo se comporta el público ante ello, haciendo este tipo de obras interactivas y emotivas, ya que siempre generan algún tipo de emoción en el espectador que lo vive en directo, en esencia se conforma una experiencia sensitiva y plenamente efímera para quién la visita.

Como ejemplos de artistas de la *performance* quisiera nombrar a Marina Abramovik con su obra *Imponderabilia* junto a su pareja Ulay en 1977 en el museo de Bolonia, la obra consistía en que la pareja se ponía en la puerta totalmente desnudos, tapando la salida, provocando que la gente se girase para pasar por ella, a su vez comprobando hacia dónde más se giraba la gente, si hacia el chico o hacia la chica. Otros artistas de *performance* que más admiro son Abel Azcona, Yoko Ono, Vito Acconci, Jackson Pollock, Martin Creed *Amigos*.

3.2. INSTALACIÓN. ¿ESCULTURA?

El arte de instalación es uno de los métodos y géneros de expresión artística del arte contemporáneo que viene del ámbito escultórico y que se conforma como método escultórico en la década de 1970. La instalación trata de un género artístico de obras tridimensionales que están diseñadas con la intención de transformar la percepción de un espacio. Generalmente el término **instalación** se aplica a los espacios interiores, mientras que las intervenciones en el exterior son denominadas como arte público, ya que está a disposición visual de todo aquel que pase por dónde se encuentra situada la intervención sin necesidad de entrar en ningún espacio cerrado. Sin embargo, los límites entre estos se difuminan entre sí.

Los tipos de arte que consisten en colocar objetos en áreas interiores o exteriores, crean un nuevo espacio que depende de la intención del artista, por tanto, el espacio dónde se coloca es totalmente cambiado y sintetizado, dejando todo ese lugar como un trabajo unificado. Hay muchas posibilidades de construir un espacio a partir de otro, ya siendo con una estructura realizada para crear un espacio dentro de otro, o mediante un video (denominado video instalación), o construyendo un espacio a partir del sonido (denominado instalación sonora).

Debido a que el trabajo en sí es el espacio construido por completo, el espectador debe experimentar todo el espacio que le rodea, y no apreciar cada pieza del trabajo por separado, ya que todo en conjunto es la obra, no tiene sentido mirarla como se mira una escultura, que es una obra individual en sí misma. Esta es una técnica cuya intención principal es cambiar la forma de entender una obra para el espectador, una técnica que lo que pretende es provocar la experimentación, hacer sentir, por esta razón se utilizan todos los elementos sensoriales, la vista, el oído, el olfato, el gusto, el tacto y en conjunto generar sensaciones.

Esta nueva técnica nació originalmente del ensayo y error en relación con el método expositivo de las obras escultóricas además del arte escénico ya que suelen ser combinados en muchas ocasiones como en mi propio trabajo. De forma gradual se fue apartando del

marco conceptual de la escultura y se independizó como técnica artística expresiva. La instalación se expresa con mayor frecuencia en un marco conceptual tridimensional, el artista incluye varios factores creando un entorno, el trabajo se pone en una situación ficticia creada por el artista, y utiliza el fuera de campo, es decir crea una nueva dimensión en el espacio que impacta en el espectador, haciendo que se sumerja en un nuevo mundo. El hecho de incluir al espectador provoca el entendimiento de participación en la obra, inmersión en esa pequeña realidad creada e intensifica la teatralidad de esta.

Las características principales de la instalación se basan en conceptos que se siguen dudando en su planteamiento como la cantidad y repetición de elementos, o la disposición de ellos, multiplicidad o seriación. Todo esto fruto del lenguaje minimalista que planteó todas estas cuestiones en el ámbito escultórico que cogía rumbo a la instalación, como ejemplo ya comenzó con Warhol en los 50 con sus obras que se basaban en repeticiones de un mismo elemento.

Cantidad y repetición de elementos.

En las obras de **Donald Judd** como ejemplo podemos observar que se trata de elementos idénticos creados de forma industrial, que en una disposición elegida y planteada constituye la obra de arte. Esta idea es empleada desde entonces hasta hoy por varios artistas como **John MacCraken** con sus piezas que reflejan como espejos con formas rectangulares de aspecto industrial colocadas en diferentes partes y en diferentes disposiciones, **De Stijl**, con sus cuadros de colores primarios con líneas rectas en negro con trazados perfectos, todas repeticiones con alguna variación, inicios del racionalismo.

Multiplicidad o seriación.

La multiplicidad de elementos implica varias cuestiones a la hora de analizar una obra de este tipo, a la vez supone mayores opciones para los artistas a la hora de crear su obra, no hay

fronteras, o ¿sí? A la hora de identificar una obra de estas características surgen dudas a la hora de diferenciar una escultura instalada de una que aparente serla y no lo sea.

El número de elementos es una cuestión clave a la hora de tener en cuenta las alternativas que la cantidad de piezas supone para que la obra sea todavía más interactiva. Con cada elemento que añadimos a partir de los dos elementos y dependiendo de qué elementos sean, multiplicamos las opciones de entender la obra y de poder crear más juego en ellas. Son varios casos también que el número de elementos no precisa de una cifra fija y una obra puede funcionar con 4 o con 12 elementos, o con 20 o con 100, todo en función de lo que consista el concepto de la obra, la intención artística, el tamaño y la variedad de piezas y elementos que se repiten y varían en la obra.

Como en el caso de *Congregation (2010)* de **Ledelle Moe**, escultura instalada compuesta de numerosas cabezas cuyo número podría variar sin modificar de manera significativa la obra final.

Sin embargo, en una de mis artistas más admirada por su obra *la Menesunda (mayo de 1965)* de **Marta Minujin**, la instalación consiste en una especie de casa construida con diferentes habitaciones en las que en cada una cambian los elementos o hay performance en algunas de ellas, pero cada una de las habitaciones están repletas de repeticiones de elementos, por ejemplo, la sala de luces de neón está completa únicamente de ellas, tiene una sala que está repleta de espuma, otra de cosméticos dispuestos en la pared, etc.

Disposición de los elementos.

A la hora de tratar la multiplicidad de elementos esta puede ser confundida con la seriación de obras. El hecho de que una obra se componga de una amplia cantidad de elementos implica que muchos de ellos se repitan, sean idénticos o simplemente simétricos o parecidos de apariencia, siempre sin perder la percepción de que cada elemento no es una obra sino

todos en conjunto conforman la obra. Por el contrario, la seriación conlleva a que cada una de las piezas de la serie sean en sí mismas una obra de arte independiente que no tiene nada que ver con la de su proximidad, manteniendo su independencia. Esto genera otro concepto a investigar el cual sería el montaje, ya no expositivo, realizado por diseñadores y comisarios, sino el montaje artístico, practicado últimamente por algunos artistas mencionados anteriormente.

3.3. .HISTORIA DE LOS PECADOS CAPITALES.

Los pecados capitales corresponden a la clasificación de los vicios o deseos del hombre según las enseñanzas morales del cristianismo. Los pecados capitales nunca fueron escritos en la sagrada Biblia, sino que a lo largo de los primeros siglos después de Cristo, varios autores de diferente procedencia comenzaron a describirlos y enumerarlos, siendo en un primer momento ocho pecados capitales, pasando finalmente a contarse como siete.

“A lo largo de los siglos los seres humanos siempre hemos pecado, no importa que vida llevemos siempre terminamos pecando.

Sin embargo, a través de la historia solo hay siete Pecados que son los más peligrosos, son los que más se pueden notar en las personas ya sea en los demás o en nosotros mismos, en todas las religiones siempre han combatido estos Pecados, pero ninguna ha tenido éxito en erradicarlos ya que sin estos Pecados no habría historia como la conocemos. Estos Pecados no aparecen en la biblia fueron descritos por primera vez por Evagrio Póntico en el año 375, años más tarde el Papa Gregorio Magno reduciría la lista de Evagrio a solo Pecados. En algún momento de nuestra vida hemos escuchado sobre estos Pecados y nos hemos preguntado cual es el castigo que nos tocara a cada uno de nosotros por haber pecado. El Autor Italiano Dante Alighieri describe el castigo correspondiente según el pecado en su obra La Divina Comedia, aquí otra duda que nos hacemos es que, si estos Pecados tienen

algún demonio, y si es así, cual es el nombre de esos demonios. Otra cosa sorprendente de estos Pecados es que aparecen en nuestras caricaturas favoritas y si hay Pecados entonces cuales serían sus opuestos de cada uno ya que en esta vida todo tiene su opuesto.”

3.3.0. **El monje Evagrio Póntico** en el año 375 DC en Egipto clasificó los pecados capitales en una lista dividiéndolos en 8 los cuales son: Lujuria, Avaricia, Gula, Acedia (pereza), Ira, Soberbia, Vanagloria o envidia y tristeza.

3.3.1. **El Papa Gregorio Magno** revisó la lista de Evagrio Póntico y redujo la lista a 7 pecados, dijo que la vanagloria es una forma de soberbia y también unió la acedia y la tristeza para formar la pereza, así dando lugar a la envidia, no solo modificó la lista de Evagrio sino que llamo a esta lista Pecados Capitales porque abren las puertas a otros pecados.

3.3.2.. **El Poeta italiano Dante Alighieri** escribió La Divina Comedia donde describe el Infierno Purgatorio y Paraíso en el infierno, donde describe el descenso al infierno, su apariencia describiéndolo en círculos donde cada uno de ellos pertenece a un pecado y también lo que les pasa a los pecadores en dichos círculos, tanto a los que habían pecado solo de uno como de varios pecados.

3.3.3. **Durante el periodo de la Edad Media** se vivía el catolicismo de una manera muy arraigada a la sociedad, prácticamente el poder eclesiástico era el mayor poder sobre la sociedad, ya que era Dios quien nombraba a los reyes. La Santa Inquisición fue una institución judicial creada por el pontificio en la Edad Media, con la misión de controlar a las personas y sentenciar a aquellos que no pagaban sus impuestos o eran culpables de herejía. En la Iglesia primitiva la pena habitual por herejía era la excomunión, con el reconocimiento del cristianismo como religión estatal en el siglo IV por los emperadores romanos, los herejes empezaron a ser considerados enemigos del Estado, sobre todo al provocar violencia y

alteraciones del orden público. Los delitos que podemos llamar actualmente pecados que merecían sentencia en esta época eran:

La Blasfemia, eran afirmaciones injuriosas contra Dios, la Virgen y los santos, así como contra todas las cosas sagradas en general. Las sanciones eran drásticas incluyendo la pena de muerte, cuando la blasfemia era sobre la Virgen o los Santos se decretaba la mutilación de la lengua, azotes, prisión, destierro, etc.

La bigamia, que consiste en contraer un segundo matrimonio sin estar disuelto legalmente el primero. Las penas consistían en salir a un auto de fe (acto público organizado por la Inquisición en el que los condenados por el tribunal abjuraban de sus pecados y mostraban su arrepentimiento) con una vela en la mano, sogas al cuello y coraza, recibir 100 o más azotes, a continuación, eran desterrados.

La brujería, considerada como tales actividades que tienen en común el ejercicio de un poder sobrenatural siniestro, ejercido por personas que vivían sometidas por el demonio. Sus penitencias eran varias, salir en auto de fe, 100 azotes o vergüenza pública, destierros entre 3 meses y 10 años, multas y en algunos casos muerte en la hoguera o decapitaciones.

Los “pecados nefandos”, también denominados delitos abominables o inconfesables. Esta variedad de pecados incluía a las relaciones sexuales entre personas del mismo sexo, a las relaciones sexuales entre personas de opuestos sexos contra natura y a las relaciones sexuales con animales. A los que cometían tales faltas y a los que lo intentaban también, en algunos lugares los quemaban vivos, en España los castraban públicamente, después eran suspendidos por los pies hasta que morían.

3.3.4. **En el cristianismo**, Jesús dijo “mirar a los pájaros del cielo que ni siembran ni recogen y sin embargo mi padre les da de comer” esto es lo que dijo de la sencillez cuando Satanás lo tentó a comer y dijo “no solo del pan vive el hombre, también vive de la palabra de Dios”.

También dijo que cometemos pecado de adulterio si miramos con lujuria a una mujer, en los 10 mandamientos uno de ellos dice, “no cometerás ni pensarás actos impuros”. También el de “no codiciarás los bienes ajenos” refiriéndose a la envidia. Referenciado por la ira, el mandamiento que dice “no matarás”.

3.3.5. **En el judaísmo**, no tenían una clara concepción de los 7 pecados capitales, sin embargo, tenían algunas fórmulas en la Ley de Moisés escrita en los primeros 5 libros de la Biblia católica, a los que ellos llaman Toráh, su libro sagrado. Las leyes de la Toráh que tengan una relación con los pecados son:

Envidia: no desearás los bienes ajenos.

Avaricia: cada 7 años perdonarás las deudas de tu prójimo; serás generoso con los pobres de tu país; si prestan dinero a un pobre no te portes usurero exigiendo intereses; no te dejes sobornar con regalos porque el regalo, ciega y pervierte el corazón; cada año apartarás el diezmo de los que trabajaran tus campos; el rey del país no tendrá muchos bienes ni muchas mujeres, no sea que se desvíe su corazón; no explotarás al jornalero pobre indigente; cuando coseches tus frutos no regreses a buscar lo que hayas dejado, déjalo para el extranjero, el huérfano, la viuda; tendrás pesas justas y exactas.

Lujuria: se tomará como esposa a la persona (soltera) con la que se haya tenido relaciones, con consentimiento del padre y se pagará lo correspondiente (dote); quien tenga relaciones sexuales con un animal será castigado con la muerte; requieren de purificación lo que tienen relaciones sexuales; no tendrás relaciones sexuales con parientes, pena de muerte; si se comete adulterio con la mujer del prójimo se castigará con la muerte a ambos (si la mujer también es culpable); relaciones con personas del mismo sexo, penadas con la muerte

Gula: -los sacerdotes tienen prohibido beber alcohol, penado con la muerte.

Soberbia: no te burlarás del mudo ni pondrás tropiezo al ciego; si no obedecen mis leyes ni las ponen en práctica yo me portaré con ustedes de la misma manera castigándolos con plagas, enemigos, sequías, etc. No pienses en tu interior “por mis méritos me ha traído el señor a tomar posesión de esta tierra”, no es por tus méritos ni por tu rectitud sino debido a la maldad de esas naciones Dios expulsa de tu presencia, y también para cumplir mi juramento.

Ira: no odiarás a tu hermano, sino que lo corregirás para no hacerte culpable de su causa; no tomarás venganza ni guardarás rencor a tus compatriotas; el que maldiga a su padre o a su madre será castigado con la muerte; el que mate a otro hombre será castigado con la muerte; quién mate a cualquier animal compensará animal por animal; ojo por ojo diente por diente.

Sobre la pereza no se encuentra nada referencial.

3.3.6. **En el islam** difieren en su lista de pecados capitales, ellos tienen 68 de los cuales sólo algunos pocos tienen relación directa o indirecta con los 7 pecados del cristianismo o bien los relacionados con sus virtudes contrarias.

Por ejemplo: Comer en Ramadán. Comer en el mes sagrado del ramadán cuando debería de hacerse ayuno, se refiere a la gula. Fornicación. Tener relaciones sexuales con una persona que no es tu esposo/a, esto se refiere a la lujuria. Cortar lazos de consanguinidad. Está prohibido dejar de estar en contacto con tus parientes por cualquier tipo de riña, este hace referencia a la ira. Arrogancia. Caer en el mismo error y creerse más que el otro y desobedecer a Alá. Esta sería la soberbia. Coger antes de repartir el botín de guerra. Al momento de llevarse a cabo guerras en nombre de esta religión y adquirir botines se prohíbe que alguien se adueñe de alguna parte del mismo sin que se lleve a cabo la repartición debida por el encargo. En esta se habla de avaricia. Maldecir mucho. Constantemente y por todo, es otro que se refiere a la ira. Arrastrar la ropa por arrogancia. Cuando las personas arrastran la

ropa por moda, por ejemplo: cuando ciertas mujeres se casan y usan vestidos largos que se arrastran, sólo para lucir bien, es síntoma de soberbia. En el islam se hace referencia a los 7 pecados capitales como los 5 males.

3.3.7. **En el hinduismo** el purgatorio de los pecadores tiene el nombre de Naraka, siendo uno de los seis reinos de existencia de mayor sufrimiento en toda la cosmología budista. Naraka se traduce al español como infierno o purgatorio, este está relacionado estrechamente con la mitología budista de China. El Naraka se diferencia del infierno occidental en dos aspectos:

1. Los seres no son enviados al Naraka como resultado de un juicio divino con su correspondiente castigo.

2. La estancia en el Naraka no es eterna, aunque suele ser muy larga, ya que las almas acaban reencarnándose en otro cuerpo. Por tanto, no hay como tal unos pecados que diferencien el castigo en el purgatorio, sino que debido al Karma de esa alma será castigada y dirigida al Naraka o no. Tienen obviamente valores morales y algunas reglas para alcanzar el descanso de la muerte y no el tormento, además de hechos que no tienen más que la consecuencia del castigo divino. A los niños se le dice que, si quieren vivir en una conciencia superior, en su naturaleza del alma, en paz, felicidad y amor por todas las criaturas; no pueden comer carne, pescado, mariscos, aves o huevos los días sagrados. Esto por ejemplo estaría relacionado como se conoce en occidente con la Gula.

3.3.8. **Según el budismo**, un ser nace en un Naraka como resultado directo de su Karma previo (consecuencia de sus actos, pensamientos y palabras), y reside en él por un período determinado, hasta que su Karma haya alcanzado su resultado final. Después de que su Karma negativo se agote, podrá renacer en alguno de los mundos superiores como resultado de un Karma anterior que no había madurado todavía. La concepción de un ser en el infierno

correspondería a un estado de extremo dolor, terror, soledad y angustia de todos los seres humanos.

3.3.9. HISTORIA DE LA LUJURIA.

Es el pecado de consentir pensamientos que son considerados impuros por su exceso de compulsión sexual. Es la búsqueda desenfrenada por satisfacer el placer sexual sin límite alguno, lo que puede generar o mejor dicho degenerar en actitudes y actos deshumanizantes. Su contrariedad sería la castidad, la abstención y control de los deseos y pensamientos sexuales.

Según el monje Evagrio Póntico, la lujuria es “la temperancia genera medida, mientras la gula es la madre del desenfreno; el aceite que alimenta la luz de la lámpara y el frecuentar de mujeres atiza “la llamarada del placer”. El Papa Gregorio declaró remedio a la lujuria que todos los sacerdotes debían ser célibes, es decir, no podían contraer matrimonio, para no caer en la tentación del deseo sexual. Dante Alighieri describió la lujuria como el segundo círculo del infierno, donde los pecadores viven continuamente en un torbellino de fuego, haciendo alusión al sentimiento ardiente del deseo sexual.

Asmodeo es el demonio que se identifica con este pecado. La lujuria es considerada el pecado que incluye pensamientos o deseos obsesivos o excesivos de naturaleza sexual, la lujuria insatisfecha puede llevar a compulsiones sexuales o sociológicas y/o transgresiones incluyendo la adicción al sexo, el adulterio y la violación. La lujuria puede ser descrita como el deseo excesivo por la liberación sexual. Asmodeo es concebido como el demonio responsable de pervertir a las personas con deseos sexuales, de motivar la actividad sexual, haciendo que las almas de estos pecadores sean condenadas al Segundo Círculo dantesco hablando.

Para el Papa Gregorio el Grande en el Renacimiento, Asmodeo fue visto como el príncipe de

la lujuria dentro de los llamados “siete príncipes del infierno”, categoría en que cada príncipe representa a un pecado capital.

Según el testamento de Salomón: “Soy llamado Asmodeo entre los mortales, y mi negocio es conspirar contra los recién casados de modo que no se *conozcan*. Yo los quebraré con varias calamidades. Me arrebató la belleza de las vírgenes y anhelo sus corazones... Yo transporto a los hombres a los lapsos de la locura y el deseo cuando ellos tienen sus propias esposas, así ellos las abandonan y se escapan de día y de noche con otras que pertenecen a otros hombres, con el resultado de que incurren en el pecado y caen en actos criminales

Asmodeo es descrito como una entidad cuyo rostro (uno de ellos, mejor dicho) y torso, son de humano, además cabalga un dragón portando una lanza y tiene tres cabezas, una de carnero, un toro y un ogro.

En la India el libro llamado KamaSutra explica diferentes tipos de posturas sexuales. En la antigua Grecia se hacían monumentos de piedra dedicadas a la Diosa Afrodita, Diosa de la fertilidad. En la antigua Roma la sexualidad era representada por la Diosa Venus, y al igual que en Grecia era considerado un valor exaltable del ser humano. Cayo Julio César Augusto Germánico, más conocido como Calígula, fue el tercer emperador romano, perteneciente a la dinastía Julio-Claudia, del año 37 al 41 a.C. quién convirtió parte de su palacio en un burdel donde obligaba a mujeres nobles a prostituirse.

En la Edad Media se reflejaba la lujuria en los pórticos románicos para enseñar a la gente que eso no se debía hacer porque al caer en la tentación de este pecado sus almas estarían condenadas a ir al infierno, y para combatir este mal se debía ir a confesar este mal.

En la Edad Moderna Sigmund Freud escribió *Tres ensayos de teoría sexual (1905)* y *la Introducción al psicoanálisis (1917)* además de otros libros, en los que claramente habla sobre el sexo, la sexualidad, incluso lo llega a exaltar, aunque de una manera muy personal y

a veces excesiva. En esta época la gran mayoría de las culturas de todo el mundo seguían juzgando a aquellos que mostraban su sexualidad liberalmente y a aquellos que no eran puros antes del matrimonio, sin embargo, ya empezaba a surgir muy poco a poco la liberación de la sexualidad de la raza humana.

Actualmente todavía hay muchos planteamientos en diferentes lugares del mundo, ya que por todo el planeta se hayan agresiones sexuales, violaciones, castigos por no ser virgen, y demás miserias humanas. Por otra parte, la sexualidad es mucho más libre comparándola con cientos de años atrás, se comprenden las identidades de género, la variación de sexualidades; pero sigue habiendo mucha gente en varios países hostigada por no poder revelar su verdadera sexualidad además de vivirla sin cometer un crimen y ser cruelmente castigados por su gobierno y su sociedad. Sin embargo, ya se habla de sexo incluso en el colegio o para prevenir la mala actuación a la hora de tener relaciones sexuales, además de prevención de enfermedades de transmisión sexual y la gente puede hablar sin miedo sobre este tema de una manera correcta y sana, o simplemente para plantear dudas y hallar respuestas.

Colores: Los atributos del rojo son casi todos superlativos. El rojo tiene la mayor longitud de onda y la menor energía de todas las luces visibles. Se cree que es el primer color que perciben los recién nacidos o aquellas personas que han permanecido largo tiempo en la oscuridad. También, el color que más rápido se mueve en términos de captar la atención y el que ejerce mayor impacto emocional. Símbolo: cabra.

Mi color: escogí el rosa, porque hoy en día los colores rojos y rosas intensos están ligadas a la imagen del erotismo, de la pornografía, del placer sexual mezclado con el sentimiento del amor. Además, la luz de color rosa genera esa idea de erotismo en el ambiente.

3.3.10. HISTORIA DE LA AVARICIA.

La avaricia o codicia es un pecado de exceso al igual que la lujuria y la gula, pero en este caso se interpreta como exceso de bienes materiales y riquezas de forma irreflexiva. Los avaros quieren tener grandes cantidades de objetos o de dinero que sobrevaloran y no es de su importancia el medio por el que los consiguen. La tacañería es fruto de la avaricia, ya que no se quiere gastar, solo se quiere ganar y acumular, sin tener nunca la intención de dar. La virtud que combate a este pecado es la generosidad, dar con gusto y desinteresadamente a los demás, sobre todo a aquellos que no tienen nada, también la honradez, virtud que escasea actualmente sobre todo en los gobiernos.

Según el monje Evagrio Póntico, “la avaricia es la raíz de todos los males, nutre como arbustos a las demás pasiones y no permite que se sequen aquellas que florecen de ésta.” Santo Tomás de Aquino afirmaba que la avaricia es “un pecado contra Dios, al igual que todos los pecados mortales, en lo que el hombre condena las cosas eternas por las cosas temporales”. Dante Alighieri describió la avaricia en el cuarto círculo del Limbo donde los avariciosos están empujando sacos que representan todo lo que quisieron en vida. También en la Divina Comedia, se describe el demonio de la avaricia, Mammon, durante su visita al inframundo como un demonio lobo, debido a que en la Edad Media los lobos eran asociados con la avaricia.

El demonio que se hace responsable de este pecado es Mammon, pasó a ser una palabra aramea que significa “riqueza” y en hebreo “tesoro” y Mammon era un nombre que se usaba comúnmente para simbolizar riqueza y a la misma avaricia. Mammon se profundiza durante la Edad Media, época en la que esta entidad recibe el título de “Príncipe de los tentadores” y se comprende como demonio de la avaricia, la riqueza y la injusticia. También fue categorizado como uno de los tres príncipes del Infierno, únicos subordinados del mismo Lucifer. Esta clasificación fue hecha por la monja visionaria Santa Francesca de Roma (1384-

1440) quien se dice que podía ver visiones sobre los peligros que acechaban al hombre. En una de sus visiones ella vio al infierno y su corte de demonios.

La avaricia en la antigüedad era vista como un vicio en sociedades en las que el ahorro era una virtud. Había que distinguir a la persona que ahorraba, (con conciencia de sus obligaciones de familia), del avaro (llevar el ahorro a situaciones grotescas, no atiende correctamente a sus seres queridos ni a él mismo, paraliza el dinero, no lo gasta, acumula).

En la Edad Media varios autores relacionaron a Judas con la avaricia partiendo de la lectura del pasaje bíblico de Mateo que consiste en una historia sobre que Judas fue a los grandes sacerdotes y les propuso que le dieran monedas de plata a cambio de lo que finalmente fue sangre inocente, después de esto se declaró pecador y se suicidó ahorcado en un árbol. En la actualidad se puede observar la acumulación de riquezas que se han dado a partir de las sociedades capitalistas con un cierto grado de avaricia, que se identifica como vicio o virtud en función de la circunstancia de las personas. También se ha visto en ella un aspecto de la evolución siendo que la acumulación de alimentos a permitido la evolución.

Neel Burton, profesor de Psicología en Oxford, contrapone la avaricia y el altruismo, diciendo que el altruismo solo nos aporta elogios de pasada y que nuestra sociedad lo que realmente premia es la codicia, lo que ha producido el exceso de bienes materiales a su vez que el crecimiento de consumo y economía en el que nos encontramos, ya que cada vez nos resultan imprescindibles más objetos que realmente no lo son. Cada vez creemos que nos hacen falta más cosas, y queremos todo lo que no tenemos.

Colores: el amarillo evoca diversión, placer, amabilidad; también avaricia, egoísmo, cobardía.... convirtiéndose en el más vibrante y luminoso de todos. El sol y el oro son amarillos. Sin embargo, ningún color es tan poco estable y tiene tanta dependencia para dotarse de valores positivos o negativos. Símbolo: sapo.

Mi color: amarillo, en referencia al oro, a lo dorado. Hablo de bienes personales, elementos de diferentes procedencias y características, todos son comprados por dinero, que aún en este tiempo se concibe como el color del dinero. Además, las joyas de oro son las más caras, sobre todo si lleva diamantes. También pensé en los posits que usamos a día de hoy, que su color original es amarillo, en ellos anotamos todo lo que tenemos que hacer o todo lo que queremos. Con ellos representar de forma clara la avaricia por su cantidad.

3.3.11. HISTORIA DE LA ENVIDIA.

La envidia corresponde al sentimiento de sentir celos o enfadarse por el bien o el éxito de otras personas, pudiendo ser tanto lejanas como allegadas. En ese sentido no es simplemente envidia querer lo que otros tienen, sino el deseo que el otro no tenga bien alguno. La envidia es un vicio que lleva al deseo del mal ajeno, lleva al sufrimiento a quien padece de esta. El envidioso genera dudas y mofas de quien triunfa o destaca. Lo contrario a la envidia sería la caridad, la que genera verdadera alegría y satisfacción ante los triunfos y éxitos ajenos.

Según el monje Evagrio Póntico definía la envidia como acedia, siendo este un sentimiento de tristeza venido de ver el triunfo de los demás. El Papa Gregorio escribió que la envidia surge del odio hacia las personas con éxito y virtudes de nuestro alrededor y también la alegría por las desgracias de nuestros semejantes. Dante Alighieri describió la envidia en el noveno círculo del infierno, siendo los envidiosos los que han tenido el castigo de coserles los ojos para no poder ver ni nada nunca más a consecuencia de su envidia. En la divina comedia se define esto como amor por los propios bienes pervertido al deseo de privar a otros de los suyos. El demonio que da lugar a la Envidia es Leviatán, la envidia se caracteriza por un deseo insaciable de desear constantemente lo que tienen los demás pensando que es necesario para ellos. Esa serpiente sinuosa, el dragón que se haya en el mar, así es descrito Leviatán, la bestia más espectacular de entre las bestias de Dios, descrita así en el Libro de Isaías. Éste fue

creado por Dios el quinto día de la creación, día en que dio vida a todos los seres del mar, y creó también a Leviatán para que sirviera de gobernante del extenso reino marino. Las innumerables espirales de su inmenso y largo cuerpo se encuentran cubiertas de escamas y trillaba en el mar con una fuerza inmensa que provocaba que las profundidades del océano hirvieran. Mencionado como el carcelero del infierno, por lo que se compara con Cerbero de la mitología clásica.

En la antigüedad la envidia aparece en varios mitos, uno de los más conocidos es el de Narciso y Eco. Narciso era un joven de gran belleza del cual se enamoraba todo el mundo, incluso las ninfas, entre ellas Eco, que se enamoró de Narciso. Luego una mujer que se enamoró también del joven Narciso suplicó a Envidia que algún día el joven conociera el dolor del amor no correspondido, entonces la envidia provocó que Narciso muy sediento se acercase a un río y viera su reflejo para que se sintiera locamente atraído por sí mismo, y al mismo tiempo no poder corresponderse nunca. Acabó tirándose al río y los dioses lo transformaron en la flor que lleva su nombre.

En la Edad Media según Santo Tomás de Aquino, la tristeza no es en sí mala, con esto se refiere a un verdadero mal y que sea proporcionada a éste, y que no impida obrar el bien pues puede ocurrir que el hombre entristezca más allá de la justa medida o que, peor aún, se entristezca frente a un bien. En la sistematización de los vicios capitales, hay dos casos de mala tristeza: La envidia tristeza por el bien de otro. La acedia: tristeza por el bien divino, vicio opuesto al gozo de la caridad. No se percibe el bien, o se lo percibe como mal. Santo Tomás se remite al Damasceno y la define como una tristeza molesta, que de tal manera deprime el ánimo del hombre, que nada de lo que hace le agrada. Esta falta de gusto se manifiesta en una pesadez en el obrar, pero también en una hiperactividad desordenada. Durante el Renacimiento, en contraste con los intentos religiosos de imponer austeridad en la sociedad, los comerciantes llenaban los mercados de nuevas tentaciones. A causa de los

llamados “escaparates de curiosidad” se podía observar aquello que tenían los más adinerados. De esto derivó la afición de coleccionar objetos. Rodolfo II de Praga llegó a acumular más de 20 mil objetos y especies en cuatro cuartos. En varias ciudades comerciales se imitó una ley veneciana según la cual todos debían vestir de negro y aparentar austeridad, nadie podía presumir de sus riquezas sin miedo a ser asesinado. Todo esto era fruto de la envidia que desencadenaba en robos, desapariciones y asesinatos.

En la actualidad las redes sociales han eliminado las distancias y la privacidad. Además, las redes sociales hacen distorsionar la realidad cada vez más a su público de todas las edades, ya que con más frecuencia se publican fotos y videos muy editados en los que todo lo que se muestra es maravilloso, gracioso o extravagante, como si no existieran los fallos y todo saliera bien a la primera. Es por esta razón la herramienta actual que más envidia genera, ya que en estas plataformas están llenas de publicidad además de aceptar unas condiciones de uso que tratan en analizar todo lo que buscas y dices mediante tu teléfono móvil, ordenador o Tablet para que lo que veas sin buscar lo quieras tener porque te gusta, además incitan al odio de otros, lo que viene a ser la envidia.

Colores: el color verde evoca lo agradable, la tolerancia, neutralidad, tranquilidad, templado, seguridad, armonía, equilibrio, naturaleza, saludable, felicidad, la vivacidad, refrescante, comienzo, crecimiento, fertilidad, frescura, juventud, inmadurez, esperanza, confianza, lo venenoso, húmedo... Las connotaciones negativas del color verde en español se deben muy probablemente a la bilis, líquido segregado por la vesícula biliar, de color amarillo verdoso. Símbolo: serpiente.

Mi color: elegí el verde porque siempre que se habla de alguien con envidia se dice que “se está poniendo verde” a alguien, creo que era el más adecuado. Además de ser relacionado el verde con el sentimiento de asco, y la envidia la mostramos como un falso asco hacia alguien.

3.3.12. **HISTORIA DE LA SOBERBIA.**

La soberbia es la apreciación descontrolada de nuestro propio valor, atractivo e importancia hacia los demás. Es considerado el pecado capital más difícil de superar, probablemente porque sucede sobre una gran mentira que todos reconocemos excepto la persona que está inmersa en ella. Una mentira de la que uno mismo se auto convence, que no deja ver más allá de uno mismo y nos cierra al amor, la compasión, e perdón y la esperanza. Las personas soberbias se caracterizan por considerarse superiores a los demás y no ver ningún fallo en ellos, o por lo menos no lo dejan ver al exterior. En el sermón de la montaña, Jesús decía << bienaventurados los limpios de corazón porque ellos verán a Dios>>, lo que quiere decir que la humildad es la que lleva a la justicia, la sabiduría y a ser santos. La virtud de la soberbia es por tanto la humildad, que trata de reconocer las virtudes y pecados de uno mismo sin miedo a fallar por eso.

Según el monje Evagrio Póntico, la soberbia es un tumor del alma lleno de pus, si madura explotará emanando un horrible olor. El resplandor del relámpago decía que era el aviso de la llegada del trueno al igual que la presencia de la vanagloria anuncia la soberbia. Siendo la vanagloria una pasión irracional que fácilmente se enreda con todas las obras buenas. El Papa Gregorio al revisar los escritos de Evagrio juntó los conceptos de vanagloria y soberbia, ya que para él eran lo mismo. También calificó a la soberbia como la semilla de todos los males que existen. Dante Alighieri describió la soberbia en el noveno círculo, el cual pertenece a la traición. Los soberbios se situaban en lo alto de grandes rocas sin poder estar con nadie más que con ellos mismos, teniendo una soledad eterna.

El demonio que se relaciona con la soberbia es Lucifer, “el demonio del orgullo”.

Identificando al orgullo como el deseo por ser más importante o atractivo que el resto, fallando en halagar a los demás, siendo lo correcto en el orgullo mostrar excesivo amor por

uno mismo. Lucifer representa al ángel caído, siendo el más hermoso de todos los ángeles y desterrado por rebelarse a Dios queriendo ser como él o más que él, pues su soberbia le condujo al infierno transformándose en Satanás. El judaísmo considera a Lucifer y a Satanás como dos seres distintos. En el cristianismo ambos conceptos son identificados con el diablo Lucifer, que quiere decir “príncipe de los demonios” como ángel antes de su caída al infierno. El nombre de Satán surgió posteriormente, ya que en latín el nombre Lucifer significa “portador de luz” haciendo referencia al ángel que había sido, siendo Satán “adversario” en la lengua hebrea.

En la antigua Grecia y Roma, ya los griegos condenaban al ostracismo (destierro) a aquellos que destacaban y pretendían imponerse ante los demás. Creían que así evitaban la desigualdad entre los ciudadanos. El sentido del ridículo es el más efectivo contra la soberbia, por esta razón los tiranos y poderosos carecían de sentido del humor, sobre todo hacia ellos mismos. También el mundo romano conoció las consecuencias de este pecado capital. Como ejemplo el filósofo Marco Aurelio dijo, “no creas a los que te alaban, no creas lo que dicen de ti”. Y los estoicos decían, “cuando te levantes cada día no pienses si vas a ser emperador, piensa, hoy debo cumplir bien mi tarea de hombre.” Esto quiere decir que nadie debe de estar por encima de la labor humana. En la literatura griega también existía la “hibris”, que es un concepto griego que se traduce como “desmesura”, y que en la actualidad alude a un orgullo o confianza extrema en uno mismo. La soberbia imposibilita la armonía y la convivencia dentro de los ideales humanos. El hecho de que alguien se considere, por así decirlo, al margen de la humanidad, por encima de ella, que desprecie la humanidad de los demás, negar su vinculación solidaria con la humanidad de otros, probablemente ese sea el pecado esencial de la soberbia. Como anécdota de esta época, se pintaban cuadros de banquetes para presumir de sus pertenencias y poder adquisitivo, era una forma de mostrar soberbia ante

aquellos que carecían de poder económico. En la Edad Media el pecado de la soberbia sirvió para atemorizar a aquellos que cuestionaban la fe en Dios o el poder del rey.

En la actualidad, se cuestiona si sigue siendo un pecado o un sentimiento negativo. Ahora nuestro valor personal muchas veces es medido en likes de redes sociales. Es necesario cuestionar hoy en día si la soberbia resulta tan negativa en la era de Instagram y Facebook, cuando son los likes los que nos definen o hay mucha gente que así lo valora. A día de hoy si preguntamos por la soberbia muy poca gente piensa que es algo destructivo ni problemático, apenas es considerado un pecado, aunque en realidad lo sea. Hoy en día es considerado como algo positivo, es bueno quererse mucho a uno mismo. Los valores actuales...

Colores: El morado muchas veces es un color relacionado con la realeza, y transmite la pasión que del color rojo y la serenidad y calma del color azul. Muchos asocian este color a conceptos como poder, nobleza, lujo, sabiduría y espiritualidad. Símbolo: pavo real.

Mi color: escogí el morado porque siempre se ha ligado a figuras de poder, sobre todo en el mundo católico. Hoy en día se asocia al feminismo, por tanto, es como una combinación de las dos comprensiones. Por una parte, la mujer o el mundo de la mujer, elevado por encima de los demás, haciéndose a ella misma ególatra quitando los demás problemas de cuajo.

3.3.13. HISTORIA DE LA PEREZA

La pereza es la incapacidad de hacerse cargo de uno mismo y de las obligaciones espirituales de la fe que se practique. Las personas que están inmersas en la pereza olvidan su cuidado personal y descuidan a su vez el amor que se debe a Dios. La pereza genera tristeza, desgano, aislamiento. Se podría comparar perfectamente con la depresión, ya que muchos de sus síntomas son estos. Es normal que a primera vista nos preguntemos por qué es un pecado, ya que parece algo poco dañino y a veces muy habitual en nuestras vidas. Su virtud opuesta al pecado es la diligencia, que es la prontitud del ánimo para hacer algo, en este caso el bien.

Según el monje Evagrio Póntico, la pereza es la debilidad del alma que irrumpe cuando no se vive según la naturaleza y que tampoco se enfrenta noblemente la tentación. En efecto, la tentación es para un alma noble lo que el alimento es para un cuerpo fuerte y enérgico. Dante Alighieri describió la pereza en el sexto círculo del inframundo donde los perezosos se hayan bajo la ciénaga en el río estigia (río del odio), considerado en la época clásica como el río de Ares, dios del inframundo, por el cual se navegaba hasta el inframundo dónde yacen todas las almas pecadoras.

El demonio de la pereza es Belfegor y su poder es más fuerte en el mes de abril. El arzobispo y caza brujas Peter Binsfeld creía que Belfegor tentaba a la gente a través de la pereza. Es descrito como un fuerte demonio con aspecto atlético de varios metros de estatura, cuernos de carnero, de aspecto humanoide que cambia en las piernas, ya que en vez de pies tiene unas enormes patas de lobo.

En el antiguo Egipto, usaban pajitas largas para no tener que inclinarse para beber, en Grecia se hablaba de acedia, que significa desinterés, falta de ilusión por las cosas, las personas y los hechos. En la Edad Media hay un buen ejemplo de cómo se entendía el pecado de la pereza, en el *poema de Alfonso Onceno* en el que se define a los enemigos musulmanes como perezosos, como razón por la cual se les vence. Por tanto, siempre se ha ligado el pecado de la pereza a enemigos vencidos, a perdedores, también a los trabajadores, paradójicamente, ya que en mayor medida eran la clase noble quienes poseían gran pereza y la clase baja los que trabajaban para ellos.

En la actualidad los psiquiatras hablan de falta de proyecto vital como sinónimo de pereza, y lo que recomiendan a sus pacientes para luchar contra ello es adoptar una actitud positiva en la vida, en busca de su sentido personal de un modo humilde. Hoy en día estamos contaminados de pereza, ya que si queremos tenemos a nuestra disposición envíos de todo

tipo, lo que produce que no tengamos la necesidad de salir de casa para comer o hacer la compra. Todo esto desemboca en que nos cueste cada vez más levantarnos de la cama o el sofá, ya que en internet tenemos todo a nuestra disposición.

Colores: El azul produce la sensación de más profunda tranquilidad de entre todas las sensaciones que puede generar un color... Además, transmite la sensación de paz y armonía infinitas, de estar en el lugar correspondiente de unión y protección. Es el color de la introversión, de los conservadores naturales. Símbolo: caracol.

Mi color: azul. Es un color que me inspira tranquilidad, demasiada tranquilidad. Es un color que duerme, que provoca tristeza. No motiva a la acción.

3.3.14. LA HISTORIA DE LA GULA

La gula es el consumo desmedido de alimentos y bebidas de todo tipo, la glotonería llevada a su máximo extremo. Consiste en comer y beber de forma irracional, de forma voraz, conduciendo a problemas de salud y sociales. Con la bebida se llega a la embriaguez. Este es un vicio con el que nos mostramos indulgentes, porque aun siendo conscientes de los problemas que producen los excesos, nos parece un máximo cuidado de la salud el no tener excesos, como si fuese cosa de médicos. La virtud contraria a la gula es la templanza, que es la que nos hace actuar de manera cautelosa, en este caso a la hora de comer y de beber.

Según el monje Evagrio Póntico, “el origen del fruto es la flor y el origen de la vida activa es la templanza; quien domina el propio estómago hace disminuir las pasiones, al contrario, quien es subyugado por la comida incrementa los placeres”. El Papa Gregorio describió 5 formas de cometer el pecado de la gula. Comer demasiado, comer a deshoras, que la comida esté preparada de un modo específico, tener apetito constantemente y estar pensando en comida. Dante Alighieri describió la avaricia en el tercer círculo, Cerbero el perro de tres

cabezas custodia a los glotones quienes están bajo una permanente lluvia helada y además están sentados ante unos precipicios.

El demonio asociado a la gula es Belcebú, que en hebreo es Baal Sebaoth, significa “la deidad de los ejércitos”, también se le da el significado del “señor de las moscas”, pues la carne de los sacrificios se dejaba pudrir y las moscas la cubrían. Belcebú es uno de los siete príncipes del infierno. En sus formas de representación, es colosal, de rostro hinchado, coronado con una cinta de fuego, con cuernos negros y amenazantes, peludo y con alas de murciélago.

En la antigüedad la comida era como un rito que se imponía en cualquier actividad social, incluso hasta en las ceremonias fúnebres el banquete se celebraba sobre la tumba de la persona fallecida, con lo que se despedía al duelo de manera formal. Dentro de este marco temporal, la gula llegó a constituir un auténtico arte romano, hasta tal punto que calificaban de mezquita a la mesa cuando se estaba a punto de saborear un manjar no se quitaba por otro mejor. Los espartanos en cambio, sintieron aversión por la gordura, por lo que se llegó a castigar incluso con el destierro.

En la Edad Media, época de grandes penurias alimentarias para el mundo occidental, se celebraban las grandes fiestas de los reyes y señores feudales con una vergonzosa exuberancia de comidas. El alimento más codiciado en esta época fue el tocino como sustitución al pan de trigo y centeno que se distribuía en los castillos y palacios feudales. La Iglesia en este periodo no debían de estar muy alimentados, por la petición de San Ambrosio, de contar en cada comida los cuatro servicios fundamentales, pollos rellenos, carne de cerdo, carne de vaca y tortas. De todas formas, esta petición de San Ambrosio se considera una nimiedad si lo comparamos con cierto detalle con el menú ofrecido en Roma en 1473 a la hija

del rey Nápoles, a su esposo y a su séquito, en el cual se enumeran aproximadamente más de cien platos distintos.

En el renacimiento la mentalidad cambió, se mostraba al obeso como alguien incapacitado, lento o lerdo. Se asoció la gordura o glotonería con la torpeza, personas alejadas de la actividad física, con un elevado grado de vicio por los alimentos. Si antes la abundancia fue sinónimo de abundancia y poder, a partir de esta época se empezó a ver con “malos ojos”. La visión se modernizó y las formas corporales excesivas se vinculaban con la decadencia.

En la actualidad la gula se identifica por el exceso de consumo de comida y bebida, aunque en el pasado cualquier forma de exceso podía caer bajo la definición de este pecado. La gula también incluye ciertas formas de comportamiento destructivo. Como se dice casi como algo normal la expresión de “comer hasta reventar”. Sobre todo, en el lado de la bebida y sobre todo alcohólica, en incontables ocasiones se ha utilizado para autodestruirse de forma concienciada y otras no tan concienciadas.

Colores: se suele usar colores cálidos como el rojo, naranja o amarillo. Colores que son ligados hasta hoy en día con productos de alimentación, en numerosas ocasiones podemos observar publicidad alimenticia en estos colores, o como buen ejemplo en el logo de grandes empresas como Mac Donald's. Estos colores recuerdan al vino, a la carne sin cocinar, a las grasas y aceites derivados de los alimentos. También en relación con el cerdo se le da el color de dicho animal. Símbolo: el cerdo.

Mi color: en mi obra he elegido el rojo, porque me vienen a la mente muchos envoltorios de comida o logotipos de empresas de comida como la marca el Gallo. Además de que al comer sin medida siempre quedas manchado, y a mi ver, pienso que el tomate es de las manchas más comunes y más notables. Todo me llevaba al color rojo.

3.3.15. HISTORIA DE LA IRA

La ira es una explosión de falta de amor propio. Nos sentimos heridos, marginados, impotentes, y acudimos a la violencia para defender nuestros supuestos derechos de ser queridos. Es un sentimiento descontrolado y desmedido de rabia o enfado, el cual nos provoca cometer violencia física hacia otros o hacía uno mismo. Se relaciona con la impotencia ante la realidad y la impaciencia, también despierta actitudes como la discriminación y el aplicar la justicia al margen de la ley. Es un pecado asociado a las personas débiles, instintivas e inseguras de ellas mismas. A veces se confunde con la ira divina, sabiendo que esta es el sumo amor, que no es compatible con ella. La virtud que está en contraposición con la ira es la paciencia, que es la capacidad de padecer o soportar algo sin alterarse. Para muchos es la virtud más importante del ser humano.

El Papa Gregorio dijo que la ira era un lujo muy caro que ciertos hombres de riqueza podían permitirse. Con esto se define el poder adquisitivo, que llegaba hasta el poder efectuar actos violentos sin repercusión. Dante Alighieri describió la ira en el quinto círculo del infierno, en él los iracundos se encuentran en el río estigia tratando de escapar de las aguas lastimando a otros.

El demonio que caracteriza la ira es Amón, marqués del infierno el cual comanda cuarenta legiones de demonios. Amón cuenta los sucesos del pasado y del futuro. Es descrito como un lobo con cola de serpiente que arroja fuego, también como un hombre con cabeza de cuervo y dientes de perro o simplemente como un hombre con cabeza de cuervo. Probablemente se inspiró en el dios egipcio Amón, quienes los judíos guardaban rencor debido al sometimiento de su pueblo por parte del imperio egipcio.

En la antigua Grecia, en la mitología, Lisa hija de Nyx y Urano, es la personificación de la ira, la furia, la locura, el frenesí y la rabia (en los animales como enfermedad). Zeus era de dar muchos castigos a los mortales y a los titanes (hijos de Cronos y Rea). Como ejemplo, el

titán Atlas fue condenado a sostener al mundo y al universo sobre sus hombros. Hera (esposa y hermana de Zeus) castigó cruelmente a muchas de las amantes de su esposo.

En otras tradiciones como la nórdica, Loki es el dios del mal, hijo de Odín, padre de todos los dioses. Era el que daba el Ragnarock, el fin del mundo para los escandinavos.

Otros serían Ares, dios de la guerra en Grecia y Roma. Sekmet, diosa de la guerra en Egipto.

En la mitología de la India la diosa de la ira se llama Angala Paraneswan.

En la Edad Media se dieron numerosas guerras, tanto por territorio como por ideología religiosa. Es una época envuelta en ira y desgracia. También eran ocurrentes las venganzas personales. Se piensa por algunos autores como Marc Bloch que la violencia era consecuencia de una inestabilidad emocional o de un fondo primitivo propio de la Edad feudal. Desde el siglo XII la progresiva consolidación de las monarquías y una renovada institución de justicia, contribuyeron a la reducción de la violencia, lo que no quitó que surgieran innumerables guerras. Esos mismos poderes centralizados, papado y monarquía, promovieron sus propias violencias contra disidentes internos y sobre todo el islam.

En la Edad Moderna se seguía pecando gravemente de ira, ya que sobre todo en aquellos tiempos de descubrimientos terrenales se conocieron otras razas, otras culturas y creencias, lo que a muchos llevó a vivir con la ira en sus pieles. Esto produjo graves enfrentamientos y guerras entre colonizadores y colonizados. Además de seguir tratando con ira a las personas de menor clase social. No a todas las personas se les trataba como tal, algunas seguían siendo esclavos de alguien sometándose a palizas y comentarios deshumanizantes. Esta es la más clara muestra de ira en aquellos años.

En la actualidad la ira cada vez está más criminalizada por redes sociales, tenemos dos factores muy importantes ante la ira, una es la gran difusión que puede llegar a tener un acto de ira, dentro de la difusión lo correcto es denunciarlo, pero seguir difundiéndolo también

provoca que un problema se haga visible y que se tomen represalias ante él. En segundo lugar, tenemos el poder de comentarlo, todo el mundo lo tiene, y por tanto no todos los comentarios tendrán el mismo sentido o intención, además de que esto siempre suele causar disputas entre internautas, dando pie a una discusión verbal escrita, que se ve de un modo más cómodo efectuar ya que nunca se suele conocer a dicha persona o en el caso de que se conozca no se realiza cara a cara, sino mediante mensajes a través de una pantalla. En mi opinión se genera mucha ira a través de las nuevas tecnologías, ya sea por redes sociales o por enfadarse con uno mismo al perder un archivo importante en el ordenador o perder en un juego, por ejemplo. Hay numerosos videos en YouTube de ira desmedida provocada por juegos. Ejemplo: [RECOPIACION DE ENFADOS EN LOS VIDEOJUEGOS](#)

Colores: la ira siempre se ha retratado de colores rojos, apelando a la sangre, generada por la violencia. En la cultura occidental se considera un color que simboliza algo malo, la ira, la agresividad, también transmite fuerza. En otras culturas el rojo puede entenderse como felicidad. Símbolos: león.

Mi color: naranja, como el color que tiene el fuego, destructivo.

4. REFERENTES

Libros

Rimas y leyendas, de **Gustavo Adolfo Bécquer**. 1864.

Estas cortas leyendas me han enamorado desde que las leí por primera vez, con ellas mientras leía viajaba desde mi habitación a esos escenarios escalofriantes, pero románticos en los que te introducías, en los que sentías en ocasiones ansiedad, preocupación, intensa curiosidad por saber lo que está por ocurrir o lo que ya ha ocurrido y aún no sabemos. Este tipo de relatos cortos provocaban en mí muchas sensaciones sin salir de mi imaginación, esto siempre me ha inspirado en tener la intención artística de transmitir emociones.

Películas

Inside-Out, 2015.

Esta película trata de reflejar las emociones de una niña pequeña dentro de su cabeza, y cada emoción se representa por un color y un personaje con diferentes características, es decir cada emoción se comporta como tal, por ejemplo, la tristeza siempre está triste por todo, es azul y es vaga, lo que me hizo comparar esta película de animación con los pecados, ya que también se representan a la ira, la alegría, el asco y el miedo. Esta es una forma de representar personalidades mediante el color en los personajes, o marcar sentimientos que sean visibles para mejorar su comprensión en el público, poniendo a cada personaje un color que refleja dicha personalidad o emoción. Se ha utilizado en series de animación como *The Winx Club*, *Winnie the Pooh*, *Los Lunnis*, etc.

Seven, 1995.

Esta película cuenta la historia de un detective de homicidios del Departamento de Policía de Nueva York, que está a punto de retirarse, le es asignado un compañero nuevo con el que

empieza a investigar una serie de asesinatos relacionados con los siete pecados capitales. Todas las muertes son provocadas y contra voluntad, suceden cometiendo un pecado capital, por ejemplo, el primero en morir es un hombre gordo al que le obligan a comer hasta morir, representando a la gula. Y así mediante escenas de asesinatos van recreando a los siete pecados capitales, siendo uno de los propios agentes el que es quién cierra el círculo, cayendo en el plan del asesino en serie al asesinarlo a él representando la ira.

Hércules, 1997.

Esta famosa película Disney siempre ha estado muy presente para mí desde la primera vez que la vi de pequeña, siempre me intrigaba mucho el río por el que navegaban las almas de los muertos sin poder escapar, habiendo una escena en la que Hércules salva a la chica y se hunde él también en el río. Tal río es el comentado anteriormente, el Estigia. Cuando investigué el infierno de Dante la parte del río me recordó directamente a esta película que tanto me gusta desde siempre. Desde luego me encantaba la bajada al inframundo y hoy en día lo he recreado a mi estilo.

¡Shazam!, 2019.

Yo soy fanática de las películas basadas en comics, sí, de superhéroes y súper villanos. Esta trata de un niño que le es dado el poder del rayo, para combatir contra un malvado villano que es manipulado por los pecados capitales para que los libere. El fin de los pecados es destruir la tierra y crear un mundo de destrucción. Como en casi todas las pelis de superhéroes, al final el bueno gana y el malo pierde. Sin embargo, fijé mi atención en la apariencia monstruosa y ficticia con la que representaron a los pecados capitales en este largometraje. En ese aspecto es totalmente distinto a mi representación, puesto que yo les humanizo y no les quito por completo la humanidad.

Momentos que me han hecho llegar a este proyecto.

Durante los dos primeros años de mi carrera pude ir a varios museos en esos años y poder ver y entender muchas de las instalaciones, esculturas, video arte, pinturas de vanguardia que antes no eran de mi interés. A raíz de ver video arte en el Guggenheim de Bilbao una obra de **Bill Viola, *fuego y agua, la rendición del alma* (2017)** y la instalación de gigantes planchas de acero de **Richard Serra, *La materia del tiempo* (1994)** me hicieron comprender que no toda obra pretende ser reflexiva o apreciativa en el sentido de dotar de belleza a una obra o composición de obras, sino de vivirlas, de atravesarlas, de despertar tu imaginación en el momento que lo estas observando, escuchando, tocando, oliendo... A raíz de esto en la asignatura de tercer curso de carrera en Metodología del Espacio, realicé mi primera instalación la cual consistía en crear sensaciones imaginarias a los espectadores mediante el espacio y el sonido. Creé una sala dentro de la sala de exposiciones y en ella se conformaban pasillos movidos por performers en un momento en el que la música se volvía más fuerte y quedaban los espectadores encerrados dentro de la última sala situada en el centro. Cuando el sonido volvía a ser relajado, todas las paredes se apartaban hacia atrás dejando una sala abierta sin pasillos, dejando salir a los espectadores.

A partir de ahí tuve cada vez más intereses en realizar instalaciones ya que el objetivo que consigo con ellas nunca lo había conseguido mediante la escultura tradicional, el dibujo o la pintura, tampoco con la fotografía. Por ello también el año anterior en el cuarto curso del grado en Bellas Artes, escogí la asignatura de instalaciones para adentrarme más en el conocimiento de la instalación y sobre todo crear más nuevas, en esta instalación realicé varias, la más grande, pero inacabada la hice para las Coordenadas, eran 6, cada una representaba una emoción Alegría, Miedo, Psicodelia, Asco, Erotismo y Ansiedad. Cada una de las 6 emociones se representaba en una sala distinta, cada una tenía una banda sonora, que juntas formaban la de la exposición en conjunto. Por el motivo de la pandemia vivida en marzo de 2020, no se

podieron realizar físicamente todas las coordenadas, quedando finalmente presentadas de manera física la mitad de ellas, y quedando en proyecto las otras tres.

Por todo esto y por supuesto por mi gran afán de realizar instalaciones que generen sensaciones en los espectadores, además de hacerles formar parte de ello, he querido realizar una instalación para mi trabajo de fin de grado, ya que sería la mejor manera para mí de cerrar mi grado en Bellas Artes, además de demostrarme a mí misma lo que puedo llegar a realizar partiendo de mi imaginación. Y sobre todo espero poder llegar al alma de la gente que lo vea y que quede en su recuerdo haber vivido esta experiencia, que es realmente mi intención artística en cada instalación que realizo. Además, tras el comienzo del COVID-19 tras los dos meses encerrados en casa que realmente han transformado a la sociedad como individuos haciéndonos plantear nuestra vulnerabilidad, la muerte, la vida, la enfermedad. Derechos humanos fundamentales como la libertad, el poder estar con nuestros familiares o no poder hacerlo en meses o en algunos casos que han llegado al año de no poder verse más que a través de una pantalla, la libre circulación, poder bailar, escuchar música y la economía de la que dependemos para vivir. Son muchos los conceptos que nos hemos replanteado mundialmente a raíz de haber vivido algo que nunca pensamos que íbamos a vivir, y en muchas ocasiones la soledad ha sido el factor mortal para muchos, y el mayor consuelo ha sido la abstracción del tiempo y la realidad mediante obras artísticas, tanto viéndolas o escuchándolas, como la música o el cine, o creándolas, ya fueran maquillajes, videos, dibujos, esculturas...

Una de mis reflexiones a base de esta experiencia fue plantearme ¿Qué es lo realmente malo o está mal hecho? ¿Qué es lo que está bien hecho o considerado como buena acción? ¿Por qué somos penados por multas y comentarios externos a raíz de nuestros actos sin identificar si realmente se ha hecho bien o mal? Todas estas preguntas claro está se me plantearon al vivir la desmesurada actuación sin lógica de los cuerpos de seguridad del Estado, ya que por el simple hecho de ir con tu compañera de piso andando por el campo, llevando mascarillas y

guantes cuando aún ni siquiera eran obligatorios era razón suficiente para multarte. Son estas las acciones que se viven las que te hacen plantearte qué está bien o está mal y por qué. Y con esto pensé en los pecados capitales, siendo yo una persona atea que además desconocía el origen de estos y su naturaleza, además de a quienes se les acuñaba estos pecados. Por tanto, comencé a investigar sobre la historia de estos y las transformaciones que han sufrido a lo largo de la historia de la humanidad y de las primeras veces que se hablaban de los pecados. Los 7 pecados capitales me inspiraron la idea de una instalación recreándolos, pero de una manera actual, dotándolos de teatralización y de vida, por ese motivo pensé en una gran instalación con performances, en la que cada uno de los pecados capitales es representado por una acción que realizan varias personas, cada una dentro de un área mostrándose como si estuvieran en un escaparate irreal, con colores vivos tanto en sus cuerpos y piezas en las que se adentran como en la luz. También darle una banda sonora que te acompaña por todo el recorrido, con sonidos de música actual como es el Trap del género Hip-Hop o Hardcore como genero independiente de música electrónica que posee un carácter infernal, ideal para recrear la locura de los pecados capitales, además de hacer referencia a cada uno de ellos en diferentes momentos del sonido, dividiendo en 7 partes la banda sonora, nombrando cada uno de ellos y la melodía varía según el pecado al que se refiere. Todo esto con un toque *trash* que está muy valorada por la estética actual, consistiendo en una visión decadente pero dotada de color artificial, además de contaminación, pero con un atractivo esencial como lo tiene el estilo *Kitsch*. Esta teatralidad, esta puerta a otro mundo que he creado quiero que sirva también para el público que la visite una abstracción de la realidad por un instante mientras que el individuo se introduzca en la instalación.

5. DISCURSO ARTÍSTICO.

Qué es lo que quiero contar y cómo lo cuento y por qué.

Mi proyecto *LOS 7PK2 ACTUALES* consiste en una instalación con performance que trata de retratar y personificar a cada uno de los pecados en una visión conjunta, creando así un espacio idílico en el que el público se sumerge en un ambiente que distorsiona la realidad.

Los 7PK2 se hayan cada uno en un círculo delimitado por piedras puntiagudas o planas. La sala está cubierta de tierra llena de basura, envoltorios de comida, plásticos y colillas. En las paredes se hayan las fotos de las performances que hay delante, es decir que detrás de, por ejemplo, la avaricia, está la foto que la representa y así con todas. En la parte superior de las fotografías se escribe con grafiti y pintura reflectante el nombre del pecado que es.

Donde se encuentren las fotos con los nombres, delante en el suelo se hayan los círculos correspondientes a cada uno, por tanto, cada círculo tiene un color asignado. Las piedras puntiagudas o planas van en función del pecado, en la pereza son planas porque da significado a la propia pereza, que no se levanta, por lo que las piedras tampoco se elevan hacia arriba. En la avaricia hay más piedras que en ningún otro círculo y en la soberbia son más grandes. Dependiendo de que pecado se represente en cada círculo se encontrarán unos objetos u otros, como, por ejemplo, la gula tiene una mesa circular que se abre por el centro, por dónde sale la persona que representa la acción de la gula. Encima de cada círculo hay una luz, las luces son del color que corresponde a cada una de las figuras (lujuria, rosa. Pereza, azul. Envidia, verde. Soberbia, morado. Ira, naranja. Gula, rojo.) Esto hace que cada pieza tenga un ambiente completamente distinto a los demás, aunque en conjunto es como se ve la obra artística final.

Con toda esta escenografía montada y los modelos realizando sus acciones se escucha en bucle la banda sonora compuesta específicamente para la instalación. La banda sonora dura

5' 57'' y en ella se van nombrando los pecados y continúan con la melodía que he diseñado para cada uno de ellos. La composición es del estilo musical Hardcore, un estilo de música electrónica muy característica de Alemania, Bélgica y los Países Bajos, que es dónde se realizan festivales de dicho género musical. Es un género que me hace imaginar el infierno, como algo imperial, fuerte, muy alocado y con ritmos muy toscos. Por ello creo que es lo ideal para crear esa burbuja artística en la que quiero adentrarme y que se adentren los demás. En algunas partes he introducido otros géneros musicales, en la parte de la soberbia se escucha Trap, género musical urbano, dándole un aspecto “underground” ya que los cantantes de trap desprenden desmesurada soberbia era lo ideal, para la pereza también he cambiado el género poniendo la banda sonora de Star Wars, haciendo referencia con esto a estar viendo una película sin perder el espíritu macabro de la instalación. Para tener constancia de esta instalación con performance también he creado un video con la banda sonora, que presenta a todos los 7PK2 ACTUALES tal y como se representan en mi proyecto.

La intención artística de mi proyecto es poder generar en el público sensaciones y no opiniones o valoraciones de lo que se ha reflexionado en la obra, ya que el crear un espacio imaginativo, (lleno de elementos, acciones realizadas por personas, luces, música y olor) las personas que se encuentran en él van creando sensaciones en sus cuerpos generadas por la mente, en primer lugar, por la sorpresa de encontrarse ese espacio que antes de entrar no puede intuirse. En segundo lugar, la instalación se recorre, por lo que tenemos de primeras una visión general de la sala, después se va fijando la atención en cada una de las acciones, pero sin perder ya la visión general de la instalación que ha sido la primera imagen con la que nos quedamos al entrar. Pretendo crear una visión moderna de los pecados capitales, por ello los he interpretado desde mi visión del mundo actual, con colores vivos, luces de colores, tecnología, comida basura y personas deshumanizadas. Es también la creación pintoresca y divertida de un punto de vista realmente negativo. Exalto lo malo de una manera juvenil y

fresca, muy espontánea. Lo más importante de mi proyecto es que cree emociones en el público, tanto negativos como positivos, también que sea reconocible el tema del que hablo y puedan entender mi visión. Pretendo generar miedo, asco, gracia, expectación, crear dudas sobre lo que está ocurriendo y lo que va a ocurrir. En conclusión, mi intención es generar sensaciones en el público con la experiencia surrealista que les planteo vivir.

6. REALIZACIÓN.

Toda la instalación tiene en común unas piedras realizadas con escayola y yeso, que tienen un aspecto puntiagudo pero liso, sin rugosidad, sino pliegues. También hay algunas que son planas con relieves o sin ellos. Las piedras forman los círculos en los que se encuentran los *7PK2 ACTUALES*, dependiendo del pecado que encierren serán de un color u otro. Por ejemplo, las piedras de la gula son más gordas, más bien con aspecto de “estar rechonchas” y van de color rojo, como todo el pecado en sí, como yo lo he representado. Además, también dependen del pecado la cantidad de piedras que posee su círculo, la avaricia es la que más contiene en el círculo que la delimita.

Para la estructura de la avaricia y de la gula han sido las únicas que tienen un soporte construido, los dos constan de cartón, cortados y pegados en formas cilíndricas anchas y cortas para construir una mesa para la gula, con un agujero en el centro para que el pecado se halle rodeado de comida. La avaricia son dos partes, la de abajo, que es cilíndrica irregular al igual que la de la gula, pero de ella sale otra hacia arriba, con ello haciendo referencia a el aumento de objetos que provoca la avaricia en muchas personas, por ello también está cubierta de papeles de seda amarillos y pirámides triangulares vacías, puestas todas a la inversa, es decir con el pico dentro y el hueco fuera, formando una estructura de cajones abiertos que se desbordan al tener muchos papeles dentro(pegadas con cinta de doble cara y pintadas con espray, las he reciclado de un trabajo que se quedó sin hacer por la pandemia). La persona sale por el centro de la parte superior de la estructura poniendo más posits a su estructura y a ella misma. Las tres estructuras cilíndricas están cubiertas de papel y cola, después pintadas con espray. Las partes circulares bases de las mesas, de forma circular irregular dejando un círculo irregular hueco en el centro, que es por dónde sale la persona, están recubiertas de yeso y después cubiertas por recortes de manteles, cada estructura de su color correspondiente.

Para la entrada colocar un telón negro, la cartela allí en la entrada, en el telón se escribe, *pasad por aquí*. Sobre todo, por simular una puerta que no deje pasar la luz exterior, hay que el proyecto consiste en una sala oscura iluminada solamente por las luces que iluminan a los pecados, con el suelo lleno de tierra oscura que forma un camino llena de basura. Si la sala fuera cerrada sin puerta que tape la luz sino una pared haciendo un pasillo, el telón no sería necesario para la obra. Todos los modelos deberán de llevar mascarilla para la presentación debido al COVID-19 excepto el de la gula. Cada pecado tendrá tras su círculo una foto en gran tamaño, cada uno en un formato, puesto que cada tamaño y forma hace alusión también al pecado que retrata. Esto servirá de exposición cuando no se realice la performance, dejando un retrato de cada uno de los pecados. Además, cada una tendrá su nombre escrito encima de su imagen, con su color correspondiente en espray y por encima trasladado a la izquierda con pintura fosforescente para crear una sensación de difusión visual, urbana y psicodélica.

LUJURIA: el montaje de esta instalación consta de un círculo trazado por piedras puntiagudas, como diría la propia lujuria: *algunas grandes y otras pequeñas...jejeje* (permitan el chiste, pero también tiene relación) Alrededor de las piedras hay tierra oscura llena de basura, envoltorios de condones, pañuelos y colillas. Dentro del círculo hay una alfombra, como una especie de borrego sintético rosa. En él a su alrededor hay objetos sexuales, un vibrador, condones, geles lubricantes, unas esposas de juguete, tangas, etc. Una luz rosa le iluminará desde el techo, quedando dentro del círculo. También, dentro del círculo se encontrará durante el acto de performance, una o un modelo en este caso personificando a la lujuria, llena de pintura rosa por todo el cuerpo de forma irregular, cobrando así un aspecto de monstruo, con el pelo suelto sea corto o largo. La performance consistirá en que el pecado intente seducir al público, que haga posturas que inciten a la sensualidad, que sean eróticas.

Que juegue con los objetos que tiene en su espacio, que sea la misma locura llena de sensualidad de la lujuria, que sea mala pero atractiva.

AVARICIA: el montaje de la avaricia consta de una estructura circular en forma de pirámide cilíndrica ancha, símbolo del sentido de querer siempre más y más, y acabar teniendo mucho, aunque no valga para nada. Está recubierta de pirámides triangulares huecas de papel que están colocadas al contrario, dejando el hueco de la pirámide hacia fuera, formando compartimentos en los que la avaricia va colocando las cosas que quiere y por su forma algunos quedarán desbordados arrojando los posits y demás papeles por fuera de la instalación. “*La avaricia rompe el saco*”. También tiene papeles de seda amarillos, para mostrarlo más recargado, extravagante, con muchas cosas y mucho volumen. La base que está dividiendo la parte de debajo de la de arriba de la estructura de cartón, está recubierta también con yeso, y cubierta por recortes de mantel amarillo. En la parte superior se coloca una falda invertida hacia arriba de papel seda amarillo, haciendo el montaje totalmente lleno y recargado. Ya que este pecado trata de la acumulación de objetos más que del bien monetario. Realmente los dos sentidos van de la mano, ya que contra más dinero tengas, más cosas puedes tener. Esto trata de acumular, de tener mucho y simplemente por tener mucho de algo. En este caso lo represento con papel, sobre todo porque con ello hago una alusión al valor de los bienes materiales o monetarios, al final solo son papel, solo son cosas que dejamos de utilizar, o que ni si quiera lo hemos hecho nunca, el dinero realmente o lamentablemente cada vez es más que esencial para poder vivir incluso lo más modestamente posible, sino supondría no comer, o no tener casa, ropa, internet, etc. Sin embargo, gozamos cada vez de más caprichos, cosas inútiles que tienen muy poco coste pero que realmente tiramos o invertimos nuestro tiempo en objetos que nos hacen felices, aunque sea por lo menos una hora. Esto dice mucho de nuestra sociedad, la sociedad del ocio, ya sea físicamente u online. Por el suelo se acumularán los restos de papeles que vayan cayendo,

además de basura de alrededor de todos los pecados en conjunto. Las piedras amarillas de todas las formas, porque la avaricia tiene que tener mucho de todo, tiene la mayor cantidad de piedras comparándola con los demás pecados. Y la luz que iluminará este pecado será como no, amarilla, como todo en conjunto. La persona que va dentro también irá pintada de amarillo, su acción consiste en colocar posits sin parar por todos lados, además de intentar coger objetos que encuentren atractivos de los demás, (con intentar me refiero a fingir, no quiero meter a voluntarios de modelo a problemas del happening).

ENVIDIA. La envidia va compuesta por dos personas, puesto que pienso que es algo realmente personal de una persona a otra, se conozcan o no, que se manifiesta físicamente, aunque también se manifiesta mucho a través de las pantallas actualmente sin que la otra persona lo pueda notar o saber, si la persona que actúa con envidia no se delata demasiado. Las dos personas miran constantemente redes sociales en sus móviles, realmente están de espaldas, pero una a un lado de la otra, y de vez en cuando se miran con asco y con cara de no querer ser amigas, ya que realmente la envidia es el odio irracional y desmedido hacia otra persona sin ningún motivo más que el de envidiarla por algo o sentir en ciertos aspectos que le va mejor que a uno mismo y en lugar de sentir felicidad, sentir tristeza o enfado, o las dos cosas. Las piedras son verdes y también puntiagudas, y se colocan de dos en dos, separadas entre parejas, y las parejas de piedras se dan la espalda, es decir, los picos no se juntan, sino las bases. Los intérpretes también dirán cosas positivas de los demás de manera despectiva. La luz de esta instalación es verde, la basura de alrededor es la que peor huele, haciendo alusión al asco que se genera con la envidia.

SOBERBIA. Esta instalación consta de un círculo de piedras puntiagudas y grandes, las más grandes, pintadas como todo el pecado en sí de morado. A su alrededor está la basura de los demás pecados. Dentro del círculo que delimita a la soberbia se colocan tres bloques cilíndricos en forma de escalera de color morados, la acción consiste en ir subiendo poco a

poco los escalones, y en cada uno de ellos ir jactándose de todo quien halla alrededor y de los propios escalones más grandes, cuando sube uno se ríe del que acaba de dejar detrás, y sigue chuleándose del próximo. Cuando llega arriba, adopta una actitud todavía más arrogante, creyéndose un rey sobre sus súbditos. La persona lleva puesta una gorra, y zapatillas deportivas grandes, mostrando el pecado como alguien con *Flow* de hoy en día, con estilo callejero, chulesco, burlón y con aspecto de bandido, estilo *urbano*. La luz que lo ilumina también es morada.

PEREZA. Este pecado trata de un círculo de piedras planas y redondeadas, algunas con bajo relieves con forma agrietada, pintadas de azul oscuro. Estas piedras simbolizan a la propia pereza, ya que la de los demás pecados están levantadas y en este caso no lo están porque tienen pereza de estar hacia arriba. En el interior del círculo hay colocados un sillón, en frente de él se colocan 6 ladrillos pintados de azul al igual que las piedras, que forman una mesa que aguanta un ordenador portátil a modo de mesita. Encima del portátil se encuentra un cenicero desbordado, otro en el suelo. En todo el alrededor del sillón hay montones de cajas de comida y bebida a domicilio. Comida precocinada que no se ha tenido que elaborar, las zapatillas con los calcetines tirados por el círculo. La persona que interprete a la pereza deberá de estar tumbado de la manera más dejada posible en el sillón, mientras mira la pantalla del ordenador, hace como que se está durmiendo y bosteza varias veces. En ocasiones intentará alcanzar algo sin moverse, pero lo dejará de intentar debido a su pereza. La luz que ilumina a este pecado será azul marino.

GULA. La gula está delimitada por un círculo de piedras rechonchas pintadas en color rojo, en el círculo se levanta una mesa redonda que deja un espacio en el centro por el cual la persona que interpreta a la gula, que irá pintada de rojo también y su acción consistirá en comer o beber continuamente, de una manera obscena y ansiosa, sin medida. En la mesa se encuentran diferentes tipos de comida y bebida, hay fruta y chuches, pizzas y hortalizas,

refrescos o batidos y bebidas alcohólicas, ya que se trata de un consumo excesivo de todo tipo de comida, no solo de la insalubre. La luz que ilumina desde arriba a este pecado es de color rojo.

IRA. La ira para mi es la representación más divertida de todas, el modelo que haga su acción irá pintado completamente de naranja, llevará zapatillas para no hacerse daño. Deberá de gritar, romper todo lo que haya dentro de su círculo, que en este caso son botellas de cristal, vasos de plástico y teclados de ordenador, todo ello pintado de naranja, el color del fuego. El modelo debe de estar enfadado constantemente, insultando al público y gritando amenazas, es la pura ira en persona. Pretendo que transmita miedo al público, o posiblemente risa, ya que cuando vemos a alguien muy enfadado en ocasiones resulta cómico. Las piedras que rodean este pecado son naranjas, algunas puntiagudas y otras no, pero la gran mayoría están rotas o a medio romper.

7. CONCLUSIÓN.

Los 7PK2 ACTUALES hablan de los vicios del ser humano, algo que es cercano a todas las personas vivientes de este planeta, en los tiempos en los que vivimos creo que es más fácil ver vicios o pecados a nuestro alrededor que virtudes. Esta es la era del máximo pecado debido a que muchos ya no se consideran acciones que nos pasarán factura en la muerte o en la propia vida. La visión del pecado es exaltada y en ocasiones premiadas por nuestra sociedad.

En conclusión, sabemos perfectamente cuando un hábito es perjudicial para nosotros, pero depende de la intención, clase social, forma de vida, cultura y religión, que queramos remediar estas acciones o no. Actualmente muchos de los vicios humanos son exaltados por el arte y la sociedad, de una manera cercana y mundana, a la vez que atractiva. Creando así una cierta belleza por lo prohibido, sobre un tema que perturba nuestras emociones, emociones que se crean en nuestro interior a casusa de los estímulos que nos rodean y nos absorben.

8. ANEXOS.

ANTECEDENTES.

En mi tercer curso de bellas artes en la asignatura de Metodología de Espacios realicé una instalación que consistía en una sala oscura en la que se formaban pasillos formados por gente, y que se movían al son de la melodía que sonaba en la sala, quedando la gente encerrada dentro, y finalmente se retiraban todos los pasillos hacia el exterior haciendo que quedase la sala abierta. Todo ello para crear sensaciones en el público mientras realizaban el recorrido y quedaban encerrados. Realmente estaba jugando con la imaginación de los espectadores y con la sensación de no saber que está pasando y que es lo que pasará después. Esta fue la primera instalación que realicé y me hizo querer siguiendo en este ámbito, ya que vi que la obra funcionaba y que era algo nuevo y de grandes dimensiones para lo que antecedía en mi obra artística anterior que constaba de pintura y modelado. Después de quedarme con ganas de hacer más instalaciones en cuarto curso escogí la asignatura de Instalaciones y también la de Arte y Entorno, en ellas pude realizar varias instalaciones. La primera que realicé en instalaciones trató de un gran moco verde oscuro hecho con cola blanca, pintura, bicarbonato y detergente para ropa que bajaba por unas escaleras, a esta obra la llamé *Invasión*, y trataba de invadir un espacio, de manera que todavía quedase pasillo para subir y bajar las escaleras, como si una especie de materia estuviera naciendo de ese lugar. En Arte y Entorno realicé una instalación de un metro cuadrado de base, llamado *Ciudad Pecado*, con una puerta, un buzón, un cartel de chapa y un par de ladrillos de hormigón, simulé la esquina de una calle desgastada, muy dejada y con aspecto de pocos recursos, medio abandonado y lleno de graffitis e inscripciones hechas con llaves o navajas en la puerta. Fue como tener un trocito de calle de una ciudad desconocida dentro de la universidad. Las últimas que hice en la asignatura de Instalaciones trataba de una serie de coordenadas, es decir, eran 6 instalaciones las cuales cada una de ellas tenía en su descripción

una coordenada, por ejemplo, *pared, oír, mañana*. En mi caso todas ellas trataban de emociones, alegría, asco, miedo, psicodelia, erotismo y ansiedad. Solo realicé tres de ellas físicamente ya que justo a mitad de presentación ocurrió la pandemia y no se pudieron presentar todas mis instalaciones, ni las de todos mis compañeros. Cada instalación consistía en transmitir la sensación que nombraba a cada instalación, por ejemplo, el asco se realizó en un baño en el cual ensucié todo el espacio, dejando también basura orgánica en el suelo, y condones usados por todos lados, además de mocos falsos, el audio eran sonidos de ASMR variados. Cada sensación tenía también una melodía que definía e intensificaba la emoción concreta en cada caso. Después de acabar este gran proyecto supe que quería seguir haciendo instalaciones que provoquen sensaciones en los espectadores y en mí misma, es por ello que escogí esta disciplina para crear un trabajo de fin de grado.



Asco: pared, oír, mañana. 2020.



Ciudad Pecado, 2019.

Video de *Invasión*, 2019.

<https://www.facebook.com/100002324695250/videos/2455775834509882/>

Canciones que he escuchado para el trabajo.

Ameno (remix), **ERA**. *Bésame*, **Sussy Gala**. *Envidiosos*, **Maka ft Bandaga**. *El rey soy yo/I feel like a Kanye*, **C.Tangana**. *Soy el mejor*, **Lary Over & Darell**. *Dark- Gods*, de **Abel k**

Kaña. *Ciudad Pecado*, de **Costa Gamberro.** *Yo y mi Ballantines*, **Violadores del verso.** *Más*, **Día Sexto.** *Bass Journey*, **Furyan.** *Addiccion*, **Dither.** *Bogotá 2020 remix*, **Miss K8 & Angerfirst.** *Santiago (The playah remix)*, **Angerfirst & Miss K8.** *Imperial Marcha*, **Star Wars.**

Estas canciones han sido las que me han inspirado para crear la banda sonora que acompaña al video y que sonará en bucle durante la exposición de la instalación, con o sin personas actuando. La banda sonora como tal es dos veces en bucle, por lo que su duración es de 11'17'', siendo cortada por la mitad para el montaje del video, cuya duración es de 5'43''.

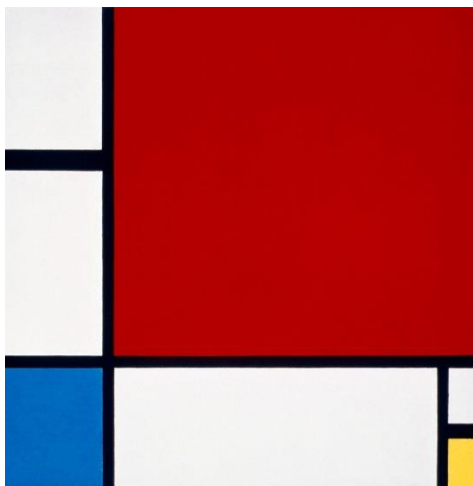
EJEMPLOS CITADOS ANTERIORMENTE.



Sin título, **Donald Judd**, 1988.



Magic, **John McCracken**, 2008.



Composition II in Red, Blue, and Yellow, **Piet Mondrian**, 1930.



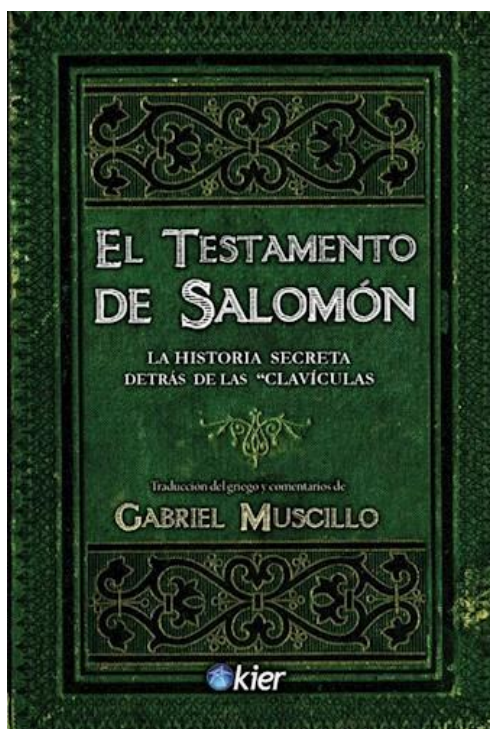
Congregation, **Ledelle Moe**, 2010.



La Menesunda, **Marta Minujín**, 1965.



El juicio de Salomón, **Nicolás Poussin**, 1649. Óleo sobre lienzo.



Muscillo, G. (2021). *El Testamento de Salomón*. Editorial Kier.

https://kupdf.net/download/testamento-de-salomonpdf_5cd77729e2b6f554171900fd_pdf

El Rey Salomón existió hace muchísimo tiempo. Él era el hijo del Rey David, quién mató al gigante Goliat. Su historia está mencionada en la Biblia en el Antiguo Testamento (libro 1 Reyes 3: 16-28). El Rey Salomón era un rey joven que no le había pedido a Dios ni riquezas ni larga vida, ni la vida de sus enemigos. Lo único que quería era la sabiduría que viene de Dios. Con esta sabiduría se orientaría en todos sus actos y le daría acierto en las decisiones que debía tomar como Rey. Conocido como el Juicio salomónico donde el Rey Salomón con su habilidad para distinguir la verdad de las mentiras y elevarse por encima de la crisis, resuelve el caso lo mejor posible. El Rey ordenó que uno de sus guardias matara a un bebé que aún estaba vivo debido a que dos mujeres decían que eran sus madres, lo partiera en dos y le dé una mitad a cada madre. Una mujer se puso de rodillas y le imploró al Rey que no lo hiciera y que le diera el bebé a la otra madre. Ella mintiendo declaró que no era su bebé. Lo amaba tanto que prefería renunciar a él antes de verlo morir. La otra madre contestó que

dejará que el bebé sea partido en dos y que ni ella ni la otra madre se llevará ni un pedazo de él. El Rey en realidad no tenía intenciones de matar al bebé ya que era una trampa para lograr la reacción de las mujeres. Al ver sus reacciones se dio cuenta quién era la verdadera madre. Inmediatamente ordenó que el bebé sea entregado a la primera mujer y que no fuese matado ya que ella era su madre. El juicio pronunciado por el Rey llegó a oídos de toda Israel y es así como cobraron respeto al Rey. Con este acto de justicia la gente vio que el Rey tenía una sabiduría divina con la que hacer justicia.



El jardín de las delicias, el Bosco. 1500-1505 dC. Óleo sobre tabla.



Lust, Marta Dhalig. 2014. Pintura digital.



Izq. *Avaricia*, serie *The Seven vices*. Jacob Matham. Ilustración.

Dcha. *Avarice*, **M.Dahlig**. 2014. Pintura digital.



Izq. *Ira*, serie *The Seven vices*. **Jacob Matham**. Ilustración.

Dcha. *Envy*, **Marta Dahlig**. 2014, Pintura digital.



Izq. *Todo es vanidad*, **Charles Allan Gilbert**. 1892. Ilustración.

Dcha. *Vanity*, **Marta Dahlig**. 2014. Pintura digital.



La travesía del Estigia, Gustave Doré, 1861.



Izq. *Pereza*, serie *The Seven Vices*. **Jacob Matham**. Ilustración.



Dcha. *Sloth*, **M. Dahlig**. 2014. Pintura digital.



Izq. *Gula*, serie *The Seven Vices*. **Jacob Matham**. Ilustración.

Dcha. *Gluttony*, **Marta Dahlig**. 2014. Gula.



Detalle del tímpano de la portada de **Sainte-Foy de Conques**, 1124 dc. Fotografía: Thérèse Gaigé.



La ira, **Dosso Dossi**. 1515-16, óleo sobre tabla, 107x95 cm, Fondazione Cini, Venecia.



Wrath, **Marta Dahlig**. 2014. Pintura digital.



La materia del tiempo, **Richard Serra**, 1997. Guggenheim Bilbao Museoa.



La rendición del alma, (fuego y agua). **Bill Viola**, 2017.

PROCESO.



Piezas puntiagudas y circulares de yeso y escayola, son las piedras que limitan los 7PK2 ACTUALES. Medidas variables.





Todas las piedras pintadas.



Base de cartón de estructura de la gula y la avaricia.



Base de la superficie de las estructuras, recubriéndolo de pale y cola.



Estructura de la gula empapelada.



Estructura de la avaricia empapelada por completo.





Proceso de recubrir con escayola las bases superiores del centro.



Prueba a medio pintar, avaricia.

FINAL.



Pruebas de la gula.



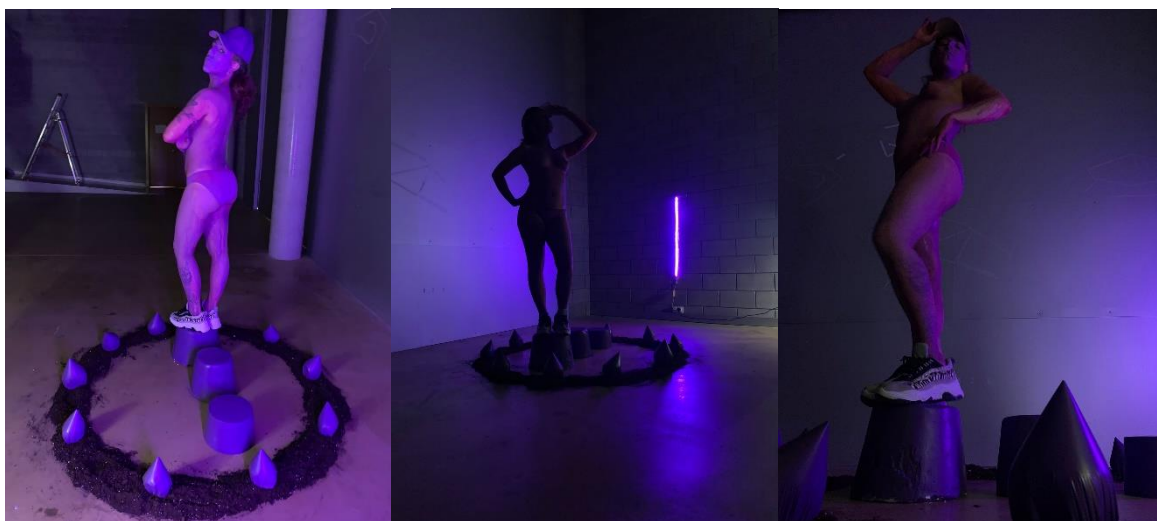
Prueba de la lujuria.



Pruebas de la envidia.



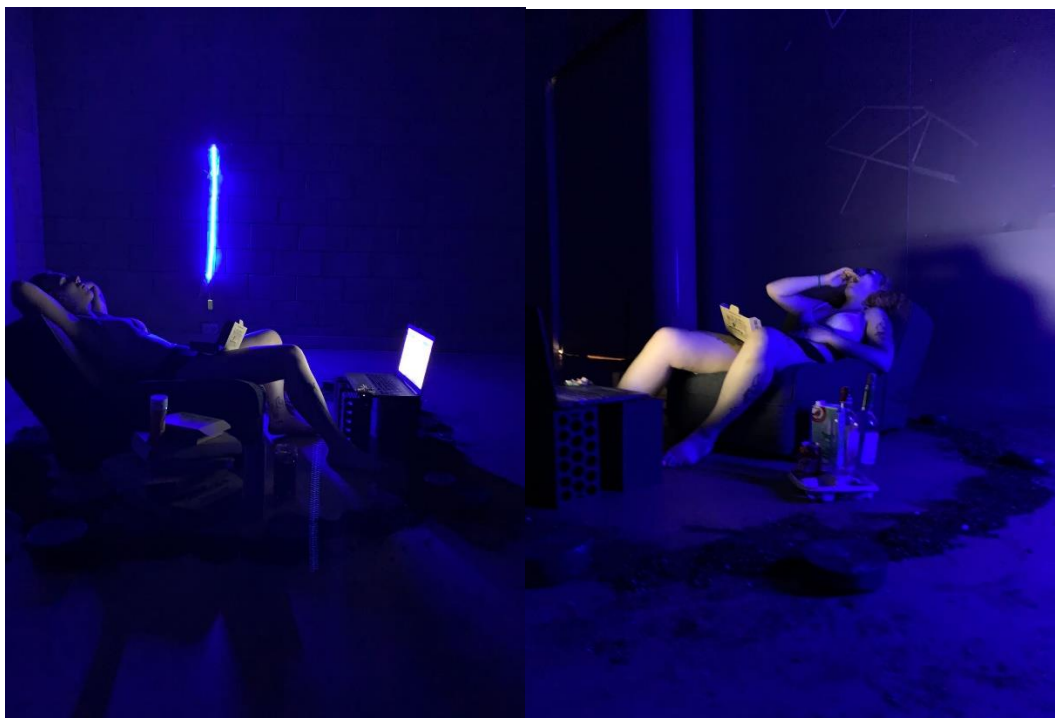
Prueba de la Avaricia.



Prueba en estudio de la soberbia.



Prueba de la ira en plató.



Prueba de pereza en plató.

[TFG Abril Sánchez. LOS 7PK2 ACTUALES.](#)





Lujuria, 2021.



Avaricia, 2021.



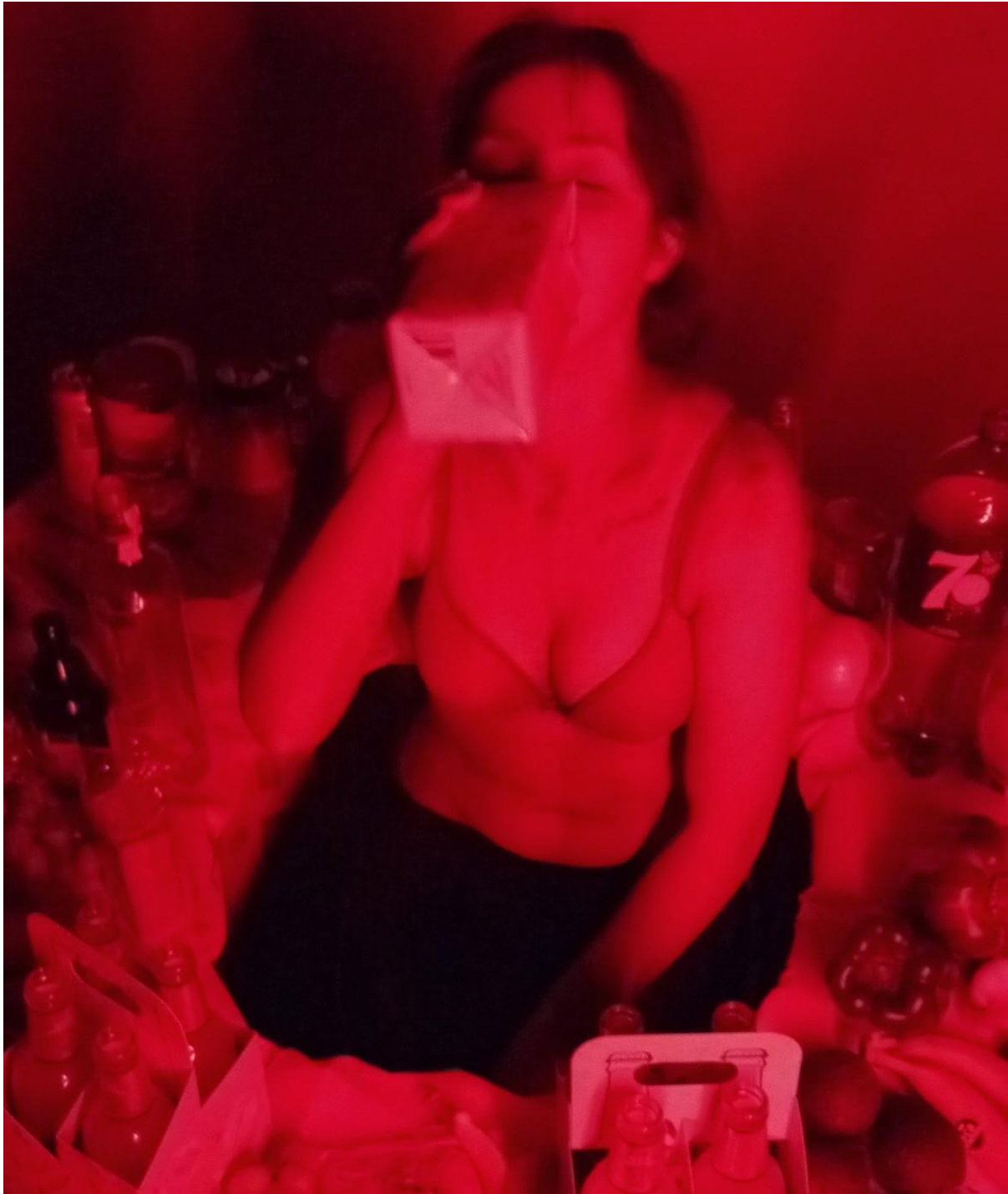
Envidia, 2021.



Soberbia, 2021.



Pereza, 2021.

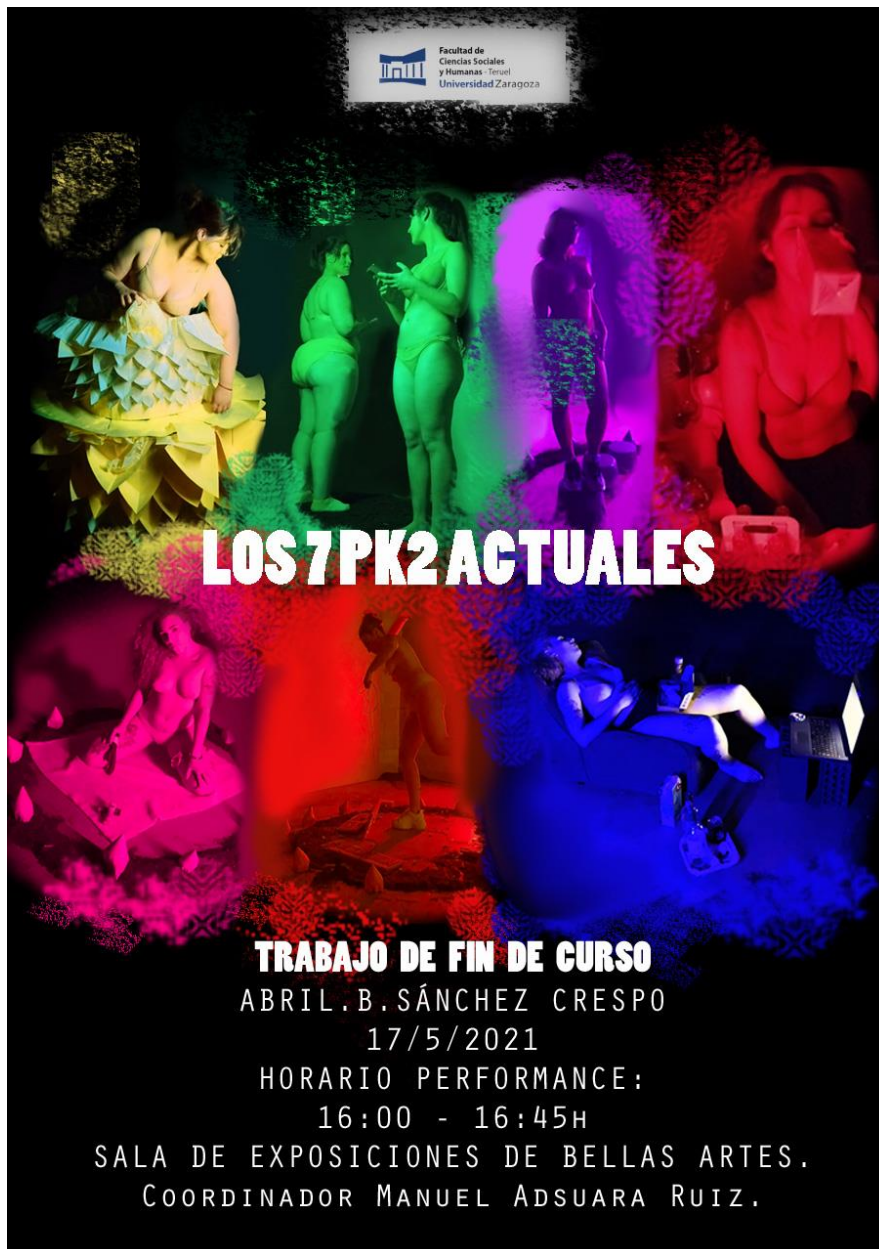


Gula, 2021.



Ira, 2021.

CARTEL.



Ficha técnica.

LOS 7PK2 CAPITALES.

Abril B. Sánchez Crespo

Instalación con performance. Performance 45'.

Medidas Variables.

11. WEBGRAFÍA.

<https://culturacolectiva.com/arte/cabaret-voltaire-inicio-del-dadaismo>

<https://www.centrobotin.org/programacion/exposiciones-pasadas/>

<https://elcultural.com/desnudando-mi-pasado>

<https://www.hisour.com/es/installation-art-21337/>

<https://www.nytimes.com/2011/04/11/arts/design/john-mccracken-sculptor-of-geometric-forms-dies-at-76.html>

<https://www.tiovivocreativo.com/coworking/>

<https://www.youtube.com/watch?v=9RYGtTb7oGY>

<https://www.significados.com/pecados-capitales/>

https://www.elconfidencial.com/cultura/2017-06-30/bill-viola-exposicion-museo-guggenheim-bilbao_1406722/

<https://www.guggenheim-bilbao.eus/aprende/mundo-escolar/guias-para-educadores/la-materia-del-tiempo>

<https://www.monografias.com/trabajos97/7-pecados-capitales/7-pecados-capitales.shtml#introduccion>

<http://10curiosidades.com/bob-esponja-representa-los-7-pecados-capitales/>

http://es.catholic.net/ecumenismoydialogointerreligioso/398/2629/articulo.php?_id=5107

http://d1.islamhouse.com/data/es/ih_books/single/es_El_Paraiso.pdf

<http://www.nurelislam.com/vidaMuhammad/paraiso.htm>

<http://palabradiaria.tumblr.com/post/5346206586/lujuria>

<http://www.uupuertorico.org/Educacion/Hindu.htm>

http://es.wikipedia.org/wiki/Budismo_e_hinduismo#Diferencias_entre_budismo_e_hinduism

[o](#)

<http://despertaesmorir.blogspot.mx/2006/12/soberbia.html>

http://es.wikipedia.org/wiki/Filosof%C3%ADa_hind%C3%BA#La_ignorancia_y_sus_consecuencias

<http://www.islamahmadia.com/cinco-remedios-contr-la-lujuria>

http://www.webislam.com/articulos/33704-la_avaricia.html

<http://www.webislam>.

<http://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20070221163344AAWI4zx>

<http://www.demonologia.net/el-demonio-de-la-lujuria/>

<http://tejiendoelmundo.wordpress.com/2010/08/14/bestias-biblicas-behemot-y-el-leviatan/>

<http://leyendas.about.com/od/Satanismo/tp/Las-Jerarqu-Ias-Infernales.htm>

http://www.islamicbulletin.org/newsletters/issue_16_spanish/diet.aspx

http://www.webislam.com/articulos/62007el_pecado_dzanb_en_el_islam.html

<http://viveislam.islammessage.com/Article.aspx?i=1621>

<http://es.scribd.com/doc/6611514/Pecados-capitales>

http://aprendiendodelislam.blogspot.mx/2011/11/continuacion-de-los-pecados-capitales_21.html

<http://aprendiendodelislam.blogspot.mx/2011/11/continuacion-de-los-pecados-capitales.html>

<http://quesabesrealmentedelislam.blogspot.mx/2013/01/listado-de-los-64-pecados-capitales.html>

https://es.wikipedia.org/wiki/Reino_de_los_Narakas

https://kupdf.net/download/testamento-de-salomonpdf_5cd77729e2b6f554171900fd_pdf

<http://www.culturaclasica.com/?q=node/1175#:~:text=La%20avaricia%2C%20en%20la%20antig%C3%B3edad,el%20ahorro%20era%20una%20virtud.&text=El%20avaro%20era%20el%20que,no%20se%20utilizaba%20para%20nada.>

<https://www.lavanguardia.com/cultura/culturas/20201010/483941418258/pecado-ccc-editorial-fragmenta-exposiciones.html>

<https://revistas-filologicas.unam.mx/medievalia/index.php/mv/article/view/383/482>

<file:///C:/Users/Abril/Downloads/Dialnet-ReligiosidadYPobrezaEnLaEspanaModerna-4195236.pdf>

<https://www.elcuadrodeldia.com/post/90291474543/dosso-dossi-la-ira-1515-16-%C3%B3leo-sobre-tabla>

<http://ilustrandoenlaescueladearte.blogspot.com/2013/01/actividad-tecnicas-boligrafo.html>

<https://poramoralarte-exposito.blogspot.com/2019/12/marta-dahlig-blackeri.html>

<https://coleccion.caixaforum.com/obra/-/obra/ACF0446/Sintitulo>

<https://www.wikiart.org/es/john-mccracken>

<https://africanah.org/ledelle-moe-sausa/>

<https://www.guggenheim-bilbao.eus/aprende/mundo-escolar/guias-para-educadores/la-materia-del-tiempo>

12. BIBLIOGRAFÍA.

LA BIBLIA.

Los mitos griegos, **Robert Graves**, 1955 fecha de libro original. Traducido por Esther Gómez Parro, RBA libros S.A 2019.

Shazam! The Monster Society of Evil, **Jeff Smith**, 2009. DC Comics.

El siglo XX: la vanguardia fragmentada. **M^a Dolores Antigüedad del Castillo Olivares**, **Victor Nieto Alcaide**, **Genoveva Tusel García**, Editorial Universitaria Ramón Areces.

UNED.