

Experiencia de innovación didáctica sobre la creación de nuevos artefactos narrativos en educación artística con obras literarias

Ana María Marqués Ibáñez

Universidad de La Laguna

amarquez@ull.edu.es

<https://orcid.org/0000-0003-4632-9357>



Resumen

Las grandes obras literarias clásicas suelen ser objeto de ilustración a lo largo de la historia. Estas ilustraciones han tenido gran impacto dentro de la cultura popular. En este artículo exploro la aplicación de nuevos formatos narrativos en la educación artística para futuros maestros de Primaria basados en ilustraciones de la *Divina Comedia*. Primeramente, expongo un recorrido histórico de ilustraciones artísticas significativas sobre la *Divina Comedia* y después muestro una experiencia de innovación didáctica basada en crear nuevos artefactos para contar historias a través del storytelling en educación. En la práctica de innovación he empleado la metodología de aprendizaje basada en proyectos tomando la obra de la *Divina Comedia* como principio de base creativo. El proyecto titulado: “arte y literatura” generó unos resultados que muestran el potencial de este enfoque para familiarizar al alumnado con los múltiples valores culturales de una obra de la literatura clásica fomentando su lectura.

Palabras clave: *Divina Comedia*; literatura clásica; storytelling; narración de historias; educación artística; narrativas visuales; aprendizaje basado en proyectos; ilustración.

Abstract

The great classic literary works have often been illustrated throughout history. These illustrations have had a great impact on popular culture. In this article I explore the application of new narrative formats in art education for future primary school teachers based on illustrations from the *Divine Comedy*. First, I present a historical overview of significant artistic illustrations of the *Divine Comedy* and then I show an experience of didactic innovation based on creating new artefacts to tell stories through storytelling in education. In the innovation practice I have used the project-based learning methodology taking the work of the *Divine Comedy* as a creative base principle. The project entitled: “art and literature” generated results that show the potential of this approach to familiarise students with the multiple cultural values of a work of classical literature by encouraging them to read it.

Keywords: *Divine Comedy*; classical literature; storytelling; art education; visual narratives; project-based learning; illustration.

1. Introducción.

La importancia cultural e histórica de las múltiples ilustraciones que a lo largo de la historia ha generado la *Divina Comedia* es clave para su uso (intrínsecamente multidisciplinar) en la enseñanza *a través del arte*, aplicando las ilustraciones no sólo como conocimiento cultural pasivo sino proactivamente como herramienta creativa.

Por empezar de forma genérica, es indudable por ejemplo que ciertos manuscritos iluminados pueden revelarse una herramienta muy valiosa para que los niños entiendan e interpreten la *Divina Comedia*. Tómese ilustrativamente tres de ellos por su composición y su asociación entre imagen y texto: el manuscrito MS. Holkham misc. 48 por su uso de capitulares y utilización de imágenes en la parte inferior (Fig. 1). El manuscrito MS. Canon. Ital. 108 por su decoración en el margen inferior con miniaturas y el uso de capitulares (Fig. 2), ambos códices de la Biblioteca de la Bodleian de la Universidad de Oxford muestran un dibujo enriquecido y con ilustraciones sencillas que facilitan la lectura e interpretación de los cantos para niños. Finalmente, el manuscrito Ms Italien 2017 titulado *El infierno de Dante*, con el comentario de Guiniforte delli Bargigi, conservado en la biblioteca de Gallica de la Biblioteca Nacional de Francia (Fig. 3).

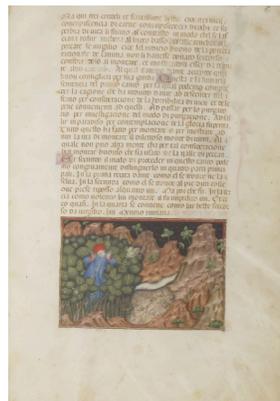


Fig. 1. *Inferno*, Canto 1, s. XIV. Manuscrito MS. Holkham misc. 48. Oxford, Biblioteca Bodleian (Alighieri, 1350-1375).

Fig. 2. *Inferno*, Canto 1, 1350 - 1400. MS. Canon. Ital. 180. Oxford, Biblioteca Bodleian (Alighieri, 1350-1400).

Fig. 3. *Inferno*, con el comentario de Guiniforte Barzizza, Siglo XV. Ms. Italien 2017, Paris, Bibliothèque Nationale de France (Alighieri, c. 1438-1450).

2. Ilustraciones y producciones artísticas contemporáneas basadas en la *Divina Comedia*.

Instrumentos para permitir el acceso a todo este universo no faltan, como es bien sabido. Si son muchos los estudios que abordan el tema de las creaciones artísticas basadas en el poema de Dante (una panorámica en Battaglia, 2018; Braidia & Calè, 2007; Brieger, Meiss & Singleton, 1969; Eisner, 2021; Gizzi, 2000, 2001, 2002; Owen, 2001; Samek & Ravenna, 1979), también cabe notar la accesibilidad de muchos de los ejemplos susceptibles de ser utilizados. Por otra parte, son innumerables las muestras de la pervivencia contemporánea de la obra de Dante en la esfera artística. Véase, por ejemplo, entre los proyectos artísticos contemporáneos promovidos por el Ministerio de Asuntos Exteriores y Cooperación Internacional y el Ministerio de Cultura, la propuesta *Cantica 21 Italian contemporary art everywhere* (*Cantica21*, 2021) cuyo objetivo era difundir el arte contemporáneo italiano en Institutos culturales italianos en el extranjero y que dedicó una parte a la *Divina Comedia*, *Cantica 21. Dante Alighieri*, para celebrar el séptimo centenario de la muerte de Dante. Los artistas seleccionados fueron: Valentina Furian, Marinella Senatore, Marta Roberti, Silvia Camporesi y Leone Contini que expusieron en el Instituto Italiano de Cultura de París del 13 abril - 11 de mayo de 2022. Por limitarse a describir solo un par de los ejemplos, por mayor afinidad estética, Silvia Camporesi con su obra *La Doctrina Oculta*, trabajó sobre el simbolismo numérico del poema con 22 imágenes para una instalación y un libro de artista. Y Marta Roberti con su pieza *Bestiario del Otro Mundo* describe los animales que Dante relata en su viaje que aparecen en diversas formas: como animales reales, como metafóricos o como criaturas híbridas entre lo animal y lo humano. Se trata de una instalación con ocho dibujos retroiluminados que representan un bestiario, con una transformación entre animales y humanos. Igualmente podría mencionarse, entre las exposiciones contemporáneas que emplearon la *Divina Comedia* como objeto de creación, de *The Divine Comedy: Heaven, Purgatory, and Hell Revisited by Contemporary African Artists* del Museo Nacional del arte africano (The National Museum in African Art, Washington vinculado con la institución de la Smithsonian) realizada entre el 8 de abril al 2 de agosto de 2015. En esta muestra se interpretó el poema de Dante por artistas africanos contemporáneos (Moore, 2016). La exposición demuestra la universalidad potencial de la *Divina Comedia*, cómo esta trasciende las tradiciones occidentales y se presta a ser interpretadas por otras culturas. Una circunstancia esta que subraya un volumen como el de *Dante Beyond Borders: Contexts and Reception*, 2021 (Havelly, Katz & Cooper, 2021), donde se presentan diferentes ensayos con una mirada interdisciplinar y transcultural sobre el poema de Dante.

Mi propuesta intenta presentar la posibilidad de enlazar esta rica tradición con la práctica concreta del llamado aprendizaje por proyectos. En relación al campo de la pedagogía, el marco de referencia metodológico se encuentra esencialmente en los planteamientos de Kilpatrick en su *Aprendizaje basado en proyectos* (Kilpatrick, 1918). Entre las experiencias previas en educación artística que enriquecieron el diseño de la propuesta resalto las de *Interfacing Visual and Verbal Narrative Art in Paper and Digital Media: Recontextualising Literature and Literacies* de Unsworth (2014) que analiza la estética visual en álbumes ilustrados, las adaptaciones cinematográficas y resulta ser un recurso esencial para la alfabetización artística. El proyecto inclusivo de creación de libros textiles de *Tactile Picture Books in Art Education in Croatia* de Vivoda (2019) y la práctica escolar comunitaria de Reason & Heinemeyer (2016) *Storytelling, story-retelling, story-knowing: towards a participatory practice of storytelling*, conectan aprendizaje y narración.

3. Objetivos e Hipótesis

Entre los objetivos generales y específicos de esta propuesta de innovación educativa destaco los siguientes:

- Experimentación con los formatos narrativos para contar historias (storytelling) implementado con futuros docentes a partir de estrategias no convencionales.
- Acercar al público infantil y juvenil la propuesta de un texto literario clásico.

Sobre el planteamiento del problema de investigación, planteo dos preguntas que serán resueltas en discusión y hallazgos.

- ¿Es la *Divina Comedia* una obra adecuada para adaptarla a formatos de actividades de narración para futuros maestros de Primaria? ¿Qué requisitos debe cumplir una obra para ello?
- ¿Qué actividades pueden favorecer y potenciar la práctica? Dibujo, teatralización, entre otras.

4. Estado del arte: nuevos formatos narrativos aplicados a una obra clásica como herramienta pedagógica.

La ilustración ha sido una herramienta esencial de difusión cultural a lo largo de la historia. La iconografía medieval lo desvela en sus pórticos románicos, por ejemplo, representaban escenas de la biblia para facilitar su comprensión, y los romances de ciego utilizaban dibujos para narrar historias a los campesinos analfabetos. En el ámbito educativo, las imágenes son un recurso de gran valor

pedagógico. La ilustración realizada para obras clásicas ha permitido una mayor asimilación de su contenido; un buen ejemplo de esto es cómo percibimos “El Quijote” a través de sus imágenes.

Antes de crear sus trabajos para los futuros docentes, resulta esencial reconocer los componentes narrativos básicos, como los personajes, los espacios, la interacción entre imagen y texto, y los artefactos físicos narrativos. Al crear una ilustración para una historia, es de vital importancia elegir las escenas clave, los entornos y los personajes principales antes de considerar la evolución de la trama.

En educación artística, la ilustración es una herramienta que desempeña un papel fundamental al acercar y hacer accesibles textos literarios clásicos o infantiles, como fábulas, cuentos o poesía, al público en un contexto educativo. Su poder radica en su capacidad para comunicar visualmente, despertar la imaginación como en el teatro y enriquecer la comprensión de las obras literarias.

El texto de *La Divina Comedia* presenta una estructura y composición complejas por lo que es preciso hacerlo accesible y atractivo tanto a los futuros maestros de Primaria como a los niños.

Inicialmente, antes de diseñar la actividad se pensó cómo los niños aprenden a leer a través de diversos procesos, como la asociación entre imágenes y texto, la adquisición de habilidades de lectoescritura y, finalmente, como construyen relatos de manera más abstracta. Por esta razón, en algunos casos, los niños se acercan a la lectura y la escritura a través de la narración de historias (storytelling) o la habilidad de contar una historia de manera cercana y amena. De otra forma resulta difícil acercarlos a la literatura clásica, pues es un formato cultural dirigido a un público adulto.

También se planteó para el diseño del ejercicio el uso de las narrativas visuales para facilitar su representación. Existen ejemplos de narrativas visuales en estudios con un enfoque multimodal de lingüística aplicada para la formación de docentes. Estos métodos plantean nuevas propuestas empíricas, pues parten de realidades construidas a partir de nuevos recursos semióticos. Estas metodologías visuales, permiten un mayor acercamiento a un público que dispone de una alfabetización más limitada o competencias lingüísticas acotadas (Kalaja, Dufva & Riikka, 2013; Kalaja & Melo-Pfeifer, 2019). Entre prácticas similares destacamos las experiencias de estudiantes de Primaria en Sidney (Australia) a partir de sus retratos y un enfoque narrativo visual sobre el que reflexionan sobre cómo aprenden lenguas y en Alemania con dibujos donde alumnos aprendían la lengua materna (Chik & Melo-Pfeifer, 2020). Por otra parte, existe un estudio en un contexto catalán de formación del profesorado, sobre

cómo las metáforas y metonimias visuales se utilizan para que el alumnado reflexione sobre su proceso de enseñanza y aprendizaje (Birello & Pujolà, 2023).

5. Metodología

Las metodologías actuales docentes se renuevan constantemente, tanto por la evolución tecnológica como por los enfoques pedagógicos basados en la creación, la exploración colectiva y en el descubrimiento.

En esta práctica se empleó el *Aprendizaje basado en proyectos* (ABP) que proviene de los primeros estudios de metodología por proyectos de William Heard Kilpatrick en el 1918 (Kilpatrick, 1918). Esto derivó en lo que se conoce actualmente como ABP (Metodología de aprendizaje basada en proyectos: ABP o Project based Learning-PBL) influenciado de las teorías de la escuela socio-constructivista (Bruner, Piaget y Vygotsky) y que se fundamenta en las teorías de John Dewey de que el alumnado aprende mejor fomentando la actividad investigadora y creadora (Dewey, 1938).

Para analizar esta experiencia en formatos de narrar historias (storytelling) aplicado con futuros maestros de Primaria de un texto clásico como la *Divina Comedia* se realiza un planteamiento de la actividad en el que su representación parta de seleccionar personajes (principales o secundarios), o bien creando a partir de las representaciones espaciales del *Infierno*, *Purgatorio* y *Paraíso* o seleccionar escenas llamativas del poema de Dante.

6. Diseño de la propuesta y proceso de creación de la experiencia educativa.

Este proyecto de innovación educativa titulado *Arte y literatura* está basado en el estudio de nuevos artefactos narrativos para contar historias a niños con futuros maestros (storytelling; término anglosajón formado por story: historia y telling: contar). Su implementación se realizó en la asignatura Enseñanza y aprendizaje de la Educación plástica y visual, con 110 alumnos del curso académico 2022 – 23 del grado de Maestro en Educación Primaria de la Universidad de Laguna, Tenerife.

Los futuros maestros en formación trabajaron con formatos para narrar historias para niños establecidos y narrativas visuales (Birello & Pujolà, 2023; Chik & Melo-Pfeifer, 2020; Kalaja, Dufva & Riikka, 2013; Kalaja & Melo-Pfeifer, 2019). Para la interpretación y recreación de la obra se utilizaron escenas específicas de los cantos, así como personajes principales y secundarios o representaciones espaciales de la obra.

Para visualizar diferentes interpretaciones sobre la obra, muestro al alumnado la herramienta digital *Divine Comedy* creado por la Visual Agency en colaboración con la *Società Dante Alighieri* (*DivineComedy.Digital*, 2021), que recopila

imágenes que abarcan un periodo de más de 700 años de historia del arte sobre obras basadas en la *Divina Comedia*. Este proyecto les permite explorar las diferentes formas de representar los personajes y escenas de la obra.

La propuesta educativa sobre Dante se propone al alumnado del Grado de Primaria para trabajar con una actividad interdisciplinar en la que se aúne Literatura y Arte, así como conocer una obra esencial de la literatura universal. La representación de la obra literaria se realiza a partir de una serie de formatos establecidos en los que el alumnado decide cual quiere llevar a cabo; éstos fueron: libro textil, títeres de manopla, delantal y cubos. También se les detalla que pueden representar una escena específica de la obra, personajes principales o secundarios de la misma.

Seguidamente muestro un esquema sobre cómo se implementó en el aula y expongo el material de la presentación breve que se les expuso al alumnado (Marqués, 2024). Esto puede utilizarse para replicar la actividad con otras experiencias literarias.

<i>Diseño de la práctica educativa: ¿Cómo aprende el alumnado a partir de un proyecto narrativo?</i>
<i>Premisas conceptuales:</i>
Elaboración del soporte conforme a unas tipologías basadas en formatos de narrar historias para primaria: <ul style="list-style-type: none"> • Libro textil • Títeres de manopla • Delantal • Cubos
<i>Premisas de creación:</i>
Para su realización se simplificó la idea, indicándoles que podían representarlo a partir de: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Sus personajes:</i> Figuras principales (Dante vestido de rojo, larga túnica, nariz aguiluca y orejeras blancas a los lados, Virgilio con larga túnica vestido de azul y corona de laurel, Beatriz) secundarios (Cleopatra). • <i>Por escenas:</i> o cantos de la obra, detenerse y analizar una parte de la obra y ver cómo se había ilustrado anteriormente. • <i>Por representaciones espaciales:</i> Infierno en forma de embudo, Purgatorio como una colina y paraíso como cielo con aros concéntricos.
<i>Recursos:</i>
Acceso a manuscritos digitalizados de la obra en la Società Dantesca Italiana y el proyecto <i>Divine Comedy Digital</i> de la Visual Agency en colaboración con la Società Dante Alighieri que difunden imágenes clásicas (<i>Società Dantesca Italiana</i> , s. f.), así como a bibliografía específica en Dante Today (<i>Dante Today: Bibliography of Scholarly Works</i> , s. f.).
<i>Proyectos educativos previos</i>
(Braida & Calè, 2007; Reason & Heinemeyer, 2016; Unsworth, 2014; Vivoda, 2019)

6.1. *Práctica educativa.*

En la asignatura del Grado de Primaria, para que los futuros maestros de Primaria se interesaran sobre el tema e investigaran sobre nuevos formatos narrativos para contar una historia compleja de la literatura clásica, se les proporcionaron unas premisas que les facilitarían la tarea. Éstas eran básicamente a partir de: 1) soporte o artefacto narrativo, 2) tema y figuras a representar y 3) forma de ejecución.

Los soportes estaban ya definidos como libro textil o libro sensorial, títeres de mano, como un delantal o a partir de cubos.

Sobre el tema, debía estar basado en la *Divina Comedia* y podían representar sus personajes principales o secundarios, por escenas de la obra que les llamaban la atención o representaciones espaciales del Infierno (embudo), Purgatorio (colina) y Paraíso (cielo con aros concéntricos).

Sobre la forma de ejecución, los futuros maestros debían seleccionar un tipo de actividad mencionadas previamente para desarrollarla. Para el libro textil, se expusieron ejemplos previos y debían realizar seis páginas del libro trabajadas a una cara, entre ellas estaban la portada y contraportada y cuatro páginas interiores. Los otros tipos de ejercicios eran los títeres de manopla (para realizar 2 títeres de manopla en fieltro, tela u otros materiales), el delantal, y los cubos.

Los estudiantes de Grado visualizaron imágenes de la obra para tener un primer acercamiento y mínimo conocimiento de la *Commedia* que les permitiera poner en marcha esta actividad. Para esto analizaron la obra de diferentes artistas en plataformas y proyectos digitales como el de *DivineComedy.Digital* (2021) de la *Visual Agency* avalado por la *Società Dante Alighieri (Società Dantesca Italiana, s. f.)* difunde los manuscritos conservados y *The Divine Comedy - Digital Dante (The Divine Comedy - Digital Dante, s. f.)* fondo digitalizado de imágenes de la obra de la Universidad de Columbia.

A continuación, muestro trabajos realizados por el alumnado del Grado de Primaria. Entre los títeres de manopla he seleccionado dos por sus diferentes estilos y originalidad. En la primera están las figuras de Caronte barquero de Hades y Dante (Fig. 4) es curioso como la barca es realizada de forma tridimensional, finalmente los títeres de Beatriz y Dante con rasgos naif y próximos a la cultura visual infantil (Fig. 5).

El delantal era otro de los formatos propuestos. En la parte inferior izquierda está Dante con un fondo de vegetación que representan el Purgatorio, concretamente el Paraíso Terrenal o el Jardín del Edén. Virgilio situado en la parte inferior derecha sobre un fondo de llamas que simboliza el Infierno y en la



Fig. 4. Arte y Literatura. Títeres de manopla, 2022. Bahiano Camil Pérez Mamone.

Fig. 5. Arte y Literatura. Títeres de manopla, 2022. Nadiuska Delgado Hernández.

parte superior derecha está Beatriz situada en una escena de esferas del cielo del Paraíso (Fig. 6).



Fig. 6. Arte y Literatura. Delantal: Representación del Paraíso, 2022. Silvia del Carmen Domínguez Doreste.

El libro textil interactivo lo vemos en las imágenes 7 a la 11. El libro suponía un desafío para realizar una interpretación de las escenas, personajes y lograr que fuera manipulativo, interactivo, atractivo y cercano a la cultura visual infantil.

Cada elemento está representado para verse en forma tridimensional, para que el niño pueda mover los personajes y las letras y pueda interactuar con

ellos. Para la portada, está el título con dos texturas diferentes y los personajes de un ángel y un demonio pegados con velcro para que se puedan mover (Fig. 7). La siguiente página está Dante representado en el canto I y seguidamente una escena del Infierno, realizado con materiales cotidianos (Figg. 8 y 9). El Purgatorio y el Paraíso están realizados de forma manipulativa, en ella el personaje tiene que subir la montaña cargado con piedras y el cielo está realizado con globos rellenos de diferentes materiales para recrear las esferas del paraíso (Figg. 10 y 11).



Fig. 7 - 11. Arte y Literatura. Libro textil, 2022. Ana Victoria Acosta Monterrey

Finalmente, en los cubos la narración se realiza a partir de girar sus formas. En el primero están Dante y Virgilio al comienzo del relato del *Inferno* (Fig. 12), el embudo con forma de representación del Infierno (véase figura 13), la representación del Purgatorio (Fig. 14) y la representación espacial del Infierno, Purgatorio y Paraíso (Fig. 15). Este formato narrativo podía ser un sólo cubo



experiencia pues a partir de los títeres se puede realizar una pequeña obra de representación.

Sobre si las experiencias previas educativas son un apoyo para desarrollar nuestra práctica. Tras el análisis de prácticas didácticas similares, aunque no encuentro una experiencia parecida, sí que considero que visualizar y evaluar lo que se ha realizado en educación sobre cómo narrar una historia facilitó el diseño de nuestra práctica.

Además, aporto unas pautas de cómo se pueden abordar estas ideas de forma similar a otros textos de la literatura clásica.

8. Conclusiones.

El objetivo de la experiencia fue proporcionar a los estudiantes del Grado de Primaria recursos para fomentar el conocimiento y la lectura de obras literarias clásicas.

El uso de la metodología del *Aprendizaje Basado en Proyectos* en la experiencia educativa permite no sólo adquirir destrezas, sino que, con la creación y elaboración de proyectos, posibilita adquirir múltiples competencias como: implementar en el aula nuevos métodos y artefactos narrativos, interpretación de historias a partir del teatro, storytelling, la creación de historias con el Kamishibai y el acercamiento al mundo de la ilustración infantil.

Los resultados expuestos muestran que empleando esta metodología los estudiantes acceden a los valores culturales de una obra literaria clásica, a sus diversas representaciones históricas y llevarlos a cabo por sí mismos.

Para futuros trabajos, se recomienda (por una mayor cercanía cultural) utilizar obras clave de la literatura clásica española como el *Lazarillo de Tormes* o *El Quijote*.

BIBLIOGRAFÍA.

- Arqués, R., & Ciccuto, M. (Eds.) (2017). *Dante visualizzato. Carte ridenti I: XIV secolo*, Firenze: Cesati.
- Arqués, R., & Ferrara, S. (Eds.) (2019). *Dante visualizzato. Carte ridenti III: XV secolo. Seconda parte*. Firenze: Cesati.
- Battaglia, L. (2018). *Dante per immagini: Dalle miniature trecentesche ai giorni nostri*. Torino: Einaudi.
- Birello, M., & Pujolà, J.-T. (2023). Visual metaphors and metonymies in pre-service teachers' reflections: Beliefs and experiences in the learning and teaching of writing. *Teaching and Teacher Education*, 122, 103971. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103971>

- Braida, A., & Calè, L. (Eds.). (2007). *Dante on View: The Reception of Dante in the Visual and Performing Arts*. Londra: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315258522>
- Brieger, P., Meiss, M., & Singleton, C. S. (1969). *Illuminated manuscripts of the Divine comedy. V. 1. Text. And V. 2. Plates*. [Princeton, N.J.]: Princeton University Press.
- Chik, A., & Melo-Pfeifer, S. (2020). Seeing Language Learner Autonomy in Young Learners' Visual Narratives. En M. Jiménez Raya & F. Vieira (Eds.), *Autonomy in Language Education: Theory, Research, and Practice*. London: Routledge.
- Dewey, J. (1938). *Experience And Education*. New York: Macmillan.
- Eisner, M. (2021). The Materiality of the Text and Manuscript Culture. En M. Gagnolati, E. Lombardi, & F. Southerden (Eds.), *The Oxford Handbook of Dante* (pp. 49-62). Oxford: University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780198820741.013.2>
- Gizzi, C. (2000). *L'arte nuova e Dante*. Losanna: Skira.
- Gizzi, C. (2001). *Giotto e Dante*. Losanna: Skira.
- Gizzi, C. (2002). *Dante istoriato: Vent'anni di ricerca iconografica dantesca*. Losanna: Skira.
- Havelly, N., Katz, J., & Cooper, R. (Eds.). (2021). *Dante Beyond Borders: Contexts and Reception* (NED-New edition, Vol. 52). Modern Humanities Research Association. <https://www.jstor.org/stable/j.ctv2dzzqxq>
- Kalaja, P., Dufva, H., & Riikka, A. (2013). *Experimenting with visual narratives—Research portal—Converis—University of Jyväskylä*. Cambridge: University Press.
- Kalaja, P., & Melo-Pfeifer, S. (Eds.). (2019). *Visualising Multilingual Lives: More Than Words*. Multilingual Matters. <https://doi.org/10.21832/9781788922616>
- Kilpatrick, W. H. (1918). The Project Method. *Teachers College Record*, 19 (4), 1-5. <https://doi.org/10.1177/016146811801900404>
- Moore, A. (2016). The *Divine Comedy: Heaven, Purgatory and Hell* Revisited by Contemporary African Artists. *Critical Interventions*, 10 (1), 81-97. <https://doi.org/10.1080/19301944.2016.1180933>
- Owen, R. M. (2001). *Illuminated manuscripts of Dante's Commedia (1330-1490) in their cultural and artistic context*. London: University of London.
- Reason, M., & Heinemeyer, C. (2016). Storytelling, story-retelling, storyknowing: Towards a participatory practice of storytelling. *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, 21(4), 558-573. <https://doi.org/10.1080/13569783.2016.1220247>
- Samek, S., & Ravenna, N. (1979). *Illuminated manuscripts: Dante's Divine comedy. 15th-century manuscript*. (P. J. Tallon, Trad.). Portland, Oregon: Crescent Books.
- Unsworth, L. (2014). Interfacing Visual and Verbal Narrative Art in Paper and Digital Media: Recontextualising Literature and Literacies. En G. Barton (Ed.), *Literacy in the Arts: Rethorising Learning and Teaching* (pp. 55-76). New York: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-04846-8_4
- Vivoda, A. (2019). Tactile Picture Books in Art Education in Croatia. *International Journal of Education & the Arts*, 20 (22). <http://www.ijea.org/v20n22/index.html>

MANUSCRITOS

Alighieri, D. *Divina Commedia* (Oxford, Bodleian Library, MS. Holkham misc. 48) (1350–1375). <https://digital.bodleian.ox.ac.uk/objects/10974934-30a5-4495-857e-255760e5c5ff/>

Alighieri, D. *Divina Commedia* (Oxford, Bodleian Library, MS. Canon. Ital. 108) (1350–1400). <https://digital.bodleian.ox.ac.uk/objects/b22739d8-d9c1-40f7-915a-8c1ce22f5a43/>

Alighieri, D. *Inferno*. (comentado por G. Barzizza, iluminado por el Maestro des Vitae Imperatorum; Paris, Bibliothèque Nationale de France, Département des manuscrits, Italien 2017) (ca. 1438–1450). <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b10509601v>

BIBLIOGRAFÍA EN LÍNEA.

<https://archives.bodleian.ox.ac.uk>

<https://www.dantesca.it>

<https://digitaldante.columbia.edu/dante/divine-comedy/>

<https://divinecomedy.digital/#/eng/landing>

<https://www.cantica21.it>

<https://old.dantetoday.org>

AGRADECIMIENTOS: La autora agradece la labor realizada por Eduard Vilella y por los revisores que han enriquecido con sus comentarios y revisiones una mejora significativa de este artículo.