

DREAM BUBBLEΣ

PROYECTO DE INSTALACIÓN ARTÍSTICA



TFG ARTES VISUALES Y DISEÑO

ESTUDIANTE: LYDIA CATRAL

DIRECTOR: DAVID TRUJILLO



PALABRAS CLAVE

ARTETERAPIA

SALUD MENTAL

NATURALEZA

LUZ ULTRAVIOLETA





INDICE

1.SINOPSIS	4
2.OBJETIVOS	5
3.REFERENTES VISUALES	6
4.REFERENTES CONCEPTUALES	8
5.JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	10
6.PROCESO DE PRODUCCIÓN	12
7.RESULTADOS	17
8.CONCLUSIÓN	26



SINOPSIS

DREAM BUBBLE es un proyecto de instalación, donde diseñamos un espacio terapéutico, planteado desde la propia perspectiva y percepción del mundo a través del trastorno de ansiedad generalizada y de la belleza.

Con el concepto de belleza y naturaleza como terapia, generamos un espacio de ensueño utilizando materiales de reciclaje, pintura y luz ultravioleta para convertir un espacio neutro en una representación de un mundo onírico y mágico, proporcionando así una momentánea desconexión del mundo real.



OBJETIVOS

GENERAL

Crear un proyecto de espacio terapéutico que invite a la ensoñación y la meditación a través de la belleza de la luz, la fantasía y la naturaleza para sumergir a las personas en un universo onírico a través del arte.

ESPECÍFICOS

- Investigar sobre cómo aplican/utilizan la luz en espacios terapéuticos y arte terapia en la mejora de la salud mental.
 - Estudiar y conceptualizar los elementos de una sala multisensorial “tipo” para entender cómo poder aplicarlos a nuestra instalación.
- Experimentar e investigar el uso de la pintura y luz ultravioletas con el fin de crear objetos que estimulen los canales sensoriales visuales.
- Diseñar la identidad visual de la instalación y sus aplicaciones así como las distintas piezas basadas en la abstracción geométrica de las partes de un árbol, para distribuir las de forma fragmentada en el espacio y así recrear la sala donde construiremos nuestro proyecto.
- Propiciar la interacción del usuario con la obra, para que se sientan parte de la misma a través de un sencillo ejercicio que se les propone al salir de la instalación.

REFERENTES VISUALES

YAYOI KUSAMA

En la serie Infinity, la artista conceptual y escritora Yayoi Kusama crea salas multisensoriales con intención terapéutica utilizando la luz como medio para traducir su sentimiento al espectador e introducirlo en su mente.

Para el diseño de DREAM BUBBLE nos inspiramos en la gama de color de la obra de Yayoi Kusama y en la manera en la que experimenta con la luz en el espacio, tomando el círculo como una de las formas

HEATHER CARSON

Artista conceptual y diseñadora de iluminación durante cuarenta años en teatro, ópera, video, danza y conciertos.

Las investigaciones formales y conceptuales de Heather Carson sobre las propiedades de la luz unen los hilos históricos del minimalismo, la luz y el espacio.

Su estilo basado en la arquitectura deconstructivista y la escultura minimalista me inspiró a la hora de pensar cómo tratar la luz de una forma escultórica mediante formas geométricas; naciendo así la idea

VIBOR SOHANI

Diseñador y artista.

Utiliza la abstracción de la naturaleza para crear sus obras de acero con un estilo experimental y transformador del lenguaje.

La estética mágica de luces flotantes sirve como inspiración para crear la sensación de objetos que flotan y brillan en el aire, en este caso para las ramas de las que cuelga el fruto.





TOM PRICE

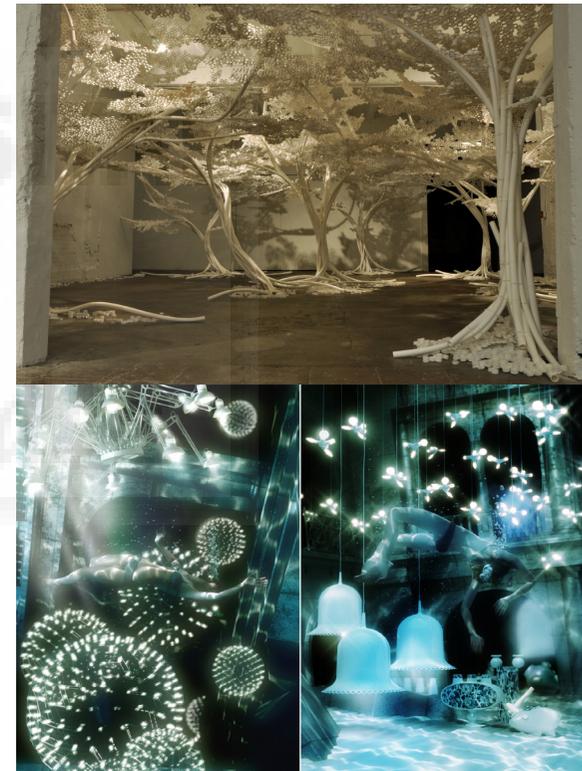
Diseñador británico especializado en productos de mobiliario moderno, diseño de escultura e iluminación.

De Tom Price aplicamos a la instalación la forma en la que utiliza el material de reciclaje para crear elementos naturales, basándonos también en un árbol, en este caso fragmentado en formas

MARCEL WANDERS

Diseñador holandés y director de arte en el estudio Marcel Wanders en Amsterdam, que diseña proyectos arquitectónicos, interiores e industriales.

La manera en la que utiliza la luz como medio para crear un entorno de elementos luminosos flotantes fue decisiva para la creación de la



REFERENTES CONCEPTUALES

Yayoi Kusama

Artista conceptual, escritora.

Trata desde su propia experiencia el arte a través de los ojos de una persona con trastornos mentales y a su vez lo utiliza como auto terapia, creando entre otras vertientes artísticas, espacios surrealistas donde evadimos de la realidad a través de formas geométricas basadas en elementos naturales.

Esta es la filosofía en la que se basa también DREAM BUBBLE, un proyecto planteado desde el autoaprendizaje con fines terapéuticos, tanto para la persona que lo realiza como para el público que la visita.

Ana Serrano Navarro

Arte terapeuta.

Es una gran profesional en técnicas de arteterapia, ya que proviene del ámbito artístico, social y educativo.

Ha desarrollado numerosas investigaciones y proyectos entorno al mundo de la salud mental.

Nos basamos en el estudio de Ana sobre papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social, para experimentar con la terapia multisensorial, ya que sostiene que puede producir sensación de bienestar y estimular los sentidos de las personas.

Louise Bourgeois

Artista conceptual, escultora.

Una de las escultoras contemporáneas más famosa del mundo, consideraba sus instalaciones como terapéuticas, siendo un lugar arquitectónico de transformación, de relación con el tiempo, la experiencia, los objetos, la luz y su repercusión perceptiva. Conceptos en los que se fundamenta DREAM BUBBLE mediante el diseño de los distintos elementos de la instalación en una sala negra con luz ultravioleta.



Pippilotti Rist

Videoartista.

Rist se refiere a su arte como una "glorificación de la maravilla de la evolución". A través de proyecciones de colores vibrantes fusiona mágicamente el mundo natural con el tecnológico. ("Pixel Forest").

DREAM BUBBLE se inspira en la filosofía de fusión del mundo natural con el tecnológico de Pippilotti Rist a través de la temática de las piezas que serán la abstracción de las partes de un árbol junto con la luz ultravioleta para producir diferentes sensaciones en las personas.

James Turrell

Artista.

Trata en su obra concepto de luz manifestado de una forma sensorial.

Leyendo su trabajo dedicado a investigar el espacio y la luz que habita sobre él; de cómo hacerle frente y materializarlo se tomó la determinación de que la luz era el medio perfecto de expresión para el proyecto. Un elemento con el que poder construir las sensaciones que se deseaban transmitir.



JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Durante los años de estudios en la Facultad tratamos diferentes conceptos a la hora de desarrollar nuestros proyectos, sin embargo, fue en el último periodo cuando se encontró una línea de trabajo personal que hablase de la artista y con la que se sintiera realmente identificada. Este fue el inicio de una serie de piezas y proyectos que giraban en torno al trastorno de ansiedad generalizada desde el punto de vista del sufrimiento que provoca, sin embargo, en esta propuesta de fin de grado queremos dar un paso más e iniciar una investigación entorno a la mejora y a la arteterapia con la finalidad de ayudar.

Para este proyecto final hemos puesto en práctica los conocimientos aprendidos en diferentes asignaturas:

El ensamblaje y el arte povera aprendidos en Técnicas escultóricas ,la ilustración digital a través de la asignatura de Pintura y Literatura para el diseño de los bocetos y las ilustraciones de las piezas, y las asignaturas de Sistemas de configuración tridimensional y Gestión de proyectos audiovisuales, que han sido fundamentales para la organización de ideas del proyecto.

Cuando se habla desde dentro, lo que se cuenta nace con más peso y quién mejor para hablar de un tema tan delicado como un trastorno de ansiedad que alguien que lo sufre.

sensorial a través de la luz y que definirá nuestro sello personal como artista.



A raíz de ponerle un nombre a aquello que nos sucede empezamos a investigar sobre trastornos mentales, su origen y sus consecuencias; y ahí comprendimos la gravedad real del problema. Las personas necesitan ayuda, y podemos aportar aquello que nos sirve como herramienta de mejora, debo compartirlo.

En ese momento fue cuando pensamos en introducir a las personas en un mundo propio de ensoñación a modo terapéutico. Un lugar fantástico, una burbuja donde puedan concentrar sus energías en ver lo que sienten los demás, lo que sienten ellos mismos; desarrollar aquella parte empática que parece extinta a día de hoy.

Una terapia para la propia artista y para la sociedad.

¿Qué mejor TFG?

En la actualidad los seres humanos se ven cada vez más inmersos en problemas de salud mental. Nuestro ritmo de vida y nuestra forma de vivirla nos llevan cada vez a un número mayor de problemas de gestión de emociones y trastornos mentales.

Necesitamos encontrar formas nuevas de evadirnos, de desconectar y de meditar, de ser capaces de limpiar nuestra mente del frenetismo del mundo que nos rodea y mejorar así nuestra calidad de vida y nuestras relaciones sociales.

Con este propósito y con un gran interés por el funcionamiento de la mente y de las personas nace DREAM BUBBLE, un proyecto que se centra en la investigación para la creación de espacios terapéuticos basados en la estimulación



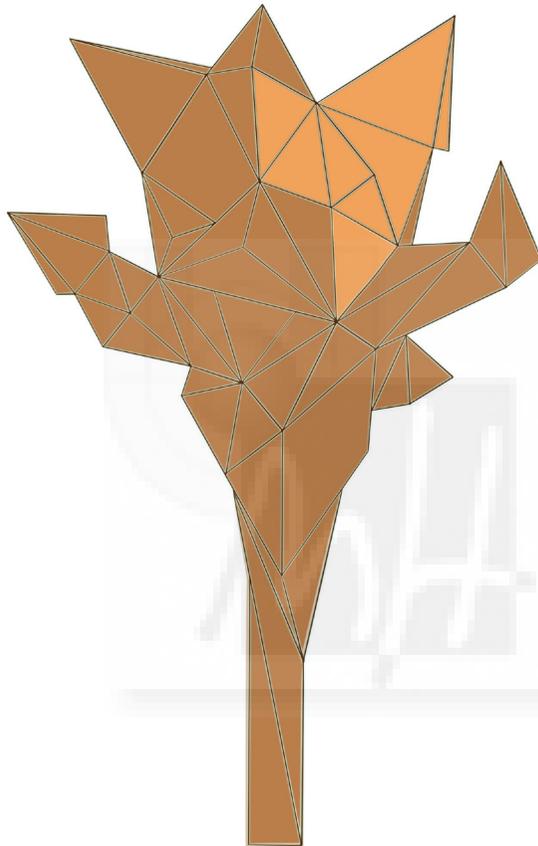
PROCESO DE PRODUCCIÓN

A continuación mostramos el proceso de creación del proyecto, de las distintas piezas que conforman la instalación así como la estética de la identidad visual de la misma y sus diferentes aplicaciones.

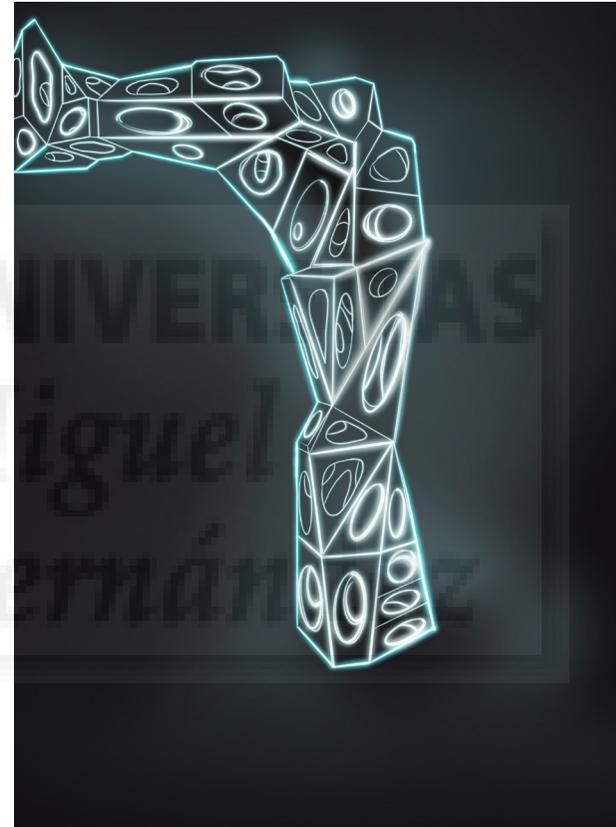
Para darle vida a las ilustraciones de los distintos elementos nos hemos inspirado en la representación abstracta y geométrica de las partes de un árbol, como metáfora de nosotros mismos como seres humanos.

La instalación se compone de cuatro piezas:

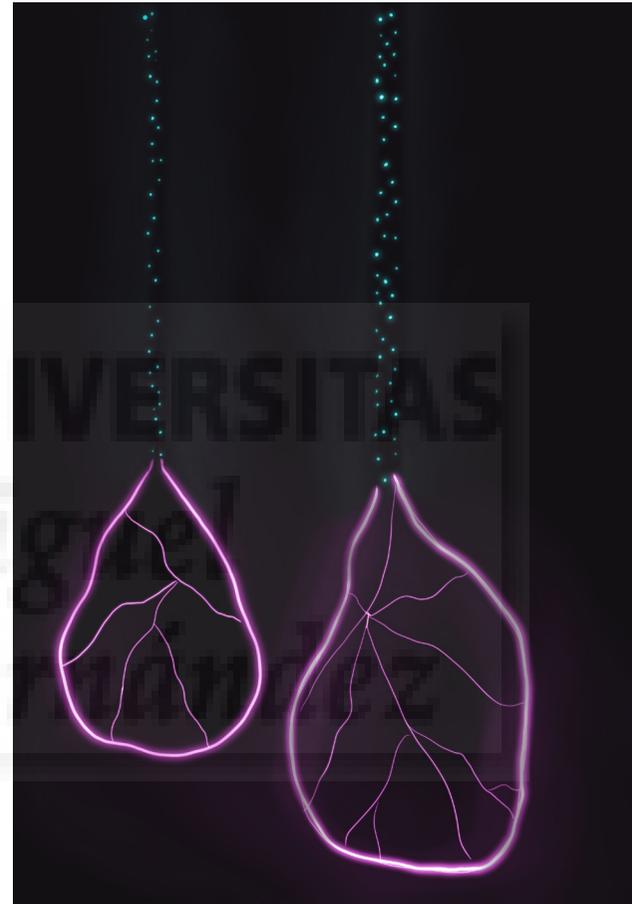
Las Raíces, El Tronco, Las Ramas y El Fruto.



El árbol representa la vida del cosmos en perpetua generación y evolución, pero también eje o centro del mundo, caríátide que une el cielo y la tierra, la vida, muerte y regeneración. El Tronco hace referencia al crecimiento y desarrollo personal.



Las Raíces del árbol representan el



Las Ramas que se bifurcan en todas las direcciones simbolizan las diferentes decisiones que se toman en el camino de la vida, cada una de las cuales lleva por un camino determinado. Y, por último, El Fruto, que simboliza la inmortalidad de nuestra alma, el resultado de lo que somos, lo que queremos ser y lo que



Los materiales de los que se compondrían las distintas piezas en su futura construcción son : Cartón, papel de periódico, cinta adhesiva de polipropileno, pintura negra, pintura ultravioleta, cuerda y luces ultravioleta.

Las técnicas a utilizar serían el ensamblaje, el arte povera, la pintura negra y la pintura de luz ultravioleta.

La identidad visual de la instalación se basa en un sencillo pero llamativo logotipo con toques de luz ultravioleta, con la finalidad de sumergir al público en el mundo DREAM BUBBLE en todos los aspectos.

Hemos desarrollado varias aplicaciones del logotipo en cartelería, tarjetas y flyers.

También hemos diseñado un cuestionario que se repartirá a la salida de la instalación para poder saber cuáles han sido las sensaciones experimentadas en la misma y así poder continuar con el estudio y experimentación de los trastornos mentales y la salud mental del ser humano.



RESULTADOS

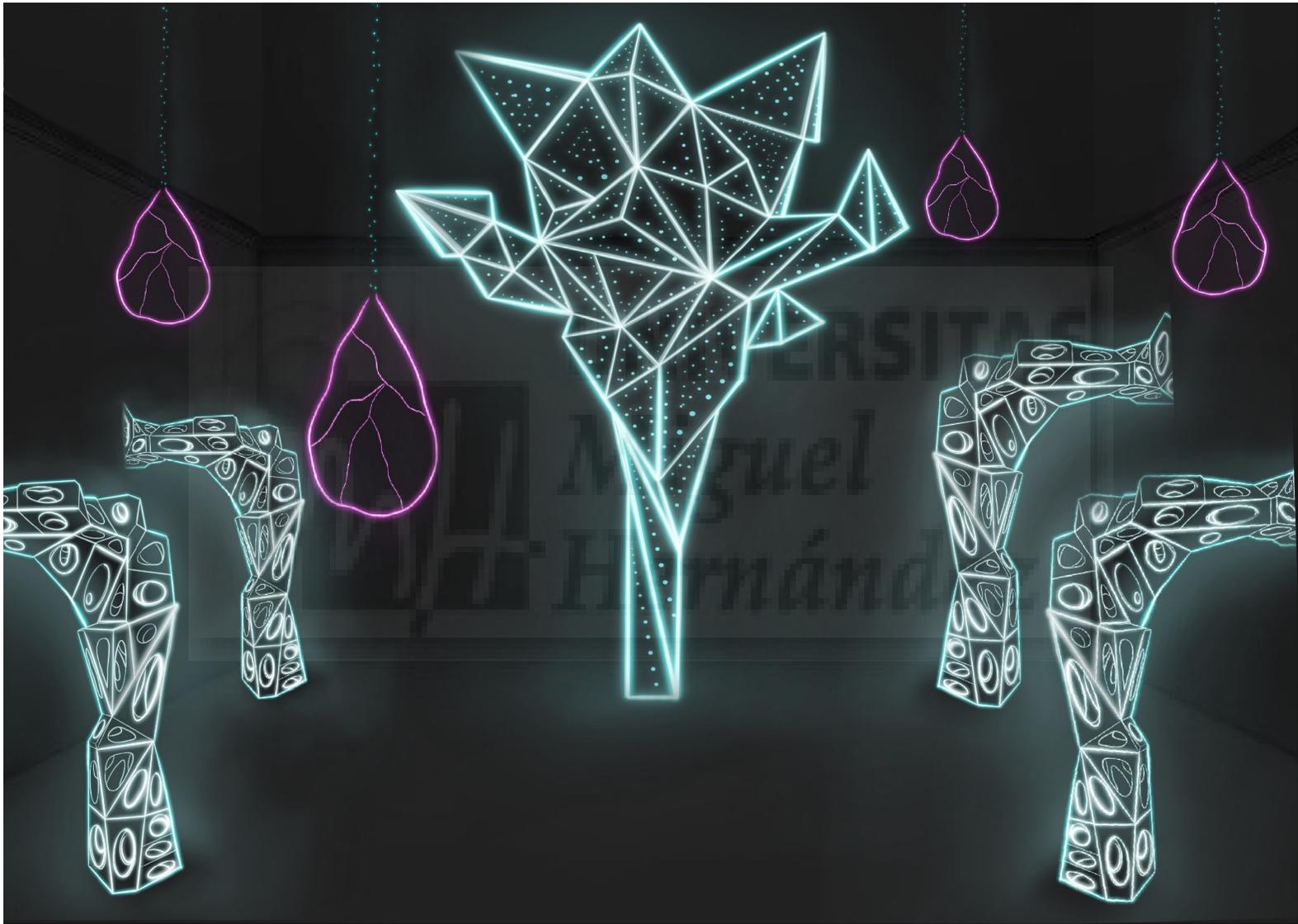
Si tenemos en cuenta los objetivos marcados desde el principio, podemos afirmar que se han conseguido realizar correctamente cada uno de ellos.

A continuación se muestran los resultados del proyecto de la instalación DREAM BUBBLE, dónde aparecerán las diferentes ilustraciones y representaciones de la sala para crear una visión más detallada del espacio.

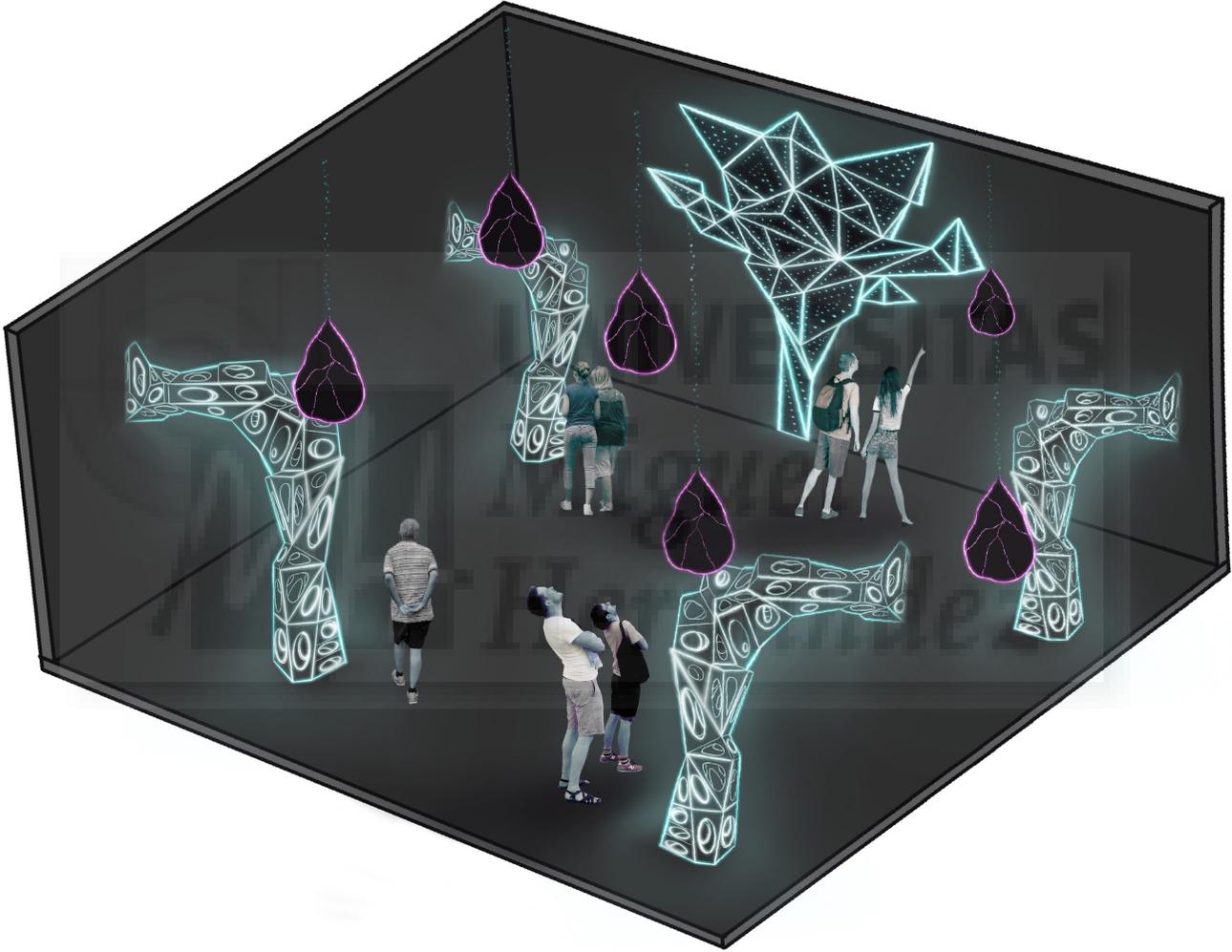
A su vez mostraremos las diferentes aplicaciones del logotipo en cartelería, flyers y tarjetas.

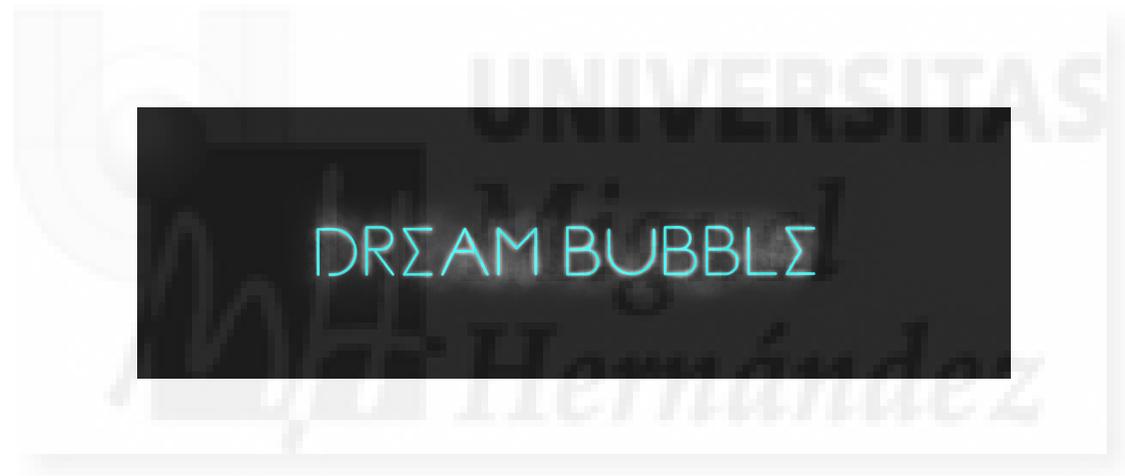
Así completamos las directrices a seguir y dejamos este proyecto como guía que se debe seguir en caso de poder llevar a cabo la creación de la instalación.

Se ha conseguido mantener la estética mágica y de ensoñación que se planteaba en el









Diseño de logotipo



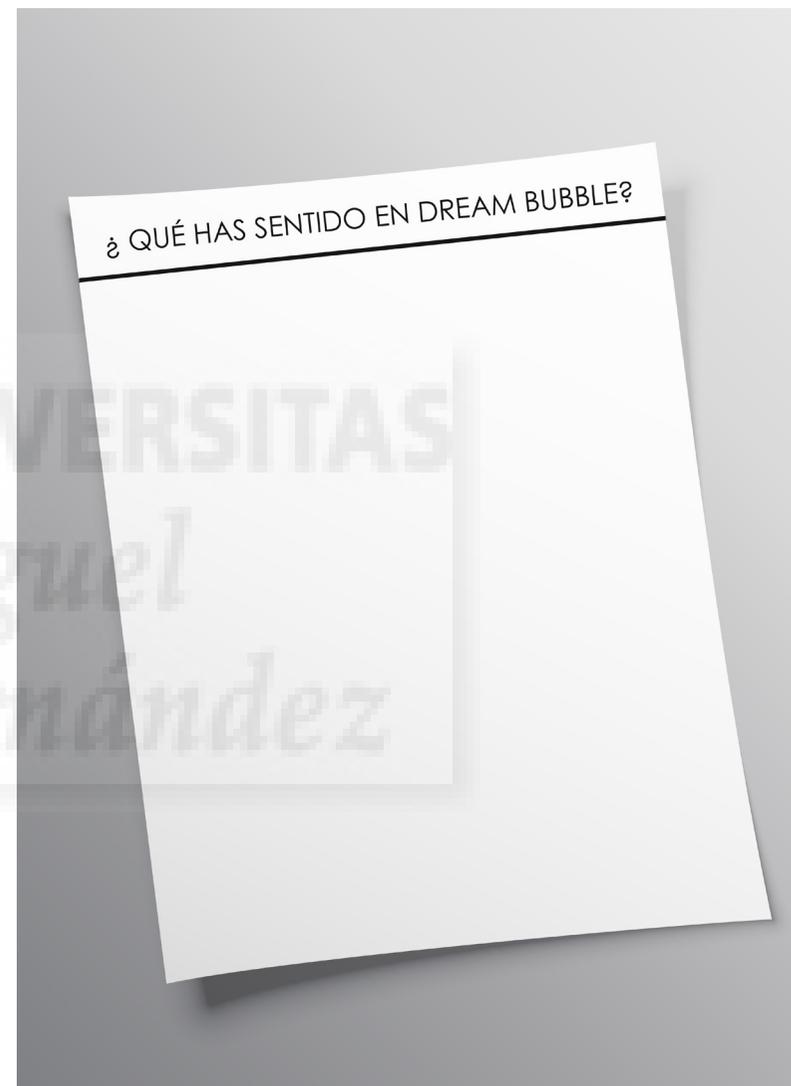
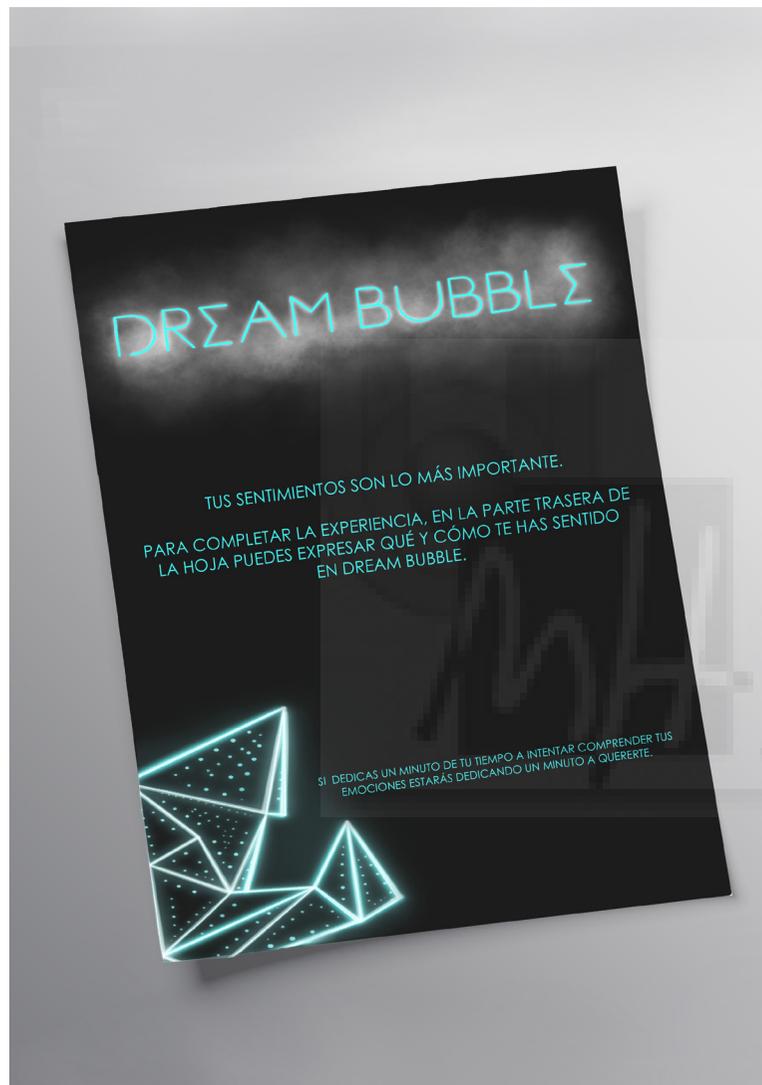
Diseño de tarjetas



Diseño de cartel



Carteles



Flyer ejercicio final de la instalación



CONCLUSIONES

Podemos decir que el resultado final de este proyecto ha sido satisfactorio, pues hemos conseguido cumplir los objetivos previstos en un inicio.

Hemos llevado a cabo la idea de crear espacio terapéutico que invita a la ensoñación a través del arte y la belleza de la luz.

Hemos investigado sobre los distintos elementos que conforman una sala negra multisensorial Snoezelen basándonos en sus cualidades para el diseño de las esculturas por medio de la luz y pintura ultravioleta.

Lo hemos plasmado, como hemos visto anteriormente, en una serie de ilustraciones como bocetos e idea final de la pieza, en el diseño del ejercicio que finaliza la visita y en la creación del logotipo junto con sus aplicaciones .

Un trabajo completo, que servirá de manual y base para que en un futuro podamos materializar la instalación y así llevar al siguiente paso nuestro trabajo, la producción, que comprendería la construcción de las distintas esculturas y estructura general de la sala así como la impresión de los diferentes elementos que giran entorno a la identidad visual de DREAM BUBBLE.