

TFG

PROYECTO ONIRIC.ART **ILUSTRANDO EL MUNDO DE LOS SUEÑOS**

Presentado por Ana Gabarda Abad
Tutor: Roberto Giménez Morell

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2015-2016



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

La intención de este proyecto es servirse de las ilustraciones para introducir al espectador en el mundo de los sueños y los sentimientos que éstos nos proporcionan, conectando al mismo tiempo con el significado de los mismos.

Oniric.Art arranca con la lectura de libros en los que se muestran las descripciones de conceptos del sueño que pueden servirnos de ayuda para entender nuestros miedos, inquietudes o gustos en la vida real. Se basan en los análisis que nuestros antiguos hicieron por medio de la filosofía y, más adelante con la psicología, hasta recopilar los significados en palabras concretas. Queriendo dar un giro a este concepto de análisis del subconsciente, donde las palabras tratan de plasmar lo que nuestro cerebro nos envía como imágenes en los sueños, la primera parte de este proyecto se centra en agrupar todas estas descripciones y reducir los temas en siete ilustraciones con el fin de transmitir por medio de la línea, el color y las formas lo que los libros nos explican.

Una vez seleccionadas las imágenes a ilustrar, llegamos a la segunda y principal fase del proyecto: la auto-edición del propio libro de sueños. Éste recopila breves textos que dialogan con las ilustraciones que aparecen, así como una maquetación acorde con todo el ambiente onírico del contenido. Propongo pues, una doble presentación del trabajo, donde las ilustraciones por sí solas nos transmitan un determinado sentimiento con el que todos podamos identificarnos y, por otro lado, donde *Oniric.Art* sea un libro físico.

Palabras clave: sueños, ilustración, onírico, auto-edición y subconsciente.

SUMMARY AND KEYWORDS

The purpose of that project is to use illustrations to introduce viewers into the world of dreams and feelings that they provide us, connecting at the same time with the meaning of them.

Oniric.Art starts with reading books which show the descriptions of dream concepts which can help us to understand our fears, concerns or preferences in real life. They are based on the analysis that our antique made by philosophy, and later with psychology in specific words. Wanting to give a twist to this concept of analysis of the subconscious, where the words try to capture what our brain sends us as images in dreams, the first part of this project focuses on grouping all these descriptions and reduce the issues in eight illustrations in order to pass through the line, the color, and shapes what books explain us.

Once selected the pictures to illustrate we arrive at the main and second phase of the project: the desktop-publishing of the book of dreams. This compilation of brief texts that dialogue with illustrations that appear on it, as well as a layout according to all the content. Therefore I propose a double presentation of the work, where illustrations transmit us by itself a certain feeling which everyone can identify ourselves and, on the other hand, where *Oniric.Art* is a physical book.

Keywords: dreams, illustration, oniric, desktop-publishing and subconscious.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar a Roberto, por aconsejar y guiar en la dura tarea de tutelar este proyecto, haciendo ver los errores y apoyando las cosas bien hechas.

A Brenda y Patri, por la paciencia que han tenido durante estos meses y la gran ayuda sin compromiso que siempre les caracteriza. Por la tensión y el nerviosismo que habéis conseguido evaporar y la tranquilidad y consejos que habéis sabido darme, gracias.

Y por supuesto, a mis padres y hermana, sin los que estos años de carrera no hubieran sido posibles. Por el empuje desde el primer día a embarcarme en este viaje, confiando en que este momento llegaría a ser una realidad. A ti papá, por enseñarme aquel día tu maletín de carboncillos y abrirme los ojos a este mundo, enseñándome desde bien pequeña que gracias a las ideas se puede convertir cualquier cosa en arte, en algo que admirar, en algo con lo que soñar.

ÍNDICE

Resumen y palabras clave – Summary and Keywords	2
Agradecimientos	4
1. INTRODUCCIÓN Y ESTADO DE LA CUESTIÓN	6
2. MOTIVACIÓN, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	7
3. CUERPO DE LA MEMORIA	8
3.1. Introducción a la teoría de los sueños	8
3.1.1. Los comienzos: las civilizaciones antiguas	8
3.1.2. La evolución: Freud y el Surrealismo	9
3.2. La idea, desarrollo y referentes del trabajo	11
3.2.1. Desarrollo temático	11
3.2.2. Referentes	13
3.3. Proceso creativo: autoedición de <i>Oniric.Art</i>	16
3.3.1. El significado de los símbolos oníricos	16
3.3.2. El contenido pictórico	19
3.3.3. Las entrevistas: relatos de los sueños	21
3.3.4. La maquetación	22
3.3.5. La edición: impresión y encuadernado	27
3.3.6. Próximos trabajos complementarios: el merchandising	29
4. CONCLUSIONES	31
Bibliografía	32
Anexo	36

1. INTRODUCCIÓN Y ESTADO DE LA CUESTIÓN

Los sueños son una parte muy importante de nuestra vida; obviándolo como método de reposo del propio organismo, es uno de los mejores modos de expresión del subconsciente e intérprete de los estímulos externos. Como un regalo de la naturaleza, nos aporta, sobre todo, salud mental, siendo una vía de escape psicológica ante recuerdos, traumas o pasiones, que al mismo tiempo desvelan información de nosotros mismos.

Sólo hay que acercarse un poco a su estudio para descubrir que incluso pueden diagnosticar una enfermedad, como es el ejemplo de soñar con *dientes*, donde el simple hecho del dolor o la caída de los mismos puede representar una molestia real que ignorábamos. No somos conscientes de éste hecho pero nuestro cerebro y cuerpo sí lo son; por tanto se trata de una información que creemos ausente, pero sólo se hallaba oculta. Por otro lado, pueden desvelar traumas psicológicos, así como deseos íntimos que reprimimos o miedos profundos. Nos hace, en general, un mapa visual de quiénes somos.

Por toda esta reflexión me interesé por el mundo onírico y decidí comenzar este Trabajo Final de Grado. Ha sido un tema que me ha inquietado y fascinado por igual, pero debía elegir cómo abordarlo. Habiendo observado primero todo el entorno social actual, quedé sobrecogida por el poco interés que se le presta en general a su interpretación, con lo mucho que ésta nos habla y es capaz de ayudarnos en nuestro día a día. Parece que ahora el mundo de los sueños se ha quedado prisionero en libros marginales de las secciones de esoterismo de las librerías, a modo de diccionarios en los que no se plasma la verdadera esencia psicológica del sueño y donde además, no se sirven de ilustraciones que completen su significado y estimulen al lector. Ésta decadencia, respecto a épocas anteriores, ha hecho que se le dé tan poca importancia a un tema del que podemos beneficiarnos ampliamente. Es el motivo por el que doto a *Oniric.Art* de imágenes capaces de reivindicar la percepción visual de lo onírico y su potente simbología ante lo que se nos muestra comúnmente.

Este documento consta de una serie de puntos donde explico paso a paso la evolución de la idea a la obra en sí. En primer lugar, hago un breve recorrido histórico desde el que se comenzó a tratar los sueños, para situarnos ante el tema. Más adelante, presento el desarrollo de la idea y la temática escogida, exponiendo a su vez una serie de documentación y artistas de referencia que me apoyan, inspiran o reafirman en la idea de que el mundo de los sueños y su interpretación aún no está correctamente integrado en nuestra sociedad. En tercer lugar, expongo todo el proceso creativo explicando punto por punto cómo he elaborado la selección de temas a ilustrar, las obras, la edición y qué aplicaciones complementarias tiene de cara al futuro. Como conclusión, reflexiono sobre mi proyecto y el

modo en que lo aprendido en el grado de Bellas Artes me ha servido para su producción; también realizo una autocrítica, exponiendo qué considero acertado, qué podría mejorar y qué me ha faltado en la concepción y realización en este trabajo.

2. MOTIVACIÓN, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Oniric.Art busca mostrar nuestro mundo de los sueños de manera sencilla, espontánea y flexible -según la interpretación de cada lector-, pero sin deshacernos de la idea de naturalidad, olvidándonos de los tabúes. Por todo ello, *Oniric.Art* tiene una finalidad didáctica: es un reclamo a la comprensión de nuestro propio cuerpo y nuestra propia mente. Una llamada al más íntimo miedo o deseo, a nuestro estilo de vida y al cómo nos sentimos ante ella. Emplea la pintura y su apariencia única, su personalidad y fresca característica, para adentrarnos en un mundo de formas y colores que insinúan, que están pero no llegan a ser y, al hacerlo, evocan al propio subconsciente del ser humano. Usando como respaldo la simbología de los sueños, el propósito de *Oniric.Art* es investigar plásticamente el concepto de interpretación de cada uno y ofrecer un enfoque que vaya más allá de lo establecido: buscar un sentimiento contenido en un color determinado, en aquel animal que corría en un hábitat que no era el suyo, en el tacto del objeto que me dio aquella anciana o la forma misteriosa que no supe interpretar, y tratar de activar esas sensaciones en el espectador mediante la pintura.

Desde el primer momento se planteaba una cuestión de procedimiento. Se trataba de plasmar sensaciones asociadas al inconsciente, pero, ¿cómo lograr un amplio abanico de ellas? ¿Qué metodología debía usar? Se desechó pronto la idea de analizar cada palabra de los libros de interpretación de sueños, ya que la funcionalidad de *Oniric.Art* perdería su esencia y seguiríamos inmersos en el mundo del diccionario. Se plantea entonces reducir el número de conceptos a ilustrar en siete; siete grupos que contienen el carácter mismo que los libros actuales pero que sintetizan la idea. Si en un principio se pensó en analizar un espejo, una llave y un reloj, ahora el concepto a ilustrar se resume en 'objetos'. De esta forma se analizó cada grupo de palabras que se habían seleccionado hasta conseguir los siete puntos esenciales para dotar a *Oniric.Art* de personalidad: personas, cuerpo, paisajes y lugares, edificios, naturaleza, animales y objetos. Una vez concretados estos aspectos, comencé a diseñar las ilustraciones de forma figurativa y en pequeños soportes para crear mayor intimidad y acercamiento al tema en sí. Introduje la pintura posteriormente a dichos diseños, donde me permitía jugar con el concepto onírico y así plasmar sensaciones nuevas que sólo la línea no podía darme.

Vinieron luego nuevas dudas: ¿cómo exponer todas las obras? ¿cómo hacer que siete ilustraciones con temas tan dispares tuvieran tanto en común? La respuesta, casi lógica, era la realización de un libro. Un libro

auto-editado, donde por medio de textos que nos introducen en el tema de los sueños, alterne las imágenes que nos ayuden a aclarar su simbolismo. Por tanto tendríamos dos formas de exponer las obras, por un lado las imágenes integras como cuadros, con un mismo estilo y carácter propios, y por otro, el libro físico de *Oniric.Art*, que de algún modo, logra cumplir el objetivo de provocar en el espectador una nueva mirada hacia el mundo de los sueños y una manera distinta de percibirse a sí mismo y el subconsciente.

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1. INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA DE LOS SUEÑOS

3.1.1. Los comienzos: las civilizaciones antiguas

La interpretación de los sueños se remonta a las civilizaciones más antiguas de nuestra historia tales como Egipto, Babilonia, Roma o Grecia. A lo largo de los años se investigó sobre ello y creyeron que era un arte que muy pocos podían llevar a cabo. Si miramos retrospectivamente a estas culturas ancestrales, las personas siempre han tenido una inclinación a interpretar los sueños. Se plantea la idea de que las sociedades primitivas eran incapaces de distinguir entre la realidad y el mundo onírico. No sólo veían el mundo de los sueños como una extensión de la realidad, sino que también para ellos, el mundo de los sueños era algo poderoso y revelador.

Los sueños eran tratados en un contexto religioso en el antiguo Egipto, donde los sacerdotes también trabajaban sobre ellos. La *Oniromancia*, así llamaban al don de la interpretación, evolucionó hasta tal punto, que instauraron ritos y técnicas para profundizar en los sueños y utilizarlos como oráculos, donde según ellos, eran capaces de visionar el futuro e incluso de realizar pronósticos de enfermedades. El sueño aparece pues, como una de las formas elegidas por Dios para transmitir su palabra a algunos de sus hijos mortales.

Pero centrémonos en la antigua Grecia, donde gracias a los pensadores y filósofos, la Oniromancia adquirió un papel muy importante en sus vidas cotidianas. Adoptaron éstas costumbres de los egipcios, y fueron los primeros en establecer rituales presueño para llevar a cabo con el fin de purificarse. Todas estas técnicas se realizaban en el Santuario de Apolo en Delfos (s.IV a.C.), que fue construido específicamente para ello. Los *pacientes* invocaban al dios Morpheus (dios del sueño) para que les hablase en ese proceso ritualístico y era allí donde permanecían hasta caer en el sueño donde el dios les desvelaría su respuesta.

Sin embargo, pensadores como Aristóteles (384 -322 a.C.) sostenían otras teorías. Planteaban hipótesis muchas más profundas, donde lo imprescindible no era la respuesta de un dios. El filósofo tenía una comprensión diferente, y creía que las imágenes soñadas eran la prueba de que el sueño acabaría cumpliéndose. Dicho de otro modo, la continua reiteración de imágenes y acciones, combinadas entre sueño y realidad, daban fruto al evento en sí, que no era más que el anhelo de los deseos del soñador.



Jeroglífico egipcio
Representación del sueño del Faraón
No datado



Trofonio y Agamedes
Santuario de Apolo. Delfos, Grecia
Siglo IV a.C.

Artemidoro di Daldi
En los brazos de Morfeo
 200 d. C.



En definitiva, el sueño fue en la antigüedad una incógnita más de las que rodeaban al ser humano. Trabajaban sobre el tema como algo que les perturbaba y atraía a la vez. En un primer momento, la aproximación del hombre griego al fenómeno onírico debió modelarse gracias a la influencia de corrientes de la tradición oral. Las fuentes antiguas confirman un conocimiento muy difundido a nivel popular, juzgándose el sueño como el vehículo idóneo para la expresión de la voluntad divina.

3.1.2 La evolución: Freud y el Surrealismo

A finales del siglo XVIII, los sueños habían perdido la importancia que tuvieron a través de los siglos y se les tomaba como producto de la ansiedad y estrés, por tanto no se les daba significado alguno. Más tarde, en el siglo XIX, Sigmund Freud revivió la importancia de los sueños, su significado y la necesidad de interpretación.

Éste neurólogo austriaco (1856- Londres 1939), y posterior fundador del psicoanálisis, revolucionó la psicología clínica y la psiquiatría, inclinándose al final de su carrera por la medicina. Ingresó en la Universidad de Viena, promovido por la lectura de obras científicas como la de Darwin, y en 1881, una vez graduado y obtenida la habilitación para la enseñanza libre, se inició en la investigación de la fisiología del sistema nervioso y la anatomía cerebral. Lo relacionó pronto con la psiquiatría, y se familiarizó con las técnicas hipnóticas, la histeria y los trastornos nerviosos.

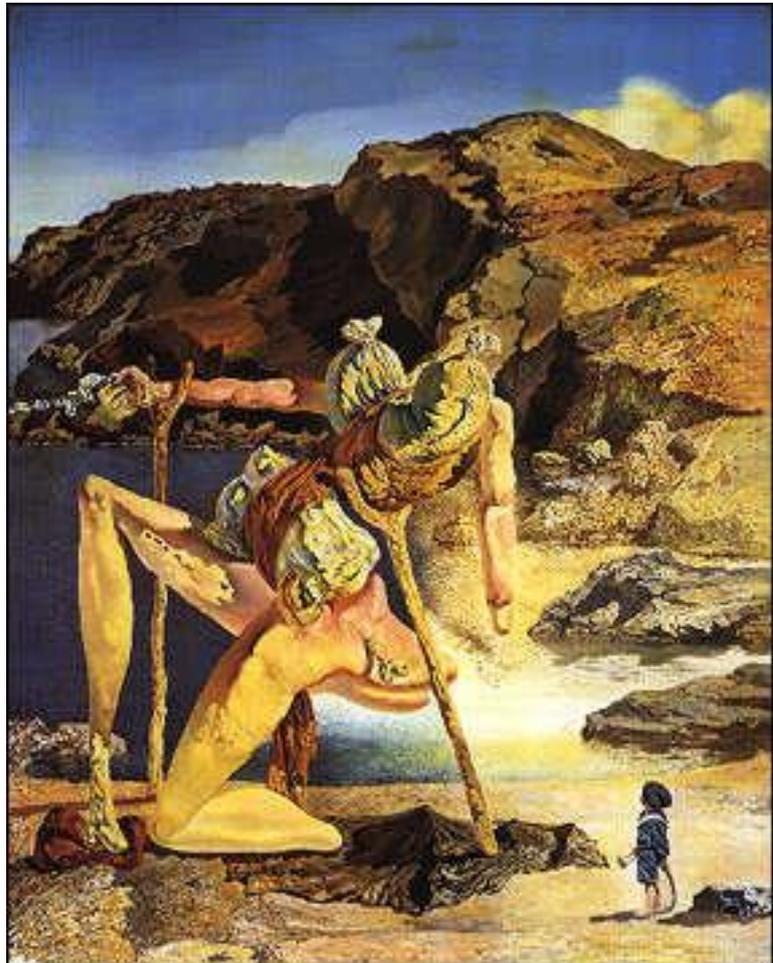
En 1897, el psicoanálisis freudiano había nacido gracias al nuevo entendimiento de exploración del subconsciente, acompañado por su base teórica del movimiento *Surrealista*. Éste se aferraba a la irracionalidad, a la vida onírica e incluso de la locura, recurriendo al poder del inconsciente, para entrever qué pueden deparar los territorios inexplorados del espíritu humano. Freud declaraba que los contenidos alejados de la conciencia podían expresarse no sólo en síntomas neuróticos ni en aspectos patológicos, sino sobre todo en los sueños *-Psicopatología de la vida*

cotidiana, 1904. Recurría a su análisis para explicar los conflictos y experiencias traumáticas de la infancia por medio de la *sexualidad*, y más adelante, con los tres componentes de la personalidad: *Ello, Yo y Superyó*.

Pero el movimiento surrealista fue más allá y tuvo representación en varias ramas artísticas como el cine y la pintura. Salvador Dalí (1904-1989) contacta tempranamente con el psicoanálisis en Madrid, y descubre por medio de los libros de Freud las claves para representar sus obras, llegando a opinar así de su libro *La interpretación de los sueños*, 1900: “*Me pareció uno de los descubrimientos capitales de mi vida, y se apoderó de mí un verdadero vicio de auto-interpretación, no sólo para los sueños, sino para todo lo que me sucedía, por más casual que pareciese a primera vista.*” A partir de ese momento, el objetivo del trabajo de Dalí será alejarse de las reglas del arte, buscando un carácter extra-pictórico. Para él, los elementos de un cuadro estarían condicionados por todo, excepto por las propias leyes pictóricas: sueños, manías, fobias, fantasías... éstos elementos son los que cobran la importancia decisiva en la trayectoria del artista, tratando con lo primitivo, al igual que Freud, como parte fundamental de la sexualidad.



Salvador Dalí Doménech
El sueño
1937



Salvador Dalí Doménech
El espectro del sex-appeal
1934
Museo Fundación Gala-Salvador Dalí

Compaginando Sigmund Freud sus investigaciones con las clases que impartía en Viena y, teniendo en cuenta que sufrió la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), los conceptos que fue adoptando se tornaron más pesimistas y realizó estudios como *Inhibición, síntoma y angustia* (*Hemmung, Sympton and Angst*), gracias al que le concedieron el premio Goethe de la ciudad de Fráncfort. Ocupada Austria por los alemanes (1938),

Freud, de creencias judías, se vio obligado a exiliarse a Londres, donde falleció un año después, no sin haber alcanzado su madurez sobre estudios de problemas sociales, religiosos y políticos – *El malestar de la cultura, 1930*. Este hombre de gran integridad moral y científica pertenece, en definitiva, al grupo de sabios que han cambiado el curso de la historia del pensamiento y el subconsciente.

3.2. LA IDEA, DESARROLLO Y REFERENTES DEL TRABAJO

3.2.1. Desarrollo temático

Mis primeros pensamientos sobre el tema que debía tratar en este proyecto fueron muy diversos, ya que tenía en mente cantidad de ellos. No fue fácil tomar una decisión por la satisfacción que todos me proporcionaban al pensar que podía desarrollarlos. La idea sí estaba clara: quería estimular al espectador y hacer resurgir un tema olvidado, del que no se hablase o no se tuviese en cuenta, algo que todos tuviésemos en común pero que apartamos de nuestra cotidianidad consciente o inconscientemente. Por este motivo, después de analizar bien esta idea, el tema que más encajaba con lo que quería expresar era el de los sueños, ya que me ayudaría a despertar en los demás, al menos, la curiosidad.

El motor que me incitó a decantarme por este tema era la idea de desarrollar un Trabajo Final de Grado que, al fin y al cabo, era un proyecto único y *mío*. Por tanto, debía tratar el contenido que más cómoda me hiciese sentir. Como he nombrado anteriormente, habiendo leído tantos libros de significados de sueños, caigo en la cuenta que pocos son los que representan con imágenes lo que nos cuentan con palabras, y por esta razón decido guiarme por todo lo que me han enseñado dichos libros para ser yo la que los plasme por medio de ilustraciones. Para ello debía acompañarlas de determinados textos que nos hablasen de determinada simbología al espectador que no está familiarizado con este tema, para así poder entender qué tratan de representar.

Me atraía de igual modo la idea de que los textos fuesen relatos de sueños, olvidándonos de la simbología y dejándonos guiar por lo que nos transmite una imagen, una forma o un color. De esta manera el espectador podría dejarse llevar y no encadenarse al significado que se nos impone como verdadero, sino reinterpreándolo por uno mismo.

Una vez introducidas estas ideas posibles, de nuevo surgieron más dudas: ¿cómo representarlos?, ¿qué sueños?, ¿a quién pertenecerían; debían ser inventados o ser testimonios reales? Pues bien, medité sobre todas estas indecisiones hasta llegar a varias conclusiones que, en mi humilde opinión, eran las más acertadas.

En primer lugar, el modo de representar los sueños decidí que fuese pictórico. La materia, fuese cual fuese, me ayudaría a plasmar ese ambiente *confuso* que caracteriza un recuerdo, y al mencionar la palabra '*confuso*' me refiero al pensamiento de una imagen, una imagen que ni siquiera hemos visto con nuestros propios ojos, sino con nuestra mente y en un momento en el que no éramos conscientes de que la vemos: mientras dormimos.

Por ello, pensé entre las posibilidades que me aportarían las distintas técnicas pictóricas para llevar a cabo esta sensación. Por un lado, el óleo o la pintura acrílica, como materia opaca y densa podían ayudarme en esta labor encontrando un equilibrio entre la idea que quería llevar a cabo y las propias características de las técnicas en sí. Pero por otro lado, la acuarela también funcionaría gracias a su transparencia y versatilidad a la hora de tratarla. Por medio de las aguadas, el color fluye sin obedecer ninguna regla y marca libremente el resultado, sin ser nosotros lo que manipulemos o moldeemos la materia hasta conseguir nuestro propósito. Cuando reflexioné sobre dicha particularidad, encontré la respuesta a la primera duda de este proyecto: la similitud entre la acuarela y el sueño era más que notable. Al igual que ésta técnica, los sueños son incontrolables, surgen a partir de ideas predeterminadas, pero fluyen y obtenemos resultados sorprendentes que no esperamos. No podía desechar esta idea y por tanto, la decisión fue clara. Incluso sin tener un conocimiento excesivo sobre la técnica y habiendo tratado más y con mejores resultados con las nombradas anteriormente, la acuarela me había abierto nuevas expectativas para plasmar lo que desde un principio quería transmitir.

Pero las manchas de color no eran suficientes. Al combinarlas con un texto de significado concreto, las ilustraciones podrían diferenciarse por medio del color o la forma, pero no completaban la idea del diseño que yo tenía en mente. Me seducía la idea de jugar con la misma dualidad con la que se representan los sueños: la realidad y la ficción, los elementos que reconocemos y los que nos parecen extraños, lo que consideramos verdadero y lo que nos parece ilusorio. Lo que en un contexto pictórico determinaríamos como figurativo y abstracto.

Las propias decisiones que tomaba me iban dando más luz ante la duda de *cómo* plasmar esta idea. Si utilizaba una técnica mixta podría compaginar ambos planteamientos, pero la esencia de la acuarela y de este proyecto se perdería si en un mismo soporte unificase dos técnicas tan contrapuestas. La superposición de formatos en el que cada uno incluyera su propia técnica era lo que buscaba, y para ello era necesario que el soporte superior fuera de un material transparente, como por ejemplo el acetato, que dejase ver lo que insinúa el de abajo y que ambos se integren en una obra común.

Obtendría como resultado un único diseño compuesto por dos ilustraciones contrapuestas, tanto en técnica como en estilo, que pudiesen desligarse la una de la otra sin perder el significado por separado y se complementen estando superpuestas. Mientras que la acuarela aportaría esa idea de abstracción, de sinuosidad o cierto aire onírico, el otro diseño representaría la parte figurativa y más representativa.

Anotando todos estos planteamientos mentales en mi cuaderno, parecía que las dudas se iban disipando y el propósito del proyecto se hacía cada vez más visible. Pero aún quedaban muchas cosas por pulir y conforme maduraba las ideas comprendí que todas ellas debían unificarse para completar el significado real de este trabajo. He comenzado diciendo que los libros de sueños fallaban en algo que, para mí como alumna de Bellas Artes, es esencial: las imágenes. Inmediatamente pensé por qué no hacer un libro, donde no falten los elementos que yo trato de encontrar

cuando quiero leerlos: uno donde se expliquen las ideas fundamentales para entender un sueño, uno que me enseñe una mancha y una línea que me inspiren o recuerden algo soñado, uno que me muestre ejemplos de sueños reales y que todo ello no determine el sentimiento o la sensación que provoque en mí, que yo sea libre de interpretar y aprender de mi misma mediante lo que veo y lo que interpreto como espectadora y lectora.

El proyecto estaba tomando forma, así que debía realizar un estudio de campo donde recopilar la información necesaria para los textos por un lado, y las experiencias de sueños por otro. Los textos que acompañarían a las ilustraciones debía seleccionarlos cuidadosamente. Por ello no debía guiarme por ningún autor en concreto ni centrarme en una opinión sobre un determinado significado, sino que la documentación debería ser extensa para sacar mis propias conclusiones y recopilar así la síntesis que yo quiero mostrar, como una autora más.

Por otro lado, las experiencias de los sueños debía tratarlos de manera diferente; si quería que el libro se acercara al espectador, la mejor opción era que ellos participasen en él. Qué mejor forma que plasmar sus propias experiencias en un apartado reservado para ellos, donde puedan contar libremente sus relatos y resolverlos con sus propias posibles interpretaciones.

De esta manera nace Oniric.Art, como la recopilación de informaciones, significados y referentes tanto artísticos como de interés personal, promovidos siempre por la satisfacción de crecer y crear algo diferente.

3.2.2. Referentes

Todas las ideas, e incluso las dudas comentadas en el punto anterior, surgen a raíz de conocer los trabajos que realizan en la actualidad los artistas contemporáneos. Gracias a internet, las redes sociales o las comunidades de artistas online, disponemos de gran información acerca de ellos. La dificultad está en saber quién y porqué son referencias para este trabajo, ante la masiva cantidad de documentación que existe.

En este subapartado hablaremos de los artistas con los que relaciono mi proyecto. Ya sea por la técnica, el trato que le dan o por lo que nos quieren transmitir con sus obras. Cabe destacar que la mayoría son artistas actuales, cuyos trabajos me han cautivado, principalmente por la gran técnica que han adquirido incluso siendo artistas muy jóvenes. Pero existe una excepción: las obras del gran Joseph Mallord William Turner (1775-1851).

Desde mis primeros años en la Universidad el nombre de este artista ha estado siempre presente. Interpreté desde el principio sus cuadros como *nebulosas* que me incitaban, sin razón aparente, a adentrarme en ellos, a descubrir qué había y porqué.

Es considerado, junto con John Constable (1776-1838), el paisajista británico más relevante por su investigación con los efectos que produce la

luz en los espacios abiertos. Este desarrollo viene acompañado del movimiento Impresionista, donde el objetivo es retratar de forma subjetiva y personal las percepciones de la atmósfera.

Joseph Mallord William Turner
Norham Castle
 1840
 Londres, Tate Gallery



William Turner
Wreckers Coast of Northumberland
 1836

William Turner
Lluvia, vapor y velocidad
 1844



Original de Londres y debido a los grandes problemas familiares, Turner fue enviado a Brentford, donde pudo asistir a la escuela y así, gracias a las nuevas posibilidades, comenzó a interesarse por el arte. Su temprano talento alertó a los allegados más cercanos y pronto expuso en pequeños locales y realizó su primer libro de dibujos sobre la naturaleza. Consiguió entrar en la escuela de la Real Academia hasta ser nombrado académico en 1799. Pasó el resto de su vida viajando por Europa y enriqueciéndose de cada lugar para plasmarlo en los cuadros, pero las pérdidas familiares hacían que se sumergiese en una depresión que sufrió hasta morir.

Introdujo importantes innovaciones en la utilización de la técnica de la acuarela y el óleo, pero su mayor éxito lo logró con la investigación que realizó acerca de los efectos atmosféricos y lumínicos de la naturaleza. Una de las obras más conocidas es *Lluvia, vapor y velocidad (1844)* expuesta actualmente en la Galería Nacional de Londres. Los efectos empleados en sus obras y la constante búsqueda compositiva contribuyeron al desarrollo y la mejora de su pintura romántica.

Bajo mi modesta opinión, su estilo propio tan característico surge a partir de la necesidad de liberación, del deseo de desprenderse de lo nocivo y sentirse realizado. Seguramente la naturaleza le proporcionaba ese sentimiento de libertad, y vemos sus obras de gran formato llenas de fuerza y movimiento en las que se diluyen los contornos hasta perderse y convertirse en color y luz. Oniric.Art no arrastra consigo una historia tan trágica, pero sí la intención de plasmar esa huida del mundo real.

Por otro lado, el artista Conrad Roset, de Terrassa (29 años), comenzó desde pequeño a dibujar y continuó con esta afición hasta día de hoy en la Universidad de Barcelona. Sus primeras obras resultan muy lineales, y a pesar de trabajar e investigar con técnicas mixtas y todos los materiales de los que dispone, visualmente son muy simples, con tintas planas de color y trazos de línea expresiva.

Gracias a sus ganas de aprender, la evolución que ha tenido a lo largo de su

carrera es evidente. Actualmente, es reconocido por su serie '99Musas', tanto en España como parte de Europa y América; donde expone sus obras y trabaja como ilustrador.

Conrad Roset
Serie '99Musas'
2011



Conrad Roset
I've got a very fat cat
Colección encargo de ZARA

A Roset le cautiva la belleza del cuerpo femenino y lo transmite en esta serie de ilustraciones. Representa el cuerpo de una forma muy sutil, atractiva y experimentativa. En todas estas pequeñas obras, la mancha de color es el principal componente -hoy en día es su marca característica-, realizadas con pintura acrílica y acuarela, trabajadas de una manera muy expresiva y libres de cualquier estructura fija. Sobre ellas, el trazo lineal, continuo y figurativo de sus *musas*, ha convertido sus ilustraciones en una imagen reconocida, tanto para los espectadores que seguimos su proceso artístico como para marcas con renombre como Zara, Coca-Cola o Adidas, para las que trabaja y es imagen actualmente.

Roset es sin duda un referente de sutileza para Oniric.Art. La combinación de técnicas y la aparente simpleza en la composición de las obras, nos transmite esa belleza que inquieta el subconsciente del artista.

Una de las diseñadoras gráficas e ilustradoras que más llama mi atención es Sunga Park. Ésta joven coreana se sirve de la arquitectura para mostrar los sentimientos que éstos le crean en forma de acuarelas. Autodidacta en el mundo artístico, viaja por Europa y se beneficia de las diferentes culturas del mundo para plasmarlas en forma de aguada en sus cuadernos de viaje. Toda la información que capta se filtra en su trabajo y le permite desarrollar un estilo propio, basado en la representación expresiva del ambiente.

Park percibe el entorno rígido y estructural propio de los edificios arquitectónicos frente a la atmósfera vaporosa del lugar. Sobre las aguadas, exentas de límites ni cambios bruscos de color, contrasta las líneas detalladas del contorno y partes propias del edificio. De esta manera, obliga al espectador a imaginar el resto *del viaje* y distinguir entre lo ilusorio y lo real.

Sunga Park
Whitehall Street entrance
Londres



resultado que obtiene son pinturas que se desvanecen en baños de color confrontadas a la idea de estructura material, con todo tipo de detalles en determinados puntos de la composición.

Sunga manifiesta en una entrevista con JapónCine: *“Cuando la gente mira una pintura oriental sus ideas pueden flotar junto con los objetos de la pieza. Tengo la intención de atraer la participación de los espectadores de esta manera. Para mí, el arte es completado por la imaginación o apreciación de la gente.”*¹



Sunga Park
París

Oniric.Art nos habla de eso mismo. De provocar impresiones diferentes en el espectador y que toda interpretación posible sea, en definitiva, un recuerdo, una sensación y un sueño. La mezcla de elementos figurativos en contraposición a la abstracción acuosa de la acuarela me produce esa sensación de intriga que favorece a la experimentación con éstas técnicas en mi proyecto.

No puedo cerrar este apartado sin nombrar a un artista español que he podido descubrir en el proceso de investigación y que me cautivó con su forma de trabajo.

Oriol Angrill, original de Barcelona (1986) y residente en Palma de Mallorca, asegura que no ha encontrado su estilo propio, pero sus ilustraciones tienen tanta personalidad, que son muchos los que opinan lo contrario. En su actual serie ‘Blendscapes’ experimenta con las técnicas mixtas, sobre todo con los lápices de color y la acuarela, en su mayoría con tonos fríos, creando fusiones en su composición. Naturaleza y cuerpo son los temas que trata desde el realismo. Al adentrarnos en su pintura, la percibimos como algo sin límites, profunda y sentida. La ausencia de frontera entre en las manchas de color y el papel nos producen una sensación de libertad, de ensueño.



Oriol Angrill Jordá
Serie ‘Blendscapes’
2012

3.3. PROCESO CREATIVO: AUTOEDICIÓN DE ONIRIC.ART

3.3.1. El significado de los símbolos oníricos

Para comenzar con este trabajo la primera cuestión que debía plantearme era *qué* dibujar, qué tipo de ilustración quería plasmar sobre el papel y qué simbología tratar en cada diseño. Desarrollé dos posibles

¹ JAPAN CINEMA. *Blog de entrevistas a artistas* (Japón). Disponible en: <http://japancinema.net/2013/12/13/creative-spotlight-episode-287-sunga-park/>

opciones que, en un principio, encajaban con el propósito del proyecto.

En primer lugar, la idea era analizar varias de las palabras más habituales y repetitivas que aparecen en los libros de sueños. Esas imágenes que crea nuestro cerebro, reconocibles en nuestra vida diaria, y que como se nos muestra en dichos libros se describen con significados específicos creados por los propios autores. Se caracterizan por ser los símbolos que se reproducen con más frecuencia en los sueños y pensé que sería un buen recurso para mantener al espectador más próximo a Oniric.Art, donde se viese más reconocido con lo que se pretende transmitir.

Por lo tanto, creé una lista con todas aquellas palabras con las que yo estaba más familiarizada: símbolos con los que yo también había soñado y había escuchado hablar a mis personas más allegadas. Reuní un total de treinta y seis, todos ellos muy dispares entre sí, que hablaban de cosas totalmente opuestas. Eran palabras que interpretándolas con una mirada más artística podían derivar en ilustraciones muy interesantes, tanto por la técnica que quería aplicarles como por el resultado final que ya había creado mi imaginación.

Ojos, lluvia, habitación, espejo, gato... eran algunas de las seleccionadas como posibles diseños en los que empezar a trabajar. Y así fue: realicé bocetos para ordenar todos los conceptos y adaptarlos a mi propio estilo. Se trataba en su mayoría de dibujos lineales a grafito, donde el elemento principal representase un símbolo en concreto, visible y reconocible, sin ocultar de qué elemento se trataba. A él se le añadía una mancha de color abstracta -que en su resultado final sería de acuarela- que acentuaba el propio significado que el libro nos proporcionaba.

Pero ¿qué significado? Los libros me mostraban descripciones en algunos muy similares y en otros totalmente contradictorios, aun refiriéndose al mismo símbolo onírico. En muchos de los casos la interpretación era clara, incluso sin ser necesario leer o contrastar las informaciones que se nos dan; como en el caso de la *lluvia*, que nos transmite la idea de limpieza y crecimiento. Revisando todos los conceptos que había seleccionado para representar, reparé en una cuestión que hasta ahora había pasado por alto, y que destacó por encima de ésta primera opción.

Los símbolos parecían, en un primer momento, muy dispares analizándolos por separado, pero capté una conexión entre algunos de ellos. Formaban parte de un colectivo más global, perteneciendo algunos de ellos a un mismo grupo en común. Cuando pensamos en *ojos* y *manos*, instintivamente nuestra mente proyecta la imagen de un '*cuerpo*', del mismo modo que si pensamos en un *bosque* y una *montaña*, la proyecta de un '*paisaje*'. De este modo fui agrupando intuitivamente las simbologías que se relacionaban entre sí, obteniendo siete conceptos principales sobre los que se centraba toda la recopilación de información anterior: *personas, cuerpo, animales, paisaje, naturaleza, edificios y objetos*.

Con Oniric.Art quería, al fin y al cabo, no basarme en la descripción de conceptos a modo de diccionario e ilustrarlos sin más, sino que el propósito era motivar la mente de cualquier espectador con el fin de ser él mismo el que saque sus propias conclusiones relacionándolo con sus experiencias. De este modo, agrupando conceptos independientes y transformándolos en campos más amplios en cuanto a significado, deja más libertad a la hora de conseguir una opinión propia, dejando volar la

imaginación y no determinarnos o encasillarnos en un concepto.

Consulté de nuevo el significado de todos esos elementos en libros y páginas web de interés -reflejados todos ellos en la biografía final de este proyecto- y extraje las ideas principales que tenían en común. De esta forma pude escribir un texto relacionado con cada palabra seleccionada; a los que yo misma había otorgado los significados que creía convenientes. En unos casos con descripciones muy específicas y otros más intuitivas, equilibrando tanto las ideas que se consideran 'establecidas' como mis propias opiniones.

Presento a continuación dos de los textos que, definitivamente, acompañarán a sus respectivas ilustraciones que se presentan en este proyecto; de la misma forma que jugarán un papel esencial en la edición del mismo:

ANIMALES

'Los animales son el símbolo del comportamiento humano: son los instintos más primitivos, su naturaleza sexual y su interpretación dependerá de las cualidades del animal que se sueña. Representan los sentimientos o aspectos más primarios, profundos y verdaderos, que tenemos en el inconsciente, siempre libres de cualquier aspecto cultural.

Por lo general, se dividen en dos claras tendencias: domésticos y salvajes. Los primeros representan el ámbito de la vida afectiva, en pareja o familiar. El inconsciente nos habla de todas las emociones que puedes controlar hasta llegar a un equilibrio emocional. Por otro lado, el animal salvaje nos habla de la vida social. Del arrojo y la capacidad para resolver los problemas externos, que no controlamos, que están fuera de nuestro alcance.

Por tanto, soñar con animales nos muestra al ser humano en estado puro y simboliza la fuerza psicológica que usamos para hacer frente a determinados contratiempos de nuestra vida diaria, tanto afectiva como profesional.'



Ilustración 'Animales'
2016

PAISAJE Y LUGAR

'Soñar con paisajes determinados refleja nuestro ideal de vida, los lugares y la forma en la que nos gustaría vivir, pero no a un nivel material, sino social y personal. Nos deja ver cómo nos sentimos respecto al resto del mundo y todo lo que nos rodea.

Los espacios abiertos, exteriores y amplios, hacen que nos sintamos libres, por tanto al soñar con un paisaje frondoso nos desvela una situación de estrés y una necesidad de dejar a un lado nuestra vida cotidiana, llena de rutinas y listas de cosas pendientes. Así como uno desértico nos insinúa el miedo a la soledad, sentirnos perdidos y falta de apoyo en ciertos momentos.

Por otro lado, un lugar desconocido en nuestros sueños, en el que no nos sentimos cómodos, nos habla de la falta de nuestra capacidad de adaptación, donde surgen indecisiones y dudas al no estar seguros del camino que tomamos en nuestras vidas. Quiere mostrarnos, por tanto, las facetas o ciertos ámbitos donde nos encontramos fuera de lugar y nos enseña a reafirmarnos sobre nosotros mismos.'

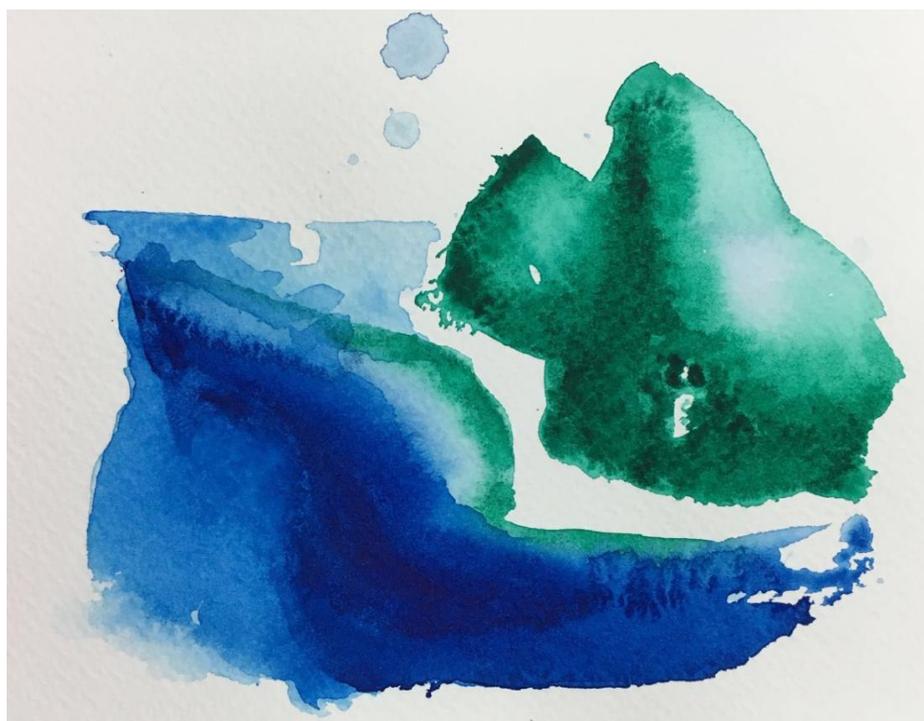


Ilustración 'Paisaje'
2016

3.3.2. Contenido pictórico

Cada ilustración requería un trato específico en su ejecución; cada una nos hablaba de un tema diferente y por tanto, debía apreciarse en el resultado. La acuarela me permitía esa técnica que necesitaba en cada una de ellas, y pese a que todas ellas se basaban en las aguadas del color, adquirieron durante el proceso un carácter único.

Utilicé para las aguadas la misma metodología en todas ellas. La cobertura en determinadas partes del soporte – papel de acuarela 240 gr- de agua creaban un contorno, aparentemente sin forma, que servía en la

aplicación del color para que la tinta adoptase una forma aleatoria. La superposición de colores en algunas de las ilustraciones establecían matices y contornos nuevos.

Una vez obtenida la base de color, el trato concreto para cada uno de los siete conceptos fue naciendo de igual manera. Sin perder la finalidad de este proyecto, aleatoriamente fui aplicando manchas superpuestas que, de nuevo aguadas, formaban nuevos e interesantes registros. Varias ilustraciones fueron ejecutadas de nuevo, dado que el resultado no era el esperado, pero en otras de ellas, los registros que se obtuvieron de forma fortuita, me parecieron muy atractivos visualmente. Un contorno desdibujado por la acción del agua o una mancha que no debía estar ahí me parecieron apropiados para este tipo de ilustraciones. En contraposición, tuve fallos que debía resolver, y para las salpicaduras de tinta que perjudicaban el resultado, utilicé lejía disuelta en agua con el fin de blanquear el papel.

Material utilizado para ilustraciones y dibujos lineales



Pruebas de color durante el desarrollo pictórico



Respecto a los dibujos lineales realizados en papel vegetal, utilicé rotuladores de varios tipos –Staedtler, Brush y Posca- con los que podía variar el grosor del registro. Superponiendo el papel vegetal sobre la acuarela ya finalizada, fui realizando trazos casuales sobre los matices de color que creía conveniente. Obtuve de esta forma diseños sin forma aparente, que cuando se superponía a la acuarela nos mostraba su verdadero significado.

Pruebas lineales sobre diferentes tipos de papel



3.3.3. Las entrevistas: relatos de los sueños

Como ya he comentado anteriormente, uno de los propósitos de este proyecto es hacer que el espectador se sienta identificado con Oniric.Art; que se vea participe de todo lo que se muestra y pueda reconocer como suyos algunos de los símbolos que se representan. Por este motivo tomé la decisión de que formasen parte directamente del trabajo por medio de entrevistas: en ellas relatarían los sueños que más destacasen en su memoria.

Ya que una entrevista personal cara a cara y escrita por mí carecía de datos fiables, decidí diseñar un estilo de encuesta donde ellos fueran los que escribieran sus propios relatos de sueños y los posibles significados que ellos mismos interpretasen. Además de estos datos se incorporaron los siguientes:

- Nombre y apellidos
- Edad
- Fecha de la entrevista
- Autorización para publicar en Oniric.Art su relato
- Temática del sueño (referente a los temas explicados en el apartado 3.3.1)
- Descripción del sueño
- Interpretación del sueño

Encuestas realizadas
Mayo-Junio 2016

Una vez impresa dicha encuesta, se repartieron a un total de 16 personas, en unos casos una sola vez y en otros varias -si se daba el caso de que

querían relatar varios sueños que recordaban y podían servir en el proyecto-, así como yo misma escribí un ejemplo que introduciré en la edición de Oniric.Art. Participaron siempre gente cercana a mi círculo personal, tanto amigos como familiares.

El propósito de estas encuestas es recopilar las más significativas y adaptarlas al libro auto-editado, por este motivo se pregunta en ellas la temática del sueño. La intención es seleccionar siete de ellas, acorde a los siete temas propuestos, y complementar la información dada con dichos relatos personales, siempre firmados y autorizados por los autores. Una vez analizados y complementados con las interpretaciones que ellos mismos han relatado, algunas de las selecciones son las siguientes:

ANIMALES: Brenda García Cubas. 26 años

Relato: *“Soñé una vez que yo era un tigre en cautividad. Recuerdo escaparme del refugio con varias crías y salimos corriendo hacia la selva mientras unos humanos nos perseguían con pistolas de dardos tranquilizantes. Por suerte no nos alcanzan y acabamos siendo libres.”*

Significado: *“Al estar en cautividad supongo que representaban las ganas de ser libre, de volver a mis orígenes y no dejar que otros decidan por mí.”*

PAISAJE Y LUGAR: Laura Gabarda Abad. 27 años

Relato: *“Una noche soñé que caminaba por un sendero en el borde de una montaña, a pesar del vértigo que tengo, en el sueño no tengo ningún miedo y disfruto viendo el paisaje nocturno de un pequeño pueblo con casitas de madera, con río y un bosque al fondo.”*

Significado: *“Posiblemente me estaba enseñando todo lo que me estoy perdiendo por culpa de mis miedos”*

3.3.4. Las maquetación

Recopilada toda la información redactada anteriormente, el siguiente paso era la maquetación de todos los elementos. Este proceso es el que transformaría cada texto y cada ilustración en bloques de información, ordenados por los siete temas escogidos, haciendo que una acuarela en papel o una entrevista impresa en Word se complementarían unas a otras y obtuviéramos un número de páginas en un mismo formato que constituyeran un libro físico.

Para este proceso era imprescindible el programa ‘Adobe InDesign’, caracterizado por su aplicación para la composición digital de páginas, donde te permite jugar con los diferentes elementos que se pretenden incorporar, en este caso a la creación de un libro.

En primer lugar, estructuré mentalmente toda la información antes de profundizar en el mundo digital. Necesitaba tener claro qué y cómo organizar el contenido para que al espectador le resultase más cómoda y atractiva la lectura de Oniric.Art.

Tamaño

Las limitaciones a la hora de encontrar una imprenta o editor donde tuviesen el material para facilitarme la impresión en *formato circular* fueron muchas, por tanto decidí optar por un formato pequeño y cuadrado, de 18x18 cm. Pensé en un formato reducido al habitual (A4 o A5) para hacer más cercano al lector, un tamaño que no fuese frecuente, uno que yo no tuviese entre mis libros.

Formato

Visualizaba a Oniric.Art como un libro sencillo y limpio, sin cargas excesivas de color ni detalles, donde el toque pictórico estuviese en las propias ilustraciones. Me incliné pues, por la idea de que el color dominante en las páginas fuese el blanco, resaltando de esta forma el contenido.

Decidí no utilizar la numeración de páginas ni ningún elemento adicional que acumulara detalles visuales. De esta manera volvía a recalcar la finalidad de Oniric, donde la importancia total está en las ilustraciones, y ningún otro elemento debía desviar nuestra atención, y poder centrarnos nada más que en el color y la forma.

Tipografía

Ante tantos tipos de caligrafía que Adobe nos proporciona, surgieron las dudas sobre cuál sería la más adecuada. Debía ser legible, que no resaltara en exceso para no anular el protagonismo a lo más importante del libro: las ilustraciones. Por tanto me decanté por ‘Estrangelo Edessa’, que se caracteriza por ser legible, redondeada y discreta, sin ser decorada en exceso ni parecer muy mecánica.

Pero había partes del texto que debía resaltar de alguna forma, y complementar dos tipos de letra anulaba la idea de sencillez que quería conseguir. Comprobé por medio de varias tipografías las que podrían combinarse y funcionar, pero el contraste seguía siendo muy visible y el resultado no se ajustaba a lo deseado.

Anulé esta idea y pensé en otras soluciones, entre ellas la seleccionada finalmente. La opacidad era algo con lo que podía trabajar y obtener buenos resultados. Así que la combinación de la misma tipografía con y sin opacidad hacía que el lector no perdiese el hilo de la lectura pero sí se percatara de los cambios leves de color que se le había aplicado a algunas frases.

Portada y contraportada

Ya que la portada es el primer elemento que entra por la vista, y la que nos habla de lo que nos encontraremos una vez abrimos un libro, no quería dotarla de más protagonismo que el contenido.

Normalmente, nos encontramos un elemento fotográfico o pictórico, con los datos del autor y una breve descripción en la contraportada. Son los elementos básicos para hacernos una idea de lo que nos espera cuando nos sumerjamos en la lectura, pero Oniric.Art no es un libro de lectura, es un libro para observar, analizar lo que vemos, y sacar nuestras propias ideas según nuestras vivencias. Es un libro para ver, más que para leer; y qué mejor que la ilustración ‘personas’ que simula una *pupila*. No quería mostrar una imagen en la portada que hablase de más cosas de las que el libro contiene, sino presentar una de las ilustraciones - que personalmente a mí más me llama la atención- que nos encontraremos dentro con un significado y una composición determinada.

‘Personas’ se ha utilizado para ambas, portada y contraportada, y con la diferencia de los datos escritos que contienen, se comprende cual es cada una. En la primera, el título y mi nombre: datos esenciales que no podía pasar por alto y que diseñados de la manera correcta, volvían a mostrarnos la sencillez y limpieza del trabajo. En la contraportada: frase ‘Acompáñame a soñar’ y año actual. No pretendía resumir el contenido, ni

¿Qué pasa si al despertar aún recuerdas
ese sueño que viviste en un lugar paralelo?
Quizás tu subconsciente te lo mostraba
por alguna razón.

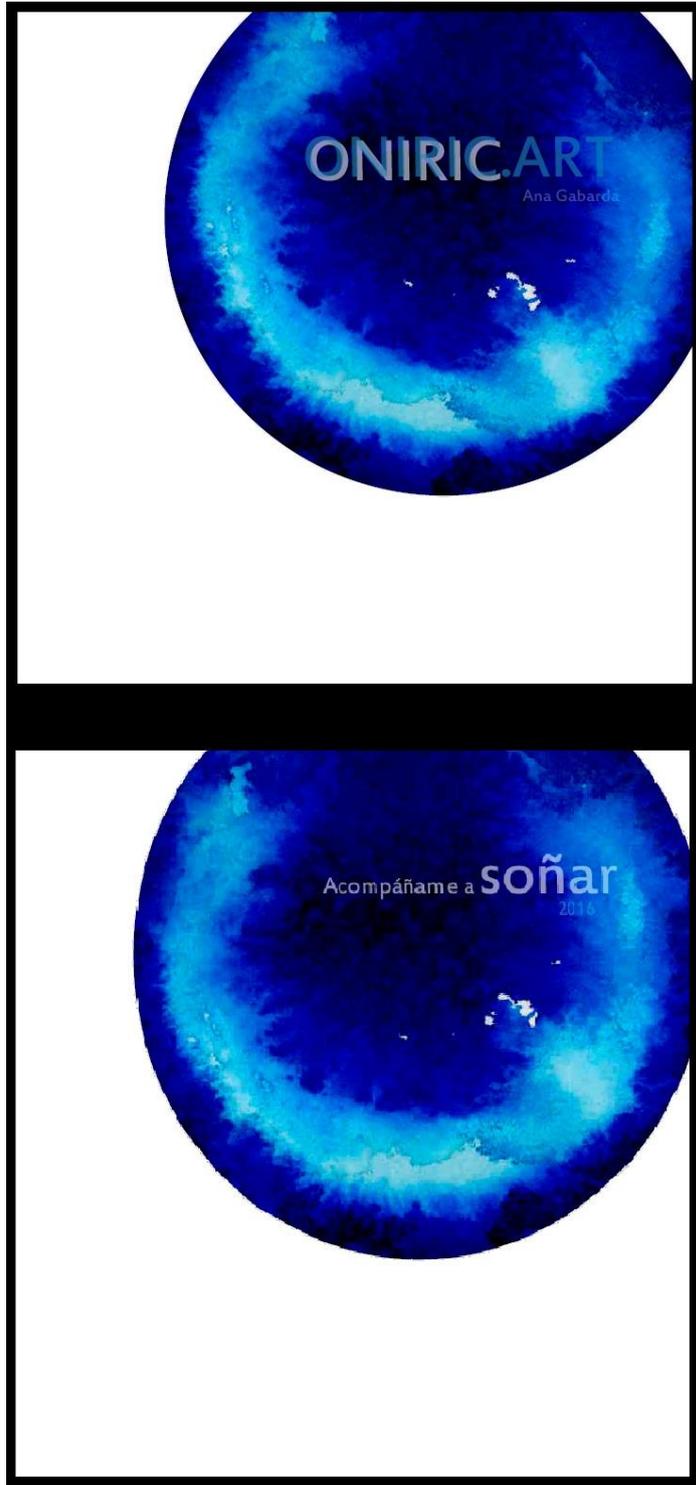
¿Qué pasa si el mundo onírico
nos muestra el camino a seguir?
Quizás seamos capaces de interpretar
esas imágenes.

¿Qué pasa si me acompañas
a soñar despierta?
Quizás vivamos un sueño en este
mundo de realidad...

Introducción de Oniric.Art
Tipografía Oniric.Art
Contraste de opacidades

decir nada más que lo que dice la frase seleccionada.

La composición visual de ambas es idéntica, la ilustración se encuentra en la parte superior derecha abarcando gran parte del tamaño total. Los textos están escritos dentro de ella, jugando con los colores y con la opacidad de la tipografía, convirtiéndose en un elemento sinuoso, que es perceptible a simple vista, pero que se disfraza con el color.



Portada y contraportada
Oniric.Art
2016

Agradecimientos e introducción

Los agradecimientos del libro han sido extraídos del principio de este documento. Debo reconocer a muchas personas el apoyo que he obtenido durante estos meses para la realización completa de este proyecto, pero sin la persona que esto no hubiera sido posible es mi padre. Por tanto quise dedicarle a él esa primera página de Oniric.Art con las palabras ya mencionadas anteriormente, que hablan, y qué mejor forma, de soñar para conseguir nuestros propósitos.

Como introducción quise escribir algo nuevo, un breve texto que no mostrase el resumen que omitía en la contraportada, sino una idea que volviese a dejar la puerta y la mente abierta e incitase a todo lector a girar la página de nuevo para ver qué nos vamos a encontrar.

“¿Qué pasa si al despertar aún recuerdas ese sueño que viviste en un lugar paralelo? Quizás tu subconsciente te lo mostraba por alguna razón.

¿Qué pasa si el mundo onírico nos muestra el camino a seguir? Quizás seamos capaces de interpretar esas imágenes.

¿Qué pasa si me acompañas a soñar despierta? Quizás vivamos un sueño en este mundo de realidad...”

Ilustraciones y textos

Esta parte es el cuerpo central de Oniric.Art, donde se mostrarían los textos explicativos, las ilustraciones y los ejemplos de sueños obtenidos con las encuestas. Todos estos elementos debían tener un orden que, principalmente, hiciese fácil y llamativa la lectura. Por eso debía estructurar cada componente, elaborando un patrón que se repitiese en cada uno de los temas, con el fin de que visualmente el salto de uno a otro fuera evidente.

Cada ilustración se caracteriza por su propia forma y su color, así que pensé que reproducir cada texto con la forma a la que acompaña podría incrementar el buen resultado. InDesign es un programa muy flexible para crear y componer formas, así que con las herramientas necesarias podía transformar todo lo que mi mente estaba organizando.

Si ‘personas’ es circular, el texto que le acompañase también debería serlo, creando así la dualidad entre ambas interpretaciones: la descrita y la ilustrada. Si ‘edificios’ son varios bloques de color superpuestos, podría crear columnas en los textos que simularan la misma idea. Y si ‘paisaje’ estaba compuesta por dos elementos como son la tierra y el agua, podría intercalar el texto a modo de *horizonte*, para así unir ambos diseños y dotar al resultado final de una mayor profundidad.

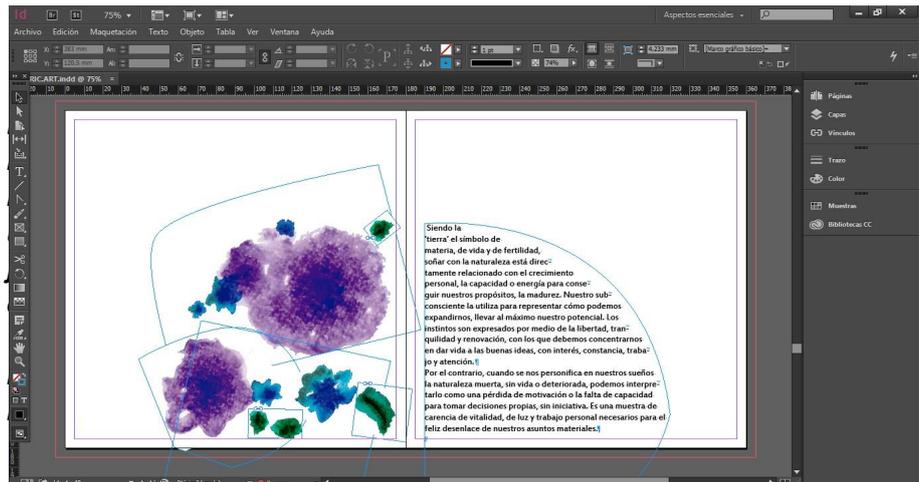
Las siete ilustraciones tenían la forma adecuada para poder combinarlas de alguna forma u otra con los textos, así que al igual que las anteriores, todas tendrían su ‘reflejo’ en el texto que las acompañaría.

Los relatos de sueños cerrarían cada bloque, como ejemplo real que puede servir al lector para analizar su propia experiencia, y para ello no podía escribirlo y dejar que fuese la única clave para empezar a *soñar*, sino que pensé en replicar la misma ilustración de la que se estuviese hablando pero enfocándola en los detalles más pictóricos. Es decir, no se trataba de replicar de nuevo la misma imagen, sino de seleccionar una parte de ella, una sección que tuviese más riqueza pictórica y mostrarla como detalle complementario. La modificación de la opacidad, el giro e inversión de la propia ilustración crearían otra completamente diferente que ampliaría el

concepto de Oniric.Art de nuevo: diferentes puntos de vista para un mismo pensamiento.

La presentación de cada bloque, el título de cada uno de ellos, se realizaría también con la misma metodología, las partes más interesantes acompañando al nombre de cada ilustración serían la primera página de cada concepto. De esta forma, la primera idea que se tendría al comenzar cada *capítulo* sería solamente una porción de lo que se vería a continuación, a modo de estimulación para prolongar la lectura del libro.

Proceso de maquetación
Adobe Indesign
Proyecto Oniric.Art



Dibujo lineal

Intercalado en cada bloque nos encontraríamos con el diseño de los dibujos lineales comentados anteriormente. Complementan el significado de la ilustración, y permite visualizar la misma idea con interpretaciones diferentes, en unos completamente opuestos, en otros complementarios y en otros inesperados.

Dado que el papel sobre el que están dibujadas dichas líneas es translúcido, volvería a crear esa atmósfera vaporosa que caracteriza a Oniric.Art, dejando de la misma manera leer el texto a ver la ilustración a través de ella.

Páginas complementarias

Con lo relatado hasta ahora, estaría completo el objetivo que se le quería dar al proyecto, pero un pequeño detalle no estaría de más. La combinación de hojas de color como separación para cada tema pensé que podía funcionar por varios motivos. En primer lugar, la gama de colores que podemos encontrar es muy amplia, y las tonalidades de colores fríos que podía conseguir encajaban con las ilustraciones. Por tanto decidí intercalar las hojas de varios colores según se adaptasen a lo que nos encontraríamos en la siguiente página, de este modo se vería más claramente el fin de un capítulo y el comienzo de otro completamente diferente. Por otro lado, la combinación de gramajes en las hojas y las texturas de las mismas, dotaban a Oniric.Art de una mayor diversidad sensorial. El lector no disfrutaría solo con la visión de todo el contenido, sino que el tacto al pasar cada una de las páginas le llevaría a obtener una mayor sensibilidad. Rugoso, color, translúcido, suave, duro, brillante, blanco, frágil...

Previo a la edición

Una vez creado el libro digitalmente, debería exportarse y guardarse con el programa Adobe PDF, ya que este formato nos fija cada uno de los elementos modificados en el documento. De esta forma, ni las imágenes ni los textos sufrirán ninguna alteración en la composición dada. Podremos pues, imprimir el documento libres de variaciones que perjudicasen el resultado.

De igual modo, la tarea de guardar el documento final, requiere de más pasos a seguir. Para la óptima impresión del color en Oniric.Art debemos guardar el trabajo en CMYK. Es una herramienta, propia de los programas de creación de imágenes digitales, que detecta cada tonalidad y la plasma en el soporte de idéntica manera que la vemos en nuestras pantallas de ordenador.

Por último, y visualizando de nuevo la técnica de encuadernado con la que pretendía dotar al libro, la mejor forma de guardar el documento era desechar la idea de hacerlo a doble página. Dado que debía intercalar en el libro hojas adicionales, tanto los acetatos como las de color, sólo sería productivo hacerlo en ciertas páginas que no sufrirían alteración -un número muy reducido- y que acabaría siendo un inconveniente a la hora de adecuar el libro. Por tanto, la mejor forma era el método de guardado en hojas individuales, que una vez impreso me permitiría intercalar y jugar con todo el material, valorando la mejor opción previa al encuadernado.

El trabajo más costoso es el descrito hasta ahora. Aclarar las ideas, ordenarlas y visualizarlas acorde a lo que se quiere transmitir seguramente sea el proceso que más preocupa y en el que más dudas surgen.

Planteado ya todo el proceso de trabajo que me quedaba por delante, fui realizándolo con todos los sentidos puestos en ello. Las ideas estaban claras y los pasos a dar también, pero los problemas surgían conforme avanzaba y tuve que hacer pequeñas modificaciones. Trabajar digitalmente cuando siempre lo he hecho de forma manual era un cambio muy brusco, pero gracias a las guías que se impartieron en las clases de Audiovisuales y las complementarias que he conseguido encontrar por cuenta propia, he conseguido plasmar en Oniric.Art todos los propósitos que quería conseguir. Las modificaciones han sido leves, y el resultado que obtuve al finalizarlo muy positivo.

3.3.5. La edición: impresión y encuadernado

Finalizada la fase de maquetación digital, pasamos al proceso de edición, donde los aspectos a tener en cuenta, tanto para la impresión como para el encuadernado, tienen que estudiarse previamente. Existe tanta diversidad en los libros, que echando un vistazo a cualquier estantería nos percataremos fácilmente de ello. Sin llegar a sentir en nuestras manos ninguno de ellos, intuiremos, al observarlo, qué tacto tiene, la rugosidad de sus páginas, el brillo del detalle dorado en la portada, el lomo curvo provocado por el grosor del propio libro e incluso el olor que desprenderá ese tipo de papel. Por tanto, debía pensar en cuales eran los mejores materiales que podría utilizar para que, a nosotros como lectores, nos cautivase visualmente.

Por supuesto, gran parte de este propósito la consiguen otros aspectos como la previa preparación de la portada, la tipografía o el formato cuadrado escogidos. Pero vamos más allá. Debía tener claro otros puntos clave que harían característico a Oniric.Art.

El principal componente para la edición de un libro es el tipo de papel. En el mercado existe una variedad muy amplia de ellos, pero no todos son adecuados, e incluso algunos no nos permiten un determinado encuadernado posterior. Podemos imaginarnos el proyecto impreso en aquel papel que guardamos porque nos interesó su tacto, o el que nos enseñaron, mate y tan fino que casi podía verse a través.

Investigué sobre todos estos aspectos en la web y manuales, en donde se advertía de los pros y los contras que podían surgir según el tipo de papel que se quisiera utilizar.

Todo dependía del tipo de encuadernado y debía ceñirme a ello para no perjudicar el buen editado final. Como sabemos, los papeles tienen en su composición partículas de cola y resinas que, a la hora del encolado, podían rechazar la combinación con el adhesivo. Obtendríamos un buen resultado a simple vista, pero a la hora de manipular el libro, las hojas se desprenderían a causa de la mala elección de los materiales.

La encuadernación necesaria para este trabajo era la de tipo *HotMelt*, caracterizada por la funcionalidad del encolado de páginas individuales. Este procedimiento de encuadernación térmica se consigue gracias al uso de un adhesivo, que al aplicarle calor se torna líquido y se solidifica entre las páginas impresas.

Teniendo claro el encuadernado, el tipo de hojas de debía utilizar era limitado, pero no por ello menos interesante. Se trata del papel estucado o couché, compuesto por una fina capa de adhesivos y pigmentos minerales. Puede adquirirse tanto con apariencia mate o brillo, y ante esta elección, la decisión es clara: el brillo aplicado en los papeles couché resaltan los colores de la impresión, se utiliza en revistas de fotografía y demás catálogos en los que prioriza la imagen.

Con un gramaje de 135, combinado con las hojas de color, de 150 gr., y los acetatos, 115 gr., obtenemos un perfecto encolado. Al no sobrepasar el límite de grosor en las páginas necesarias para que esta encuadernación funcione, 160 gr. máximo, conseguimos un óptimo resultado. El brillo y el propio blanco del papel hacen que el libro respire visualmente, dejando todo el protagonismo al color que destaca gracias a la cualidad del papel. De igual modo ocurre en la portada: el brillo aplicado sobre el fondo azul de la ilustración '*personas*' crea una sensación de profundidad, gracias a los reflejos en los matices oscuros y la claridad en los pálidos.

Una vez documentado el procedimiento que debía llevar la edición, adquirí todo el papel que necesitaría para entregarlo en el Centro de Reprografía *Línea 2*. Sería allí donde se encargarían de la impresión, con la maquinaria adecuada y calibrada necesaria para la estampación de Oniric.Art. Antes de pasar a la encuadernación, era el turno de intercalar las hojas adicionales de color con los acetatos correspondientes; este paso sería previo al ajuste del tamaño del papel (A4) al del libro (18x18 cm.). Finalmente, el encuadernado tipo *HotMelt* finalizaría el proceso de edición, y con el que se transforma el documento digital en el libro físico del que trata este proyecto.

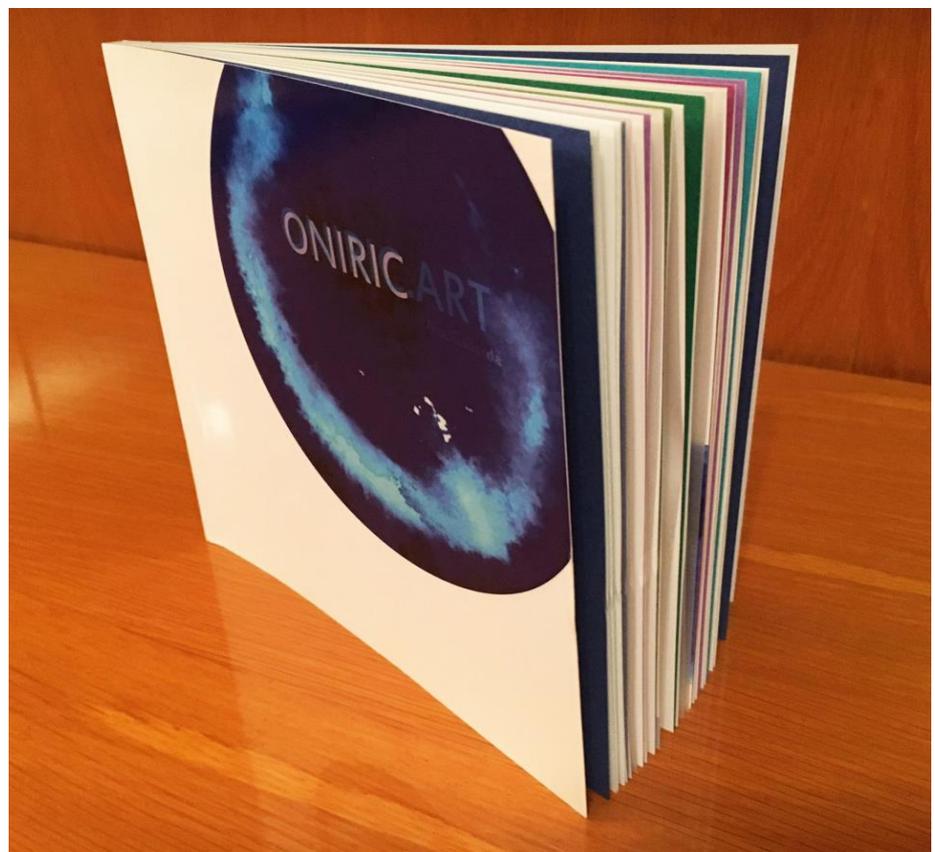


Ilustración 'Edificios'
Oniric.Art

Libro impreso por método HotMelt
Oniric.Art
2016

3.3.6. Próximos trabajos complementarios: el merchandising

Como futuras líneas de trabajo, complementarias al proyecto Oniric.Art, planteo realizar el proceso de merchandising. Sabemos que ésta técnica comercial se emplea para aumentar el número de personas que conocen una marca, artista o producto, por medio de un conjunto de artículos publicitarios que lo anuncian.

Dado que en Bellas Artes he tenido la oportunidad de cursar asignaturas de grabado y estampación, propongo realizar este trabajo complementario por medio de la técnica serigráfica, caracterizada por ser la técnica de impresión

para la reproducción de imágenes sobre cualquier superficie –con los materiales adecuados- y que tolera gran número de tiradas sin perder resolución en el resultado. Los productos estampados más comunes en el mercado suelen ser libretas, bolígrafos o camisetas, y sí, estos ejemplos pueden servirnos: para escribir el sueño que acabamos de tener, por ejemplo. Pero creo que Oniric.Art está realizado de una forma muy personal y este proceso también debería serlo.

Analizando el libro editado, y comprendiendo que nace del proceso del sueño propio de las horas nocturnas, identifico fácilmente el tipo de producto que sería conveniente realizar. Durante la noche, y mientras estamos sumergidos en el mundo de Oniric.Art, todos los elementos que rodean nuestro cuerpo los asociamos al descanso: una sábana, un cojín, un pijama o una almohada. Todos estos productos –y el resto de prendas de cama similares- son comunes y necesarios en nuestra vida cotidiana y, teniendo una visión comercial, podría dar sus frutos.



Modelo del resultado del merchandising propuesto
Realizado con Photoshop

Si planteo este trabajo como un proyecto inmediato, la composición y diseño los tendría claros. La misma metodología que se ha seguido en la realización de Oniric continuaría en el proceso de merchandising. Soportes blancos (en este caso serían elementos textiles) *marcados* por las manchas de color aguadas. Tal vez alguna frase, escrita por mí, y siempre referida al mundo de los sueños que acompañe a las ilustraciones, o detalles lineales que se asemejen a los acetatos realizados. Y quién sabe, también es imprescindible pensar en lo soñado con una taza de café... serigrafiada.

4. CONCLUSIÓN

El proyecto ha acabado siendo una serie de ilustraciones, textos y opiniones de personas cercanas a mi entorno, transformados en un libro, que provoca diferentes estímulos, siempre referidos a las vivencias del lector, que nos atraen a la hora de hablar del mundo de los sueños. Considero que el estudio de campo ha sido un buen método y se ha completado de forma adecuada. Creo por otro lado que las obras mejorarían si la serie aumentara y abarcara un mayor número de conceptos, continuando con las técnicas utilizadas, ya que me parecen las adecuadas para el tema escogido.

Creo que este Trabajo de Fin de Grado me ha servido de mucho. Me ha hecho aprender, me ha obligado a organizarme, establecer una metodología, resolver problemas, y sobre todo me ha permitido conocerme a mí misma. He tenido que elegir un tema, un método de elaboración y, gracias a esto he descubierto cosas de mi personalidad artística que desconocía.

Me ha gustado verme implicada en un tema de alcance social, en el que mostrar al resto cosas que no se planteasen antes. Me ha hecho sentir mucha satisfacción, a la vez que responsabilidad. A la hora de pintar he experimentado con una técnica ya conocida pero poco madurada, y al trabajarla me ha resultado muy cómodo y siento que incluso me define. Esto ha sido muy importante a nivel personal porque durante mi experiencia en Bellas Artes he intentado encontrarme pictóricamente, hallar un estilo, una técnica, algo en lo que verme reflejada, pero sin mucho éxito. Lo bueno de estos años académicos ha sido lo que he aprendido, la oportunidad de probar material y herramientas que de otra manera habrían sido prácticamente inaccesibles. Puede que no haya logrado ese llamado 'estilo propio', pero he disfrutado probando, experimentando y buscando en cada propuesta de trabajo.

Esta última, la del TFG, me ha dado la oportunidad de crear y seguir poniéndome a prueba, me ha impulsado y ha hecho que nazca Oniric.Art, un proyecto muy personal del que estoy realmente orgullosa y me crea muchas más ganas de seguir luchando, trabajando y sobre todo, aprendiendo.

Opina que mi proyecto ha sido un pequeño tanteo, la oportunidad de abrir mi mente y sentir que puedo elaborar cualquier trabajo que me proponga. Oniric.Art no acaba aquí. Siendo algo crítica considero que el resultado obtenido es algo escaso, y esto me mueve a querer seguir trabajando y puliéndolo, a hacerlo crecer, añadiéndole nuevas formas de expresión.

Respecto a la metodología y los objetos del proyecto Oniric.Art, creo que en parte se ha cumplido, pero como he mencionado, siento que más que una obra finalizada es una obra empezada, un trabajo que quiero seguir tratando, un proyecto que a nivel artístico y personal es importante para mí y con el que siento la necesidad de continuar.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

BORIL, SYLVIE. *Los sueños; interpretarlos y dirigirlos*. Editorial: de Vecchi, Barcelona, 2009

DICKSON, JANE. *Todo está en tus sueños*. Editorial: Magna, Barcelona, 2006

FERNÁNDEZ, ANTONIO. *Artis; historia del arte*. Editorial: Vicens Vives, España, 2005

FONTANA, DAVID. *El nuevo lenguaje secreto de los sueños. Las claves para comprender los misterios del subconsciente*. Editorial: Duncan Braid Publishers, España, 2008

LINN, DENISE. *El significado de los sueños*; Ediciones: Hermética, Barcelona, 2002

SALAS, EMILIO. *El gran libro de los sueños*. Editorial: Ediciones Martínez Roca, Barcelona, 1987

SMITH, RAY. *Manual del artista; herramientas, materiales, procedimientos y técnicas*. Edición: H.Blume, Madrid, 2003

TANNER, WILDA B. *El gran libro de los sueños; Guía completa del mundo místico y mágico de los sueños*. Editorial: Ediciones Obelisco, Barcelona, 2002

PÉRSICO, LUCRECIA. *5.005 sueños; interpretación y significado*. Editorial: Libsa, España, 2014

CONSULTAS ONLINE

MARIANO. *Técnica del HotMelt, blog dedicado a los materiales plásticos, características, usos y fabricación, procesos de transformación y reciclado*. (Argentina, Julio 2012) Consulta 28 Julio, disponible en:
<http://tecnologiadelosplasticos.blogspot.com.es/2012/07/adhesivos-hot-melt.html>

IMPRESUM, EMPRESA DE ARTES GRÁFICAS. *Centro de ayuda acerca de la elección de materiales para la impresión* (Valencia) Consulta 11 Julio, disponible en:
<http://www.impresum.es/centro-ayuda/>

IMPRESA&PUNTO. *Blog dedicado a describir las diferencias entre tipos de papeles* (Cuenca) Consulta 11 Julio, disponible en:
http://www.imprentaypunto.com/blog/Offset-o-estucado-Conoce-sus-diferencias#.V8n5_E2LTIU

UNO EDITORIAL. *Guía de autoedición online* (Albacete) Consulta 11 Julio, disponible en:

<http://www.unoeditorial.com/guia-de-autoedicion/>

LÍNEA 2. *Centro de reprografía* (Valencia) Consulta 21 Julio, disponible en:

<http://www.linea-2.com/>

CONRAD ROSET. *Página oficial de artista*. (Barcelona) Consulta 10 Junio, disponible en:

<http://www.conradroset.com/?lang=es>

MISCELANEA. *Blog de información de artistas contemporáneos*. (Barcelona) Consulta 10 Junio, disponible en:

<http://www.miscelanea.info/a71/conrad-roset>

TUMBLR. *Página oficial de artista*. Consulta 9 Mayo, disponible en:

<http://conradrosetart.tumblr.com/archive>

UNO DE LOS NUESTROS. *Blog de arte y cultura*. (Barcelona) Consulta 9 mayo, disponible en:

<http://www.enkil.org/2009/03/06/conrad-roset-99-musas/>

NOVE MAGAZINE. *Entrevista a Conrad Roset por Sara Peláez*. Consulta 9 Mayo, disponible en:

<http://novemagazine.es/entrevista-conrad-roset-y-sus-musas/>

PARKSUNGA. *Página oficial de artista*. (Bankok) Consulta 12 Mayo, disponible en:

<http://www.parksunga.com/about.html>

PIXELISMO. *Blog de información de artistas*. Consulta 12 Mayo, disponible en:

<http://pixelismo.com/arquitectura-acuarela-sunga-park>

ABOMINABLE INK. *Diseñadores de arte & diseño. Blog de información de artistas*. Consulta 13 Mayo, disponible en:

<https://abominableink.wordpress.com/2013/09/23/sunga-park-life-is-but-a-dream/>

COLOSSAL. *Blog de información de artistas por Christopher Jobson* (2016). Consulta 13 Mayo, disponible en:

<http://www.thisiscolossal.com/2016/08/dreamy-new-architectural-watercolors-by-artist-sunga-park/>

VIMEO. *Video de proceso artístico por Sunga Park* (2014) Consulta 13 Mayo, disponible en:

<https://vimeo.com/106736353>

MY MODERN MET. *Blog de información de artistas por Katie Hosmer* (2013) Cnconsulta 12 mayo, disponible en:

<http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/sunga-park-rchitecture-watercolors>

JAPAN CINEMA. *Blog de entrevistas a artistas* (Japón) Consulta 12 Mayo, disponible en:

<http://japancinema.net/2013/12/13/creative-spotlight-episode-287-sunga-park/>

EL HURGADOR 'ARTE EN AL RED'. *Blog de información de artistas por Javier Fuentes* (2015) Consulta 13 Mayo, disponible en:

<http://elhurgador.blogspot.com.es/2015/07/sunga-park-acuarelas.html>

ORIOLE GRILL. *Página oficial de artista*. Consulta 20 Mayo, disponible en:

<https://oriolangrill.com/>

ORIOLE GRILL. *Blog oficial de artista*. Consulta 20 Mayo, disponible en:

<http://oriolangrill.blogspot.com.es/>

SAATCHI ART. *Blog de comunidad de artistas*. Consulta 21 Mayo, disponible en:

<https://www.saatchiart.com/oriolangrill>

GANCHITOS&PEPSIBOOM. *Blog dedicado a la creatividad y la cultura de artistas contemporáneos. Entrevista a Oriol Grill* (2011) Consulta 21 Mayo, disponible en:

<http://www.ganchitosipepsiboom.com/interview/entrevista-oriolangrill-jorda/>

TATE. *Página de información de artistas*. Consulta 4 Mayo, disponible en:

<http://www.tate.org.uk/art/research-publications/jmw-turner/joseph-mallord-william-turner-1775-1851-r1141041>

TRIANARTS. *Blog de información de artistas. William Turner: el pintor de la luz*. Consulta 5 Mayo, disponible en:

<http://trianarts.com/william-turner-el-pintor-de-la-luz/>

THEARTWOLF. *Revista de arte online por G. Fernández*. Consulta 4 Mayo, disponible en:

http://www.theartwolf.com/turner_biography_es.htm

ARTEHISTORIA. *Página del arte y la cultura*. Consulta 5 Mayo, disponible en:

<http://www.artehistoria.com/v2/personajes/3492.htm>

LA TERCERA. *Periódico online. Sección de Cultura* (2014) Consulta 4 Mayo, disponible en:

<http://www.latercera.com/noticia/cultura/2014/12/1453-610396-9-rescatando-a-william-turner-biografia-y-exposiciones-revalorizan-su-obra.shtml>

ARTSY. *Página de información de artistas*. Consulta 5 Mayo, disponible en:

<https://www.artsy.net/artist/joseph-mallord-william-turner>

GOOGLE, ARTS&CULTURE. *Aplicación de Google*. Consulta 4 Mayo, disponible en:

<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/entity/m0jh2y>

ATLAS CULTURAL. *Civilizaciones antiguas II por Ionela Scoarta (2014)* Consulta 6 Abril, disponible en:

<http://atlas cultural.com/historia/suenos-civilizaciones-antiguas-ii>

BIBLIOTECA VIRTUAL. *La psicología de los sueños por César A. Falconett (1981)* Consulta 6 Abril, disponible en:

http://biblioteca.amorc6.org/index.php?option=com_joomdoc&task=cat_view&gid=106&Itemid=211

PSICOTERAPEUTAS. *La interpretación de los sueños* (Madrid, 2004) Consulta 7 Abril, disponible en:

<http://www.psicoterapeutas.com/pacientes/interpretasueno.html>

ARTIUM. *Biblioteca y centro de documentación online*. Consulta 7 Abril, disponible en:

<http://catalogo.artium.org/dossieres/1/salvador-dali/obra/dali-y-el-surrealismo>

FREUD, SIGMUND. *La interpretación de los sueños*. Edición online, España, 1898. Consulta 6 Abril, disponible en:

http://www.elortiba.org/pdf/freud_interpretacion_suenos.pdf

THE SECRET, LA REVISTA. *Revista online de cultura por Ellen Stone*. Consulta 6 Abril, disponible en:

http://www.thesecretlarevista.com/es/9/6652/La_Teoria_de_Sigmund_Freud.html

PSICOACTIVA. *Blog de biografías de autores de psicología*. Consulta 6 Abril, disponible en:

<http://www.p psicoactiva.com/biografia/sigmund-freud.htm>

ABRAXAS MAGAZINE. *Revista de psicología, sociedad y cultura*. Consulta 7 Abril, disponible en:

<https://abraxasmagazine.wordpress.com/2007/03/21/surrealismo-y-psicoanalisis/>

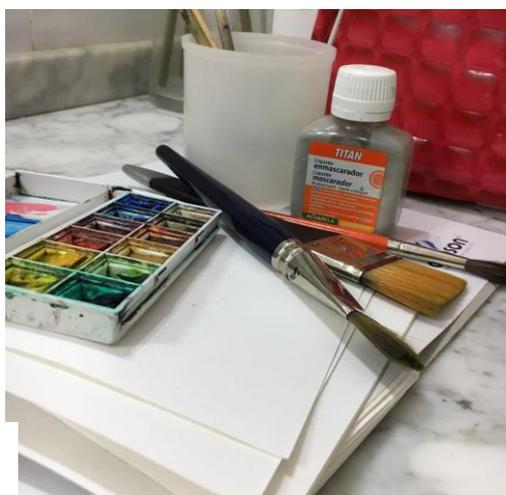
CENTRO DESCARTES. *Página cultural por Ignacio Lotito (Argentina)* Consulta 7 Abril, disponible en:

<http://www.descartes.org.ar/jor2008lotito.htm>

ANEXO I



Pruebas de color del proceso pictórico



Parte del material utilizado en este proyecto

ONIRIC.ART

Nombre y apellidos:
 Edad:
 Fecha:

Autorizo a ANA GABARDA ABAD a publicar el relato de mi sueño en su proyecto Oniric.Art SI NO

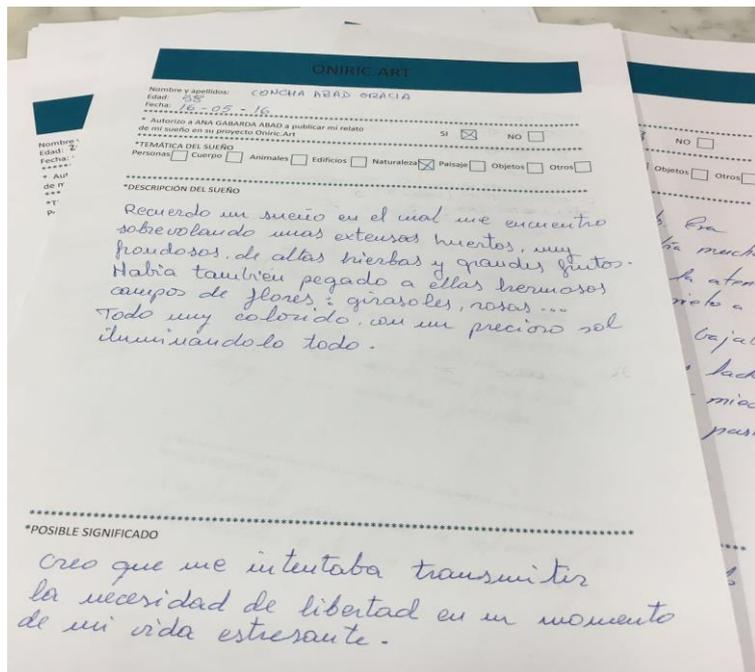
TEMÁTICA DEL SUEÑO

Personas Cuerpo Animales Edificios Naturaleza Paisaje Objetos Otros

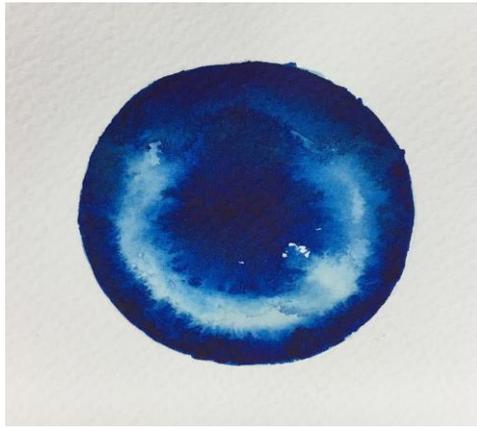
DESCRIPCIÓN DEL SUEÑO

Modelo de entrevista para las encuestas del proyecto

POSIBLE SIGNIFICADO



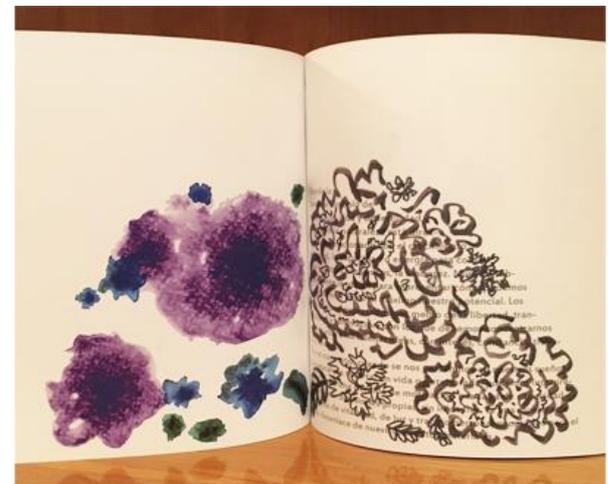
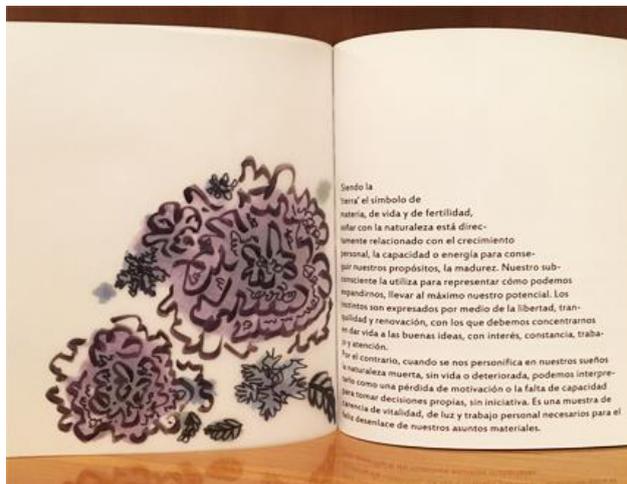
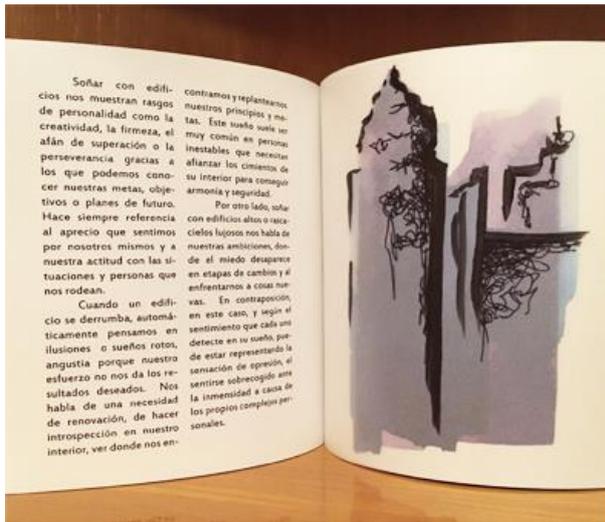
Entrevistas completadas por familiares y amigos



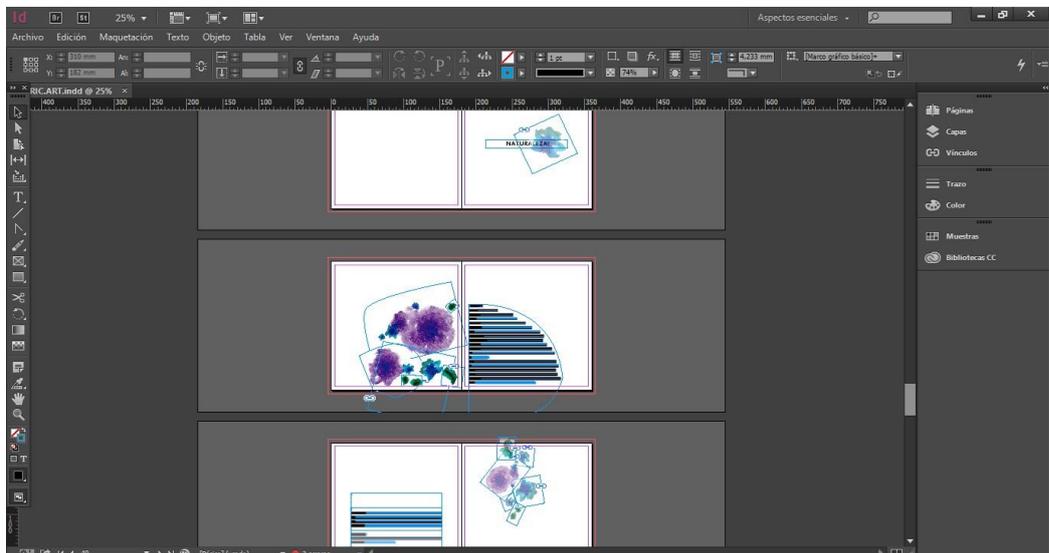
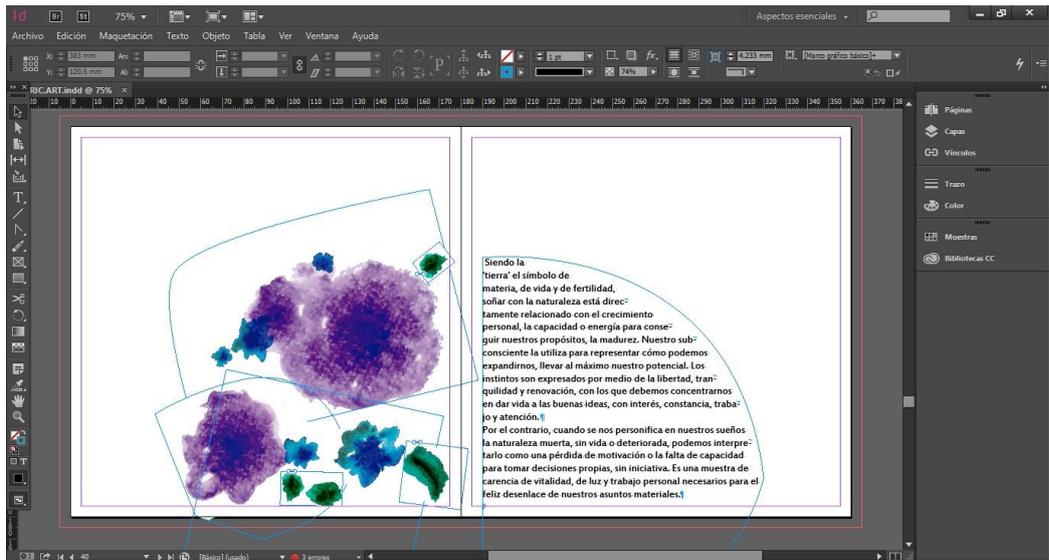
Ilustraciones Oniric.Art
Personas
Cuerpo
Edificios
Animales
2016



Ilustraciones Oniric.Art
Objeto
Naturaleza
Paisaje
2016



Páginas completas de Oniric.Art
Edificios
Naturaleza
Paisaje
2016



Proceso de maquetación
Oniric.Art
2016

¿Qué pasa si al despertar aún recuerdas
ese sueño que viviste en un lugar paralelo?
Quizás tu subconsciente te lo mostraba
por alguna razón.

¿Qué pasa si el mundo onírico
nos muestra el camino a seguir?
Quizás seamos capaces de interpretar
esas imágenes.

¿Qué pasa si me acompañas
a soñar despierta?
Quizás vivamos un sueño en este
mundo de realidad...

Introducción de Oniric.Art
Tipografía estilo
Estrangelo Edessa
Contraste de opacidad



Ana Gabarda
Oniric.Art
Proyecto TFG
2016