

**ESKP-ARTE**

**ESKP-ARTE**

**Universidad Corporación Unificada Nacional CUN**

**Programa: Diseño Gráfico**

**Dana Valentina Cardenas Leal**

**Daniela Hernandez Lopez**

**Bogotá D.C, Colombia**

**2022**

## **PALABRAS CLAVES**

Ilustración, Salud Mental, Diseño Gráfico, Adolescentes, Terapia

## **RESUMEN**

El presente artículo nace de la necesidad de poder plasmar y dejar evidenciado la influencia del diseño gráfico como un campo en el manejo de la salud mental de adolescentes de 10 a 15 años, especialmente del manejo enfocado desde la arteterapia a los trastornos de ansiedad, depresión y bipolaridad.

Se encontró la falencia informativa de la postura del diseño gráfico en el campo de la salud mental y el tratamiento del mismo; debido a esto se realiza varias investigaciones con la finalidad de poder construir y así mismo plasmar, cuál es el rol que desarrolla el diseño gráfico en la arteterapia y sus contribuciones desde el ámbito netamente artístico; recaudando referentes de diseñadores y profesionales artísticos que han enfocado algunos de sus proyectos al arteterapia.

Por ende se vio la necesidad de poder crear una cartilla ilustrativa que fuera exponente de la influencia del arte como terapia y que se evidenciara los beneficios del manejo de la ilustración para expresar y liberar.

## **MARCO TEÓRICO**

### **PROBLEMA**

El diseño gráfico y los tratamientos para los trastornos mentales en adolescentes no son perceptibles, no se evidencia una relación y menos se considera que a partir de ello puedan tener un beneficio común.

### **INTRODUCCIÓN**

Se busca con este proyecto evidenciar los beneficios que tiene el diseño gráfico en los campos de la salud, así mismo los tratamientos que se pueden generar a partir de ello. Más específicamente desde el uso de la ilustración como herramienta dinámica que esté al alcance de cualquier adolescente con algún trastorno mental, sin que sienta ninguna barrera, ni esté exento a adquirir esta estrategia.

### **METODOLOGÍA**

Se realizará un cartilla con la finalidad de que los adolescentes y/o padres, tengan el conocimiento acerca de los trastornos de Ansiedad, Depresión y bipolaridad, con sus respectivas definiciones y síntomas. Además, la creación de un personaje que será la imagen del proyecto y para finalizar, una acercamiento a lo que podría ser un stand en el que se brinde toda la parte informativa, y una tienda física con espacios interactivos para que los adolescentes se sientan cómodos y puedan realizar sus ilustraciones.

Esto se generó a partir de una investigación cualitativa para encontrar textos, artículos, trabajos e incluso libros que guíen el artículo a una línea gráfica clara, y así brinde una relación coherente entre la necesidad, la problemática y la solución a elaborar, para que contribuyan al enriquecimiento del proyecto y un desarrollo fluido del mismo.

### **OBJETIVO GENERAL**

El objetivo general del proyecto es conocer de manera más directa y específica la influencia del Diseño Gráfico en el campo de la salud mental y el manejo de los mismos; para de esta forma incentivar el uso de herramientas ilustrativas dirigidas, como medio de comunicación y tratamiento de los trastornos que sufren los adolescentes de 10 a 15 años.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Creación de estrategias empáticas y educativas para dar a conocer la postura del Diseño Gráfico como pilar de la terapia enfocada a la salud mental.
2. Diseñar y determinar el tipo de ilustración que será manejado, teniendo en cuenta el grupo objetivo y sus intereses.
3. Desarrollar personajes ilustrados que irán en la cartilla, los cuales serán el acompañamiento para los adolescentes.

## **RESULTADOS**

Inicialmente se realizó la diagramación de un cartilla netamente informativa sobre que era el arteterapia, la salud mental y la importancia del mismo, pero después se vio la necesidad de generar una cartilla ilustrativa que permite la interacción de los adolescentes y que se vuelva un aprendizaje dinámico de la influencia del arte como terapia, se realizó la creación un logo el cual plasma a un personaje multifacético que refleja una imagen visual y representativa de cómo se perciben los trastornos.

Se realizó el machote de la diagramación de esta cartilla interactiva, con la esquematización de los souvenirs de la cartillas, de igual manera se realizó un customer journey para la guía de un manejo de publicidad de marketing en redes sociales. Se modeló un espacio físico en 3d que fue pensado como un ambiente neutral y libre para el libre desarrollo de estas prácticas de arteterapia, en donde los adolescentes llegaran y pudieran ilustrar, dibujar, pintar o charlar y verlo como nuevos métodos terapéuticos.

## **CONCLUSIONES**

Cuidar la salud mental de los adolescentes es imprescindible, debe darse su lugar y posición, no se le puede seguir tomando como un “tabú”, ni mucho menos cerrarle la puerta a la posibilidad de que se puede padecer de cualquier trastorno mental. Es importante seguir concientizando a las personas, es primordial buscar soluciones y aún más, identificar en los niños y adolescentes los principales síntomas para brindar el apoyo adecuado. Por eso, es necesario estudiar la salud mental desde el enfoque del diseño gráfico, su afectación, cómo interactúa el dibujo y las herramientas gráficas en el trato de las mismas, y por ende, qué beneficios traería a los pacientes.

## **REFERENTES E INSPIRACIONES**

Se tomó como referentes a estos artistas: Eisen Bernard, un diseñador gráfico procedente de Vietnam, el cual decidió darle visualización a los trastornos mentales por medio del uso de clips, explícitamente informó; "En esta serie, me gustaría visualizar las enfermedades y trastornos mentales más comunes a los que se enfrentan muchas personas, especialmente los jóvenes en este momento. Mediante la técnica del minimalismo ilustrativo, quiere concientizar y generar conciencia del problema. Como segundos referentes, están: Dani Rubio y Raí Pinto, dos diseñadores gráficos e interioristas, presentaron un trabajo con la intervención del espacio en la unidad de psiquiatría infantil y juvenil del hospital Althaia de Manresa. Mediante el uso de colores y recursos visuales, demostrando cómo el diseño se integra e interactúa con el espacio, de forma funcional y empática con el usuario, y así mismo, buscando tener una conexión directa y crear un espacio seguro para los adolescentes.

## **PROPÓSITO**

Se determina que desde el espacio individual, se pretende que cada adolescente se sienta incluido e importante, que pueda entender y comprender qué es lo que le sucede; así mismo, desde el aspecto social se busca disminuir el tabú que rodea el hecho de necesitar la ayuda de un terapeuta y el tratamiento de algún trastorno y más enfocado en las edades de 10 a 15 años. Todo esto impulsado desde el aspecto gráfico partiendo del uso de herramientas ilustrativas, como medio de comunicación y tratamiento.

## **PROYECCIÓN DE IDEAS:**

1. Incentivar el uso de la ilustración como terapia y para el manejo de los trastornos.
2. Creación de eventos comunicativos e informativos para dar a conocer la postura del Diseño Gráfico.
3. Brindar información detallada de la consistencia de cada trastorno, sus síntomas y los pasos a seguir para un manejo adecuado.

## **REFLEXIÓN**

Generalmente aquellas personas que quieren indagar y conocer más sobre el tema de los trastornos mentales y así mismo sus tratamientos, los artículos e investigaciones más encontradas o recurrentes, se presentan desde las áreas de la medicina y la psicología, pero lo que respecta a la parte artística es muy escaso. Las investigaciones no se centran en desarrollar un tratamiento a partir del uso de las herramientas como el dibujo o la ilustración.

La postura del diseño gráfico en los tratamientos de trastornos no se ha plasmado textualmente, en ese orden, no se cuenta con artículos que brinde una orientación de la influencia del diseño en esta área. El arte como terapia se convierte en instrumento de comunicación. Por un lado se presenta cómo un proceso terapéutico que de modo espontáneo y creativo pueda llevar al desarrollo personal, el bienestar físico, mental y emocional. Por otro lado, la atención se centra en el producto de esa producción artística, ya que pasa a ser algo más simbólico, no verbal, mostrando las percepciones y conflictos que no sean expresados por medio del diálogo y de esta forma ser identificados y resueltos.

La ilustración se presenta como esa alternativa, es la manera para comprenderse a uno mismo y poder transmitir emociones, se podría decir que es un canal emocional. Porque a través del arte tenemos la capacidad de explorar, probar, equivocarnos y modificar, con el objetivo de permitirnos expresarnos libremente, fuera de los estigmas presentados por la sociedad actualmente con lo que respecta a la salud mental de los adolescentes hoy en día.

## REFERENTES

1. Netdisney diseño industrial. Nociones básicas de diseño Teoría del color  
<https://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/color.pdf>
2. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón- Eva Heller  
<http://blog.pucp.edu.pe/blog/stein/wp-content/uploads/sites/734/2019/02/Psicologia-d-el-color.pdf>
3. Yulieth Steffany Calderón Reina (2020). Detrás de la ansiedad Percepción dual del trastorno de ansiedad generalizada  
<http://repository.unipiloto.edu.co/bitstream/handle/20.500.12277/7928/Documento%20Steffany%20Reina%202020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
4. Nández, V. (2007) La narrativa visual como metodología del sentido: articulación metodológica e implicaciones terapéutico-educativas.
5. Arnheim, Rudolf, (1973) Arte y percepción visual. Psicología de la visión creadora. Buenos aires.
6. Donis, A La sintaxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual  
[https://editorialgg.com/media/catalog/product/9/7/9788425229299\\_inside.pdf](https://editorialgg.com/media/catalog/product/9/7/9788425229299_inside.pdf)
7. Rudolf arnheim; arte y percepción visual  
<https://bibliotecaia.ism.edu.ec/Varios/Arte-percepcion-visual.pdf>
8. IDEO, (2009) Diseño centrado en las personas, Kit de herramientas
9. Henao S, Quintero S, Echeverri J, Hernández J, Rivera E, López S.. (2016) Políticas públicas vigentes de salud mental en Suramérica. un estado del arte. Pública 2016
10. Sánchez-Anguita, Año.n. A Factores psicológicos y psicopatológicos en la comunicación creativa, Universidad de Salamanca.)
11. VARGAS MELGAREJO, LUZ MARÍA (1994). Sobre el concepto de percepción. Alteridades, 4(8),47-53 Disponible en:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=747/74711353004>
12. wolfgang kohler; psicología de la forma  
[http://www.bibliopsi.org/docs/carreras/musicoterapia/\(311\)%20ESCUELAS%20PSICOLOGICAS%20CONTEMPORANEAS/Psicologia%20de%20la%20forma.%20cap%201.%203%20y%204.pdf](http://www.bibliopsi.org/docs/carreras/musicoterapia/(311)%20ESCUELAS%20PSICOLOGICAS%20CONTEMPORANEAS/Psicologia%20de%20la%20forma.%20cap%201.%203%20y%204.pdf)
13. Philip B. Meggs y Alston W(1991) historia del diseño gráfico
14. Henao S, Quintero S, Echeverri J, Hernández J, Rivera E, López S.. (2016) Políticas públicas vigentes de salud mental en Suramérica. Un estado del arte. Pública 2016
15. Ricupero, S.A. (2007). Pictogramas. En Diseño gráfico en el aula(109). Buenos Aires: Nobuko.
16. Salvage, G.J ., y Brazee, P.E. (1991). Risk taking, bit a bit: Language Arts, 68, 356-366
17. Valenzuela, E. (2015). La empatía y el diseño. Diciembre 2015, de Rost Brief. Recuperado de: <http://www.roastbrief.com.mx/2015/11/la-empatia-diseno/>
18. disminuir la ansiedad a traves de la comunicacion visual para conseguir la salud mental en la era digital [https://issuu.com/cecilia.alvarado/docs/tesis\\_book\\_2\\_final](https://issuu.com/cecilia.alvarado/docs/tesis_book_2_final)
19. Villafaña, J. (2002), Imagen positiva. En Gestión estratégica de la imagen de las empresas(26). Madrid: Pirámide.

20. Kanner, L. (1943). Autistic disturbances of affective contact. *Nervous Child* 2 (217-250). Traducido por Teresa Sanz Vicario. Recuperado de:  
<http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/trastornos-autismo-kanner1.pdf?i=1>
21. Learning Coffee. (s.f.) Las emociones básicas. 19/05/2017, de Telefónica Sitio web:  
[https://espacioestrategico.files.wordpress.com/2011/03/lc-010205-las\\_emociones\\_basicas1.pdf](https://espacioestrategico.files.wordpress.com/2011/03/lc-010205-las_emociones_basicas1.pdf)
22. Norman, D.A. (2004). Prologo. En *El diseño emocional*(22). Barcelona: Basic Books.
23. Deza, M.J. (1993). Jugar con imágenes. En *Cuadernos de Pedagogía*(193). Barcelona
24. Costa, J. (2003). El Placer del ojo. En *Diseñar para los ojos*(25). La Paz: Grupo Editorial Design.
25. Borreguero, M. (2005). Martín Borreguero, P (2005). Perfil lingüístico del individuo con síndrome de asperger, implicaciones para la investigación y la práctica clínica. *Revista de neurología*. 41(1),115 – 122
26. Fernández (2013). Fernández. F . “escuchemos el lenguaje del niño normalidad versus signos de alerta. *Revista pediátrica atención primaria*. Supl, 22, 117 – 125
27. ESKP-ARTE - Daniela Hernandez - Prezi<https://prezi.com> › [eskp-artehttps://prezi.com](https://prezi.com) › [eskp-arte](https://prezi.com) · Translate this page2. Diseñar y determinar el tipo de ilustración que será manejado, teniendo en cuenta el grupo objetivo y sus intereses. 3. Desarrollar de personajes ilustrados ...  
<https://prezi.com/p/e2g020ubqo92/eskp-arte/>