

TFG

INVISIBLES.

ILUSTRACIONES EN REDES SOBRE AFECCIONES
MENTALES.

Presentado por Amparo Barrull Patrocínio

Tutor: Antonio Cucala Félix

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este proyecto consiste en la elaboración de una campaña mediática destinada a la concienciación y visibilización de diferentes afecciones mentales que afectan a parte de la población a través de una serie de ilustraciones que aparecerán en diferentes medios con intención de llamar la atención del público.

Considero que es importante concienciar tanto a las personas que padecen ciertas afecciones como a las que no, por este motivo en proyecto se trabaja la visibilización de estas enfermedades y por otro lado la concienciación social.

PALABRAS CLAVE: Concienciación, afecciones psicológicas, ilustración, divulgación, redes sociales.

INVISIBLE

This project consists of the development of a media campaign aimed at raising awareness and making visible different mental conditions that affect part of the population through a series of illustrations that will appear in different media with the intention of attracting the attention of the public.

I believe that it is important to raise awareness both among people who suffer from certain conditions and those who do not, for this reason the project works to make these diseases visible and, on the other hand, social awareness.

KEYWORDS: Awareness, psychological conditions, illustration, outreach, social media.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4 - 5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6 - 7
3. REFERENTES E INFLUENCIAS	7 - 11
3.1. FRANCIS BACON	
3.2. SHAWN COSS	
3.3. BENJAMIN LACOMBE	
3.4. OSCAR LLORENS	
3.5. THEODORE GERICAULT	
4. DE INVISIBLES A VISIBLES	12 - 14
5. CINCO + CINCO AFECCIONES MENTALES	15 - 34
5.1. ANTECEDENTES	
5.2. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	
5.3. PRODUCCIÓN MEDIÁTICA	
6. CONCLUSIONES	35
7. BIBLIOGRAFÍA	36 - 37
8. ÍNDICE DE FIGURAS	38 - 39
9. ANEXOS	40

1. INTRODUCCIÓN

“El castigo de toda mente desordenada es su propio desorden” (Camarillo, Victor, 2017)

“Las enfermedades o trastornos mentales son afecciones que impactan su pensamiento, sentimientos, estado de ánimo y comportamiento. Pueden ser ocasionales o duraderas (crónicas). Pueden afectar su capacidad de relacionarse con los demás y funcionar cada día.”² (Medlineplus, 2019).

Las dolencias mentales afectan hoy en día a millones de personas, y aun así, siempre han carecido de visibilidad, no dándoles la suficiente importancia. Por eso este trabajo consiste en esbozar un proyecto en el que hacer presente este problema, de forma sencilla, pero continua a lo largo de un periodo de tiempo, en medios de transmisión de información, como las redes sociales.

Con este trabajo pretendo hacer presentes los desordenes mentales y de comportamiento más comunes para que la sociedad pueda empatizar un poco más con dichas afecciones, y sobre todo, como podemos leer en Amiif.org (2019), entender la importancia de prestar ayuda a los afectados, la prevención de estas, su tratamiento y la rehabilitación de las personas afectadas por dichas afecciones para conseguir una buena salud mental, ya que en muchos casos estos desordenes se han cobrado vidas por el simple hecho de no tratarse y justificarlo con un “mal día”. Este es un tema que me interesa de forma especial, porque me atañe personalmente, por lo que decidí crear ilustraciones que intenten describir o transmitir las sensaciones y sentimientos que viven las personas que las sufren. Entre los más comunes están el delirio y la confusión, y como explica Michael B. First (2017) son alteraciones de la consciencia que pueden provocar una errónea percepción del entorno y la realidad.

Este trabajo también ha servido para completar unos de mis objetivos como estudiante, que era realizar una serie de dibujos de la misma temática y apariencia, en las que hacer uso de la misma técnica, con la finalidad de practicar la búsqueda de un estilo propio.

El proyecto “Invisibles” nació de la idea y necesidad de la concienciación social, por lo que mi tutor y yo buscamos la manera más adecuada de llegar e impactar a un público y decidimos que la estética de mis ilustraciones encajaría muy bien en los medios de comunicación audiovisuales, como pueden ser las redes sociales; ya que una imagen fija no es común en sectores destinados mayoritariamente a la imagen en movimiento, y que este contraste provocaría confusión, impacto y curiosidad entre los espectadores. Para ayudar a transmitir el mensaje correctamente las ilustraciones van acompañadas de un eslogan breve y bastante coloquial con la intención de que sea fácil de recordar y sobretodo, como he mencionado antes, que ayude a la correcta trasmisión del mensaje.

Tras concretar la finalidad y el medio me puse a buscar información y referentes, y justo me encontré con que el tema de la salud mental ya se ha tratado en plataformas muy influyentes y conocidas, destinadas a los medios publicitarios audiovisuales como es, por ejemplo, Mediaset. Esto fue una mera casualidad, y encontrarlo me ha servido para poder ilustrar de una forma diferente sin que mi trabajo sea como otras campañas de concienciación ya conocidas. Dado que, como decía, mi primera intención con este proyecto es el impacto en el público con una metodología original y haciendo uso de una estética distinta.

Para hacer este trabajo me he basado tanto en experiencias propias como en experiencias de gente que me rodea o me ha rodeado a lo largo de mi vida. Por desgracia, las afecciones mentales son más comunes de lo que se muestra en nuestra sociedad actual e incluso, en muchos casos, una persona no es consciente que las padece por falta de información. Es más, me atrevería a decir que muchas de estas enfermedades, como son el alcoholismo o el tabaquismo están tan integradas en la sociedad que no se tratan como un verdadero problema y, desdichadamente, se relacionan, sobre todo en la juventud, como algo divertido, y no como algo que en un futuro puede desencadenar graves problemas de salud. Con esto, no quiero dramatizar el hecho de beber o fumar, pero si quiero enfatizar en que, algo está bien mientras se tenga el control sobre ello, pero no cuando ese algo toma control del individuo. El problema viene cuando se tiene un déficit en la salud mental pero no se es consciente de ello, por ejemplo, una persona que se encuentra cansada, con insomnio o con falta de apetito, en muchos casos, no es consciente de que puede estar pasando un periodo depresivo, y simplemente pensar que es una etapa, es ahí cuando el verdadero problema comienza, ya que no se puede prevenir lo que no se sabe que viene, ni curar lo que desconoces tener. Es por esto, que a veces no se sabe realmente cuando se está bajo el control de un desorden mental.

Para finalizar este apartado, veo necesario dejar constancia de que con este trabajo no tengo intención de ofender a ningún individuo, ni mucho menos en concreto a cualquiera que sufra alguna de las afecciones que voy a tratar en este trabajo. Simplemente voy a tratarlo todo desde un enfoque personal, basado en historias que han sido contadas o vividas en primera persona. Y por supuesto, con un trato anónimo, para respetar la intimidad de cada una de las personas que me ha ayudado con sus narraciones, dado que está dirigido a la sociedad en general.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Nuestro objetivo fundamental es dar presencia y ofrecer un lugar a las enfermedades y trastornos psicológicos a través de una serie de ilustraciones con las que sensibilizar a la población y con las que expresar lo que pueden experimentar los afectados. Para esto será necesaria la búsqueda de un registro estético y personal con el que mostrar dolor.

Por otro lado, tener la capacidad de adaptar este proyecto a un medio de difusión adecuado y ser hábil en la integración correcta entre imagen y texto.

La metodología se ha basado en la recopilación de información sobre diferentes desórdenes mentales y de hacer una selección de los que podrían servir mejor para mi proyecto, estos han sido: drogodependencia, tabaquismo, alcoholismo, oniomanía, depresión, ansiedad, claustrofobia, esquizofrenia y anorexia. Ya que entre ellos hay diferencias notables y son algunos de los más frecuentes, y por lo tanto, más reconocibles o más presentes en la sociedad actual.

Seguidamente, pensar una estética que se adecue al trabajo y que sea sugerente, para así llamar la atención del público. Haciendo uso de expresiones retorcidas y de colores complementarios para crear contrastes.

Tras esto, tuvimos que tener clara la intención del proyecto: concienciación; y el medio a utilizar: campaña a través de los medios de comunicación. Haciendo una búsqueda y comparación con otras campañas ya realizadas y descartando ideas ya usadas. Además, considerando un agregado textual para conseguir una mayor conmoción y comprensión en los espectadores.

Con todo esto claro, decidí cómo va a ser la campaña y su longitud: para esto, he decidido dividir las ilustraciones en dos enfoques. Uno de ellos va dirigido a concienciar a personas que sufren afecciones relacionadas con la adicción. Y otro enfoque destinado a concienciar a la sociedad sobre la existencia e importancia de enfermedades y desórdenes mentales. Por lo que, teniendo clara esta división, planificar una campaña de dos semanas, dedicando una semana a una sección y otra semana a otra sección. Quedando de esta manera:

-Semana 1: Concienciación destinados al público drogodependiente. Bajo el lema de: Salva tu vida.

-Semana 2: Concienciación sobre la visibilización de afecciones mentales. Bajo el lema de: Salva sus vidas.

Como método de difusión de esta campaña se han seleccionado las redes sociales (Instagram y Facebook) haciendo uso de su apartado publicitario al que puedes acceder con un perfil de empresa y pagando un pequeño suplemento para que llegue a más visualizaciones.

El proceso detallado consiste en crear un perfil de empresa a través de la configuración, con el cual podrás publicitar tu trabajo y obtener un análisis de visualizaciones, además de poder visualizar un ranking de tus publicaciones de más impacto. Acto seguido tienes que elegir que publicación quieres que se promocione, a que público está destinado (rango de edad), y en que horario quieres que aparezca más en redes; por último, se selecciona la duración de tu campaña y el rango de alcance (a cuantas personas llegará aproximadamente), el precio de la promoción varía dependiendo de todos estos factores.

3. REFERENTES E INFLUENCIAS

3.1. FRANCIS BACON

Entre mis principales referentes se encuentra Francis Bacon(1561-1626), quien ha sido la mayor influencia para mi trabajo, ya que analizando su obra figurativa he podido deducir el uso de diversas cuestiones que han sido usadas de forma similar en el proyecto.

Entre otras cuestiones, me ha parecido útil para el trabajo el estudio de sus retratos en los cuales se puede ver claramente como muestra la desdicha de la existencia a través de la figura humana, plasmando seres humanos sufriendo y basándose en fotografías de gente enferma o deforme. Reflejando de una manera fascinante la verdadera esencia de las personas y dejando resurgir los sentimientos, dejándoles ser los protagonistas de la mayoría de sus obras.

Un dato que ayuda a reforzar este mensaje y que me parece muy interesante es que Bacon solía hacer uso del cristal como superposición del cuadro (a modo de marco), ya que de este modo le añadía un significado adicional a su obra, y es que de este modo los espectadores se integran en la obra pudiendo de este modo sentir y empatizar con los personajes grotescos y sentirse a ellos mismos dentro del universo degradante de Bacon.

Este autor siempre ha llamado mi atención por la capacidad de distorsión en sus retratos y la fluidez en sus pinceladas, siendo obras caóticas pero con una técnica admirable.

Bacon ha sido de gran inspiración por su integración con el retrato y por la presencia o expresión de sentimientos que se tratan en este proyecto. Creando con sus obras sensaciones como ansiedad o agobio. En concreto, me fascina esta obra por como con elementos simples consigue crear una escena agobiante y que incluso se puede denominar como una de las afecciones tratadas en este proyecto como es la claustrofobia.

Además, se aprecia un claro uso de tintas planas y de colores vivos que crean llamativos contrastes, siendo de algún semejante con la obra de este proyecto. Y consiguiendo una fuerza visual impactante por todo lo mencionado y por su dominio de la composición y de la creación de figuras escabrosas.



Figura 1.
Francis Bacon
Estudio del cuerpo humano.
Hombre encendiendo una luz,
 1973-74
 Óleo sobre lienzo
 198 x 147.5 cm

Fijándome en sus obras he aprendido o he podido descubrir contrastes de color que me han parecido muy interesantes y útiles. Por otro lado, sus composiciones centrales y simples, dejándole el protagonismo al elemento principal me ha servido para saber sintetizar la obra de este trabajo. Por supuesto, creo que las posturas de sus personajes son tétricas y sobre todo, me han servido para intentar llegar a un punto un poco más crudo.

Sin duda, Bacon es una leyenda del arte expresionista y el gran creador de obras impactantes y crudas. Bajo mi propio criterio creo que Bacon fue un artista con una gran necesidad de manifestar su propio dolor a través de rostros ajenos, convirtiendo así los propios retratos en autorretratos; dejando claro que, cualquier obra de un artista es su propio autorretrato.

3.2. SHAWN COSS

Shawn Coss es un artista de Ohio que se auto denomina artista de lo oscuro. Este ilustrador ha trabajado dentro de compañías como "Any Means Needed" y "Cyanide & Happiness". Sin embargo, Coss es conocido por su famosa serie "Inktober Illness" en la que utiliza la iniciativa del Inktober como método para realizar las ilustraciones. El inktober consiste en la realización de una ilustración a tinta diaria durante todo el mes de Octubre; Shawn Coss aprovechó este reto para tratar el tema de las enfermedades mentales a través de treinta ilustraciones de lo más siniestras, sin saber el impacto que estas tendrían a nivel mundial.

Estas obras se componen principalmente de un carácter surrealista y monocromático, en el que podemos apreciar a personajes amargos con una anatomía exagerada, alargando brazos y piernas hasta crear a monstruos alargados y quebrados. En la obra de Coss también se puede apreciar un gran uso del sombreado y de la mancha dramatizando cada una de las poses o expresiones del personaje.

Con este proyecto Shawn Coss pretendía visibilizar y busca empatizar con las personas padecedoras de estas afecciones, y su trabajo fue felicitado por estas personas por saber expresar los sentimientos o dolores que experimentan teniendo un desorden en la salud mental. Por lo tanto, el trabajo de este artista y el mío se asemejan en estos aspectos, ya que como he explicado anteriormente con este proyecto busco dar visibilidad a la salud mental y buscar una conexión con los enfermos.

Además, también se pueden apreciar similitudes en la estética tétrica y las expresiones grotescas de los personajes, ya que, aunque él haya buscado un estilo mucho más surrealista nuestras ilustraciones llegan a expresar los mismos sentimientos. Sin duda, su trabajo ha sido una gran fuente de inspiración y un gran impulso para adentrarme en el mundo de la salud mental y buscar a través de la ilustración un método de difusión.



Figura 2.
Shawn Coss
Dependent personality disorder (2016).
 Tinta sobre papel
 148 x 210 mm

Además, también se pueden apreciar similitudes en la estética tétrica y las expresiones grotescas de los personajes, ya que, aunque él haya buscado un estilo mucho más surrealista nuestras ilustraciones llegan a expresar los mismos sentimientos. Sin duda, su trabajo ha sido una gran fuente de inspiración y un gran impulso para adentrarme en el mundo de la salud mental y buscar a través de la ilustración un método de difusión.

3.3. BENJAMÍN LACOMBE

Por otro lado, tenemos a Benjamin Lacombe (1982), autor e ilustrador francés que se caracteriza por sus caricaturas de ojos magnos y atmósfera melancólica. Este artista destacó por lo que en un principio solo iba a ser su trabajo de final de grado: *Cereza guinda*, un libro ilustrado para niños que llegó a ser publicado y catalogado como una de los 10 mejores libros para niños publicados en el 2007. A parte, ha publicado muchos más libros que han tratado temas infantiles, melancólicos y comparativos. Pero a pesar de que la mayoría de su trabajo está destinado a un público infantil, también ha trabajado en publicaciones para un público más adulto, entre estas publicaciones se encuentra una versión de cuentos de Edgar Allan Poe: Cuentos Macabros o *Madame Butterfly*.



Figura 3.
Benjamín Lacombe
Ilustración para *Historias de fantasmas de Japón* (2019)

Lacombe hace uso de técnicas tradicionales como la acuarela, el grafito, el óleo... Consiguiendo a través de estas una suavidad y delicadeza impactante en los elementos de sus obras. Además, crea personajes con cuerpos pequeños y cabezas de mayor dimensión, dando, sobretodo, importancia a los ojos, realmente son personajes propios de un libro infantil y esto es algo que me resulta muy interesante de este autor: el contraste que se produce en su obra, ya que ilustra figuras bastante figurativas y estilizadas, con rasgos muy dulces y colores suaves, sin embargo, las ilustraciones de este artista me producen todo lo contrario, llegando a sentimientos como incertidumbre o incluso, de falsa niñez, como si cualquiera de los personajes pintados tuviese la habilidad de convertirse en un monstruo de lo más grotesco. Para esta percepción subjetiva, ayudan muchísimo los fondos y los focos de luz, ya que crea espacios con una atmósfera inquietante y ayuda a encuadrar o dar más importancia a las zonas que él desea.

Sin duda, Benjamín Lacombe ha sido un gran referente para mi obra por el gran juego que ha creado entre lo infantil y lo grotesco a través de sus ilustraciones. Y sobre todo, me ha ayudado a la creación de fondos con una estética lúgubre (en la adaptación de las ilustraciones a un enfoque más pictórico). Además, me ha parecido muy interesante el uso del color en su obra, y como, en muchos de los casos combina colores saturados con colores pastel.

Realmente, Lacombe es un artista que hace uso de contrastes, tanto conceptuales, como artísticos y es algo que ha ayudado a que su obra sea reconocible e impactante en tantos ámbitos diferentes.

3.4. OSCAR LLORENS

Oscar Llorens es un artista multidisciplinar español que ha trabajado más de 15 años en la profesión a nivel nacional e internacional, su trabajo se puede ver en campañas o marcas tan conocidas como Coca Cola, Lacoste, Samsung... También ha realizado una gran cantidad de exposiciones a nivel individual y colectivo, muchas de ellas en Madrid y otra, siendo la más actual en Taiwán. Además, ha aparecido en revistas como El País o The Washington Post.



Figura 4.
Oscar Llorens
Migraine project
Técnica digital, 2018.

Este ilustrador trabaja dentro del mundo del surrealismo y posee gran variedad dentro de su obra, oscilando entre la imagen publicitaria en la cual destaca por su sentido de la composición y sus imágenes impactantes y una vertiente más personal y artesanal, en la que trabaja con técnicas más formales como es el grafito, a través del cual consigue un gran nivel de detalle. Estas obras más artesanales están a la venta en su web y suelen ser de gran tamaño.

Es interesante ver como la rama más realista contrasta con la publicitaria en el apartado de los fondos, ya que al contrario de sus imágenes publicitarias en las obras artesanales se aprecian unos fondos completos y una promulgación de información a través de todo el soporte.

Sin duda, es admirable la capacidad de adaptación de este artista a la demanda requerida, ya que es obvio que alguna de sus obras más "gore" como Hello Kitty Slice no sería propia de una marca como Lacoste. Por eso mismo, cualquier obra puede ser de este autor, porque tiene tal versatilidad que se puede adaptar a cualquier contexto. Realmente Oscar Llorens puede estar en cualquier parte.

En su trabajo encontramos un gran dominio de los volúmenes, de los claro-oscuros y de la línea. Creando ilustraciones con un gran impacto visual y jugando con el falso realismo, ya que trata a figuras o personajes irreales como totalmente reales, dándoles esos detalles característicos de este autor.

En su obra se puede apreciar una gran presencia de iconos como son Mickey Mouse o Hello Kitty; el autor transforma a estos míticos personajes en su versión más gore, deformando lo más mínimo su estética original, esto es algo que también me ha llamado la atención de este autor: su estética tétrica. De este modo, crea personajes y escenas totalmente turbias o enrevesadas.

Este autor ha sido de gran inspiración sobre todo por su faceta publicitaria, ya que la gran presencia de tintas planas y colores atrevidos me ha ayudado mucho a poder crear composiciones cromáticas interesantes y llamativas. Además, su trabajo centrado en los elementos principales me ha servido para saber sintetizar mis obras lo máximo posible, quitándome de este modo el miedo a dejar el fondo blanco y las composiciones centradas.

3.5. THEODORE GERICAULT

Entre mis referentes también cuento con Theodore Gericault (1791-1824) con su serie de retratos de varios enfermos mentales, mostrando sus afecciones como la ludopatía o la esquizofrenia y que además muestran a la perfección la inestabilidad de la época a través de la pintura.

Esta serie de cuadros, "Las monomanías", nace de la petición del doctor Georget, un psiquiatra que le pidió al artista que realizase un estudio artístico sobre sus pacientes. Este estudio se realizó a través de incontables bocetos a lápiz de los pacientes del psiquiátrico, de los que no se sabe el paradero.

En los cinco cuadros de los que hay constancia se puede apreciar la dureza que trasmite la mirada, individuos aparentemente normales pero con ciertos rasgos inquietantes.

Parece que estas personas pueden ser cualquiera de nosotros, ya que no hay ningún tipo de deformación ni alteración en la anatomía, pero sí que se muestra un realismo impactante, provocando en muchos casos inquietud en el espectador porque realmente parece que estos maníacos te están juzgando o como si quisieran comunicarse con nosotros, de algún modo expresa la empatía que se necesita tener con este tipo de enfermos, humanizándolos lo máximo posible en sus obras.

Gericault siempre fue un interesado de lo siniestro con metodologías de trabajo de lo más escabrosas, ya que para conseguir las verdaderas expresiones de personas fallecidas acudía a la morgue a retratarlas en descomposición.

Realmente por esta estética tenebrosa e interés por la expresión siempre me ha resultado interesante este artista y siento que siempre lo tengo en cuenta para la creación de nuevos proyectos.



Figura 5.
Theodore Gericault
La envidia
Óleo sobre lienzo, 1822.

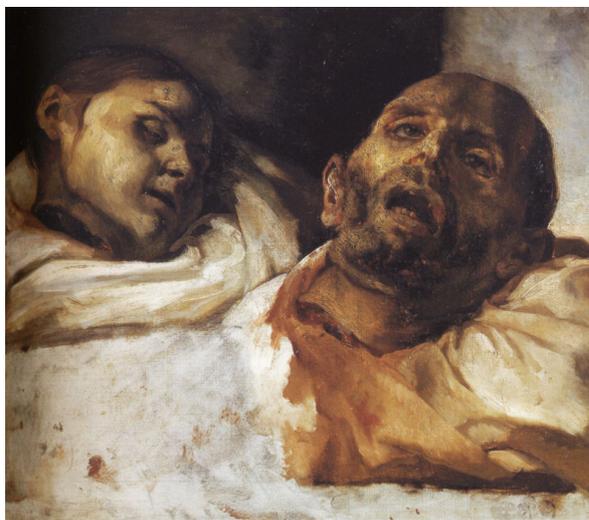


Figura 6.
Theodore Gericault
Estudios de cabezas cortadas
Óleo sobre lienzo, 1818.

4. DE INVISIBLES A VISIBLES.

Las enfermedades mentales pueden estar provocadas por factores genéticos, periodos de estrés, pérdidas emocionales muy profundas, el abuso de drogas, por alguna experiencia traumática o por alguna alteración en la química del cuerpo o en las funciones del cerebro.

En términos generales, estas afecciones pueden provocar alucinaciones, desórdenes psicomotores, en los reflejos y en el lenguaje, alteraciones de personalidad, sudoración y temblores, problemas gastrointestinales, insomnio... Además, pueden generar sentimientos desagradables como el temor, impotencia, sentimiento de culpa o angustia. Y en los casos más graves, algunas pueden ocasionar la autolesión o la muerte.

Por esto es necesario que ante cualquier anomalía que interfiera en tu vida diaria se acuda a un familiar, amigo o especialista para que pueda ayudarte a dar con la génesis de esta irregularidad y se pueda encontrar un método factible a través del cual poder cuidar la salud mental.

También es importante que ante la presencia de comportamientos extraños en personas del entorno exista el interés y la intención de ayudar mostrando apoyo y nunca invalidando ningún tipo de situación, pensamiento o sentimiento. Además de siempre intentar que el/la paciente acuda a un especialista para poder llevar un tratamiento adecuado.

A continuación muestro una tabla realizada por la Organización Mundial de la salud y la Organización Panamericana de la Salud en la que se ofrecen varios consejos sobre como gozar de una buena salud mental.



Figura 7.
Organización Panamericana
de la Salud/ Organización
mundial de la Salud
*Tips para la buena salud
mental.*

Las campañas han demostrado tener una alta efectividad remodela algo ya impuesto a través de la influencia individual o colectiva, es por esto que se relacionan con la publicidad, ya que las dos buscan llamar la atención de un público y que su mensaje quede marcado en estos espectadores.

Cada una de estas campañas cuenta con un plan estratégico y unas metodologías previamente estudiadas para así conseguir la comunicación de un mensaje claro, y, por supuesto, sin margen de error.

Entre las campañas de concienciación en los medios más conocidas se encuentra "No te hagas el loco" producida por **Mediaset**.

En 2018 y con motivo del mes mundial de la salud se lanzó esta campaña, de una duración de 12 meses, en acompañamiento de la Confederación Salud Mental España para dar a conocer este tipo de hándicap en todos los canales del grupo, a excepción de Boing, todo esto a cargo de la periodista Toñi Moreno. La campaña, con palabras positivas y gráficos coloreados en rojo, azul y amarillo como principales elementos emotivos, muestra que el mensaje principal de la campaña, la enfermedad mental, es superado por el apoyo social y un fuerte entorno emocional.

"No te hagas el loco" está dirigida por Malena Gómez Friedman e ilustrada por Fernando López del Hierro y Rubén García a través de Adobe Photoshop, Clip Studio Paint, After Effects.



Figura 8.
**Fernando López del Hierro/
 Rubén García**
 Cartel "No te hagas el loco"
 de Mediaset. 2018.



Figura 9.
Federación FEAFA Galicia
Cartel "Mentalizate" de Asociación FAEMA. 2007.

Por otro lado tenemos "Mentalizate" esta campaña fue impulsada por la Alianza Española de Familiares y Enfermos Mentales (FEAFES), Castilla Ren Salud Mental y FAEMA. Contó con el apoyo del Ministerio de Educación y de la dirección de la SS.SS.

En este caso, la asociación FAEMA, que forma parte de la FEAFES Castilla y León, organizó un ciclo de conferencias en el colegio de Ávila, destinadas a concienciar a los jóvenes sobre la importancia de la atención a la salud mental, así como a explicar malentendidos.

Esta campaña tuvo como objetivo informar y concienciar sobre las enfermedades mentales; además de comprender qué son estas afecciones, qué hacer, cómo evitarlas y más. En ella se habla de actuaciones de riesgo (consumo de alcohol, marihuana, etc.) y se incita a que las personas cuiden sus cuerpos, mantengan un estilo de vida saludable y eviten los miedos y prejuicios que pueden ocasionar las enfermedades mentales.

Otra campaña de salud mental es la realizada por la **Generalitat Valenciana**, en esta se muestra un video dinámico con el cual dejan clara la intención de acabar con la estigmatización de las enfermedades mentales graves.

Video: <https://youtu.be/0Y9015FSfc0>

Además, se ha tratado el tema de la salud mental relacionado con la pandemia, solidarizando el sufrimiento que está causado a ciertos enfermos:

Mónica Oltra, Vicepresidenta y Asesora de Políticas de igualdad e inclusión, se solidariza ante los desafíos que enfrentaron las personas con problemas de salud mental y diversidad funcional durante su cautiverio debido a la inquietante situación causada por el COVID 19.

La campaña "Ponte en mi piel" fue creada por The Serious Agency con el objetivo de darle visibilidad al estigma de las personas afectadas. Sobre todo, busca la empatía y la comprensión social de las personas en cautiverio que tienen dificultades particulares.

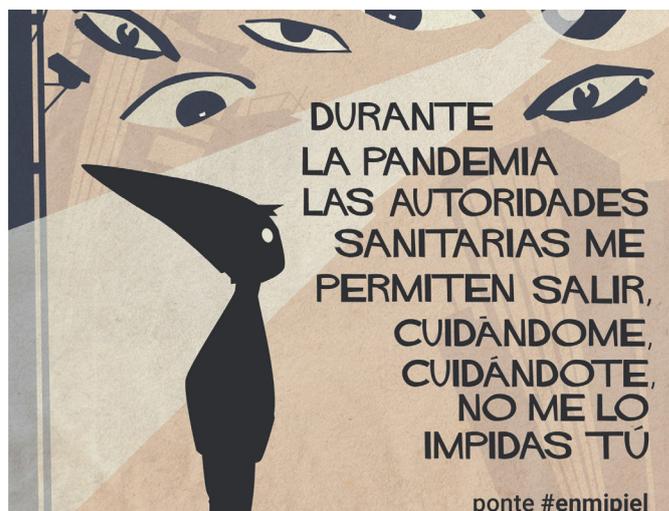


Figura 10.
The Serious Agency
Cartel "Ponte en mi piel".
2020.

5. CINCO + CINCO AFECCIONES MENTALES.

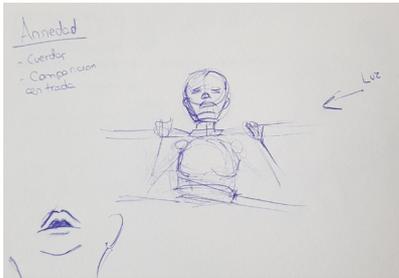


Figura 11.
Amparo Barrull
Boceto de ansiedad, 2021
Bolígrafo sobre papel.

Para el desarrollo de este proyecto se parte de la necesidad de visibilizar la salud mental e informar al público sobre estas. Para comenzar el planteamiento de la parte práctica se inicia una recopilación de testimonios de personas que en algún momento de sus vidas han padecido algunas de estas afecciones. De forma paralela, se realiza una búsqueda de información y terminología relacionada con el tema a tratar, además de una lectura basada en escritores que describen su experiencia con estas enfermedades a través de diferentes recursos literarios.

Así pues, partiendo de una base subjetiva y otra teórica construidas a través de la propia experiencia personal y de la información recopilada se procede a realizar bocetos y una búsqueda de referentes artísticos para encontrar la estética requerida.

Tras este contraste de información y de imágenes, se decide realizar una selección de las enfermedades que afectan a un gran número de individuos, consiguiendo así, dirigirse a un mayor público. Tras esto se decide realizar una serie de ilustraciones de las siguientes afecciones: Ludopatía, drogodependencia, tabaquismo, alcoholismo, oniomanía, depresión, ansiedad, claustrofobia, esquizofrenia y anorexia.

La elección de estas enfermedades/desórdenes se debe a las experiencias vividas personalmente o por personas cercanas de mi entorno. Esto ha provocado un interés por comprender estas afecciones y un interés artístico por querer representarlas.



Figura 12.
Amparo Barrull
Boceto de claustrofobia, 2021
Bolígrafo sobre papel.

Con estas ideas claras, se realiza un trabajo paralelo de búsqueda de canal informativo para la campaña de concienciación. Además de realización de la escritura de eslóganes o frases reivindicativas intentando acompañar a cada una de las ilustraciones y que de este modo se adapten de una manera óptima a los medios de comunicación audiovisuales.

Tras encontrar el medio se crea la necesidad de dividir la campaña en dos para la adaptación a un horario laboral de lunes a viernes, pudiendo dividir las diez ilustraciones en cinco y cinco. Es por esto que la campaña se divide en adicciones y en desórdenes neurológicos.

Se realiza un primer trabajo práctico monocromático y centrándose en un solo personaje con una línea suelta, gestual y una técnica sencilla. Pero tras una revisión y evaluación de los resultados se decide descartar y buscar una estética totalmente diferente haciendo uso del dibujo digital.

Realizando de esta manera ilustraciones a color e implementando en algunos casos la técnica de collage; siempre con la intención de conseguir una imagen visual impactante.



Figura 13.
Amparo Barrull
Bipolaridad, 2019
 Técnica mixta. 210x297mm.

5.1. ANTECEDENTES

Se comenzó a tratar este tema en el 2019 con una primera serie de ilustraciones en las que se creó un personaje bastante monstruoso deformando su anatomía y exagerando sus expresiones, mostrando de este modo la parte más oscura y dolorosa de sufrir estas afecciones mentales.

Para esto se buscó información de las principales consecuencias que podían ocasionar en los individuos y se diseñaron diferentes escenarios que se acoplaran a un mismo modelo compositivo.

El personaje diseñado trata de un humanoide esquelético, con el cual jugué para dar una estética lo más terrorífica posible. Para esto simplemente deformé sus brazos y piernas haciéndolos más alargados, teniendo en cuenta siempre la anatomía humana.

Además, se centró la atención en la estructura de las manos, ya que son un elemento muy expresivo, para estas, se quiso imitar unas garras con dedos largos que se adaptaran a la estética del terror y que llamasen la atención.

Para el rostro, se le dio importancia a los elementos más expresivos cómo son la boca y los ojos. Realmente los ojos imitan las cuencas propias del cráneo humano, pero dándole importancia al arco ciliar, poniéndolo a disposición del sentimiento ilustrado. Por otro lado, en todas las ilustraciones podemos apreciar una boca grande, negra y desencajada.

Por último, de los dos elementos principales del rostro podemos apreciar que emergen unos fluidos, estos imitan a las lágrimas y babas, las cuales ayudan a darle una imagen grotesca.

En cuanto a temas compositivos, se trabajó con la disposición de las poses adaptándolas a un marco triangular imitando y dando a entender de este modo el individualismo de cada uno de los personajes y “encerrándolos” con su propia enfermedad. Pienso que este es un punto muy importante en el mundo de las enfermedades mentales, ya que solo uno sabe realmente lo que tiene en el interior de su mente.

La técnica utilizada para estas ilustraciones consiste en un primer trabajo a grafito con sus respectivos sombreados y acentuados con un delineado negro a rotulador, además de un sombreado rayado también con este material. Por último, estas ilustraciones están editadas digitalmente colocando los fondos negros y acentuando los contrastes.

Todo este proceso fue realizado en la asignatura de Historia y Fundamentos del Dibujo, para la cual se creó un libro informativo en el que podíamos apreciar las ilustraciones y a continuación, datos médicos sobre la enfermedad ilustrada. Realizando de este modo un proyecto en el cual aprender datos objetivos sobre la enfermedad y del mismo modo, sentir a través de las ilustraciones el dolor de los afectados. Todo esto maquetado en un cuaderno hecho artesanalmente.

Cuando tuve estas ilustraciones se aprovechó la asignatura de Pintura y Comunicación para crear unos relatos breves contados por los mismos personajes.

Para estos relatos se parte de una lectura de varios autores que padecen o han padecido las enfermedades tratadas como por ejemplo Leopoldo María Panero, Samuel Taylor Coleridge, Giancarlo Galeano, Milza López, María Casas, Laura Daniela.

Además, se usa como referencia, una vez la propia experiencia, queriendo expresar los sentimientos sufridos o comprendidos a través de otro canal como es la escritura.

A continuación muestro uno de los relatos con su correspondiente ilustración y todas las obras trabajadas en 2019.



Figura 14.
Amparo Barrull
Ansiedad, 2019
Técnica mixta. 210x297mm.

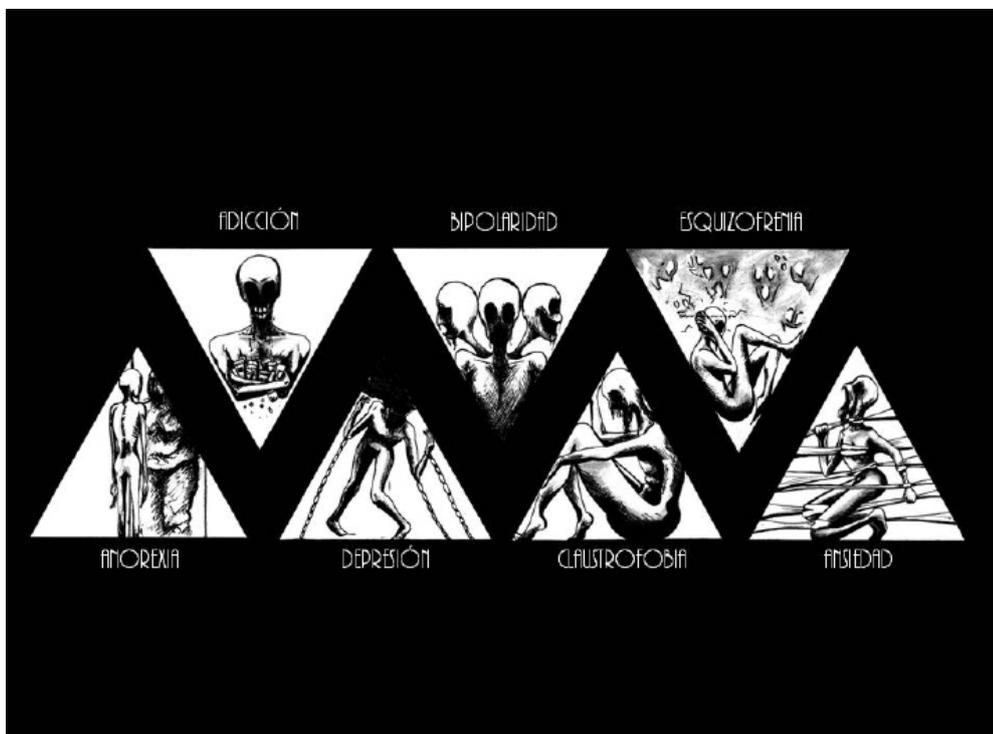


Figura 15.
Amparo Barrull
Invisibles, 2019
Rotulador sobre papel
210x297mm.

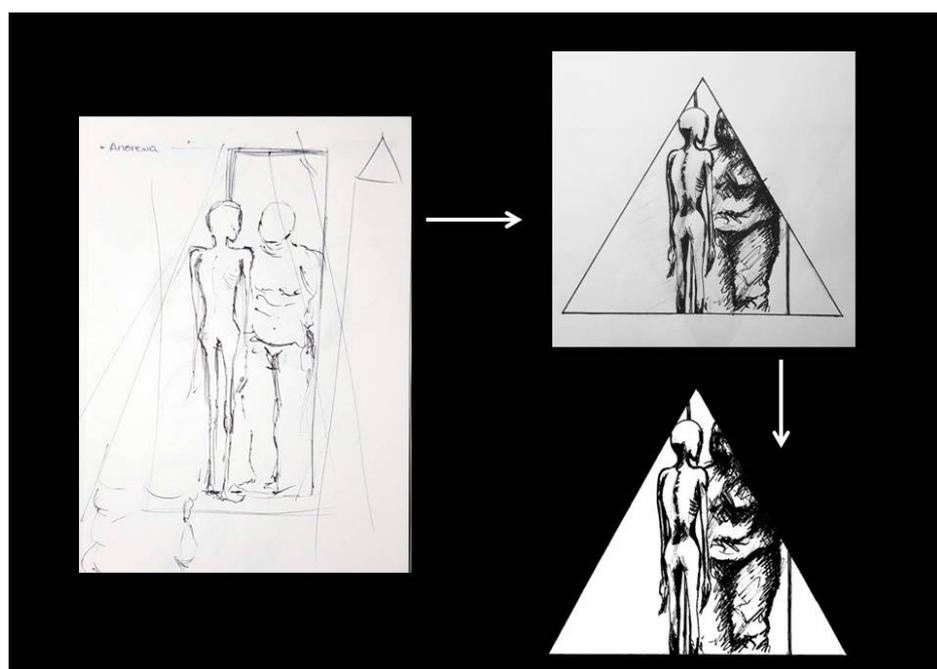


Figura 16.
Amparo Barrull
Proceso de Anorexia, 2019
Rotulador sobre papel
210x297mm.

5.2. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

El planteamiento de una nueva visión sobre la representación de estas enfermedades surge de la asignatura de Profesionalización y empleo en la Ilustración y el Diseño, en la cual trato de diseñar cuatro postales dirigidas a la asociación PATIM, que ayuda a personas que sufren ludopatía y drogodependencia. Con la intención de que sirvieran para este proyecto.

Una vez tratadas estas afecciones a través de una estética pictórica, con uso de colores potentes, degradados, y fondos que ayudaban a crear una atmósfera tétrica o inquietante tuve la necesidad de representar otros desórdenes ya tratados en 2019 en la primera serie de Invisibles.

Por lo que aproveché la asignatura de Pintura y Pensamiento Contemporáneo para desarrollar las demás ilustraciones. En estas, me centré en crear volúmenes a través de la degradación de tonos y la línea valorativa. Además, me propuse el reto de trabajar los fondos más detalladamente, creando escenografías que ayudasen a la transmisión del sentimiento o el mensaje. Y creando texturas comunes en la mayoría de las ilustraciones.

También hice uso del collage en estas, para conseguir algo más de realismo y darle importancia a elementos determinantes en algunas de las enfermedades.

Finalmente, esta serie fue descartada porque no se adaptaba al canal seleccionado, ya que tiene demasiados elementos y estos le quitan importancia al personaje principal. Por lo que, hay demasiada saturación en estas obras para el ámbito mediático. Otro de los motivos, es que era casi imposible que el texto se adaptara a esos fondos tan texturizados.

Así que, se simplificaron estas ilustraciones usando las composiciones y líneas ya realizadas y transformando los colores y degradados en tintas planas, además de la eliminación de los fondos para no quitar protagonismo al elemento principal... Creando de este modo, unas ilustraciones mucho más simples y más adaptables al ámbito publicitario.

Como este cambio se produjo cuando aún no tenía todas las dolencias ilustradas, hemos decidido mostrar aquellas que sí que se realizaron, para que se pueda apreciar de donde ha partido la idea y los cambios que se han realizado para conseguir alcanzar los objetivos.

Por lo que a continuación paso a explicar cada una de las afecciones, comenzando con una pequeña explicación teórica y luego la práctica artística realizada.

Una de las enfermedades con las que trabajo es la **esquizofrenia**, esta es un grave trastorno neurológico que afecta al comportamiento, al pensamiento y desarrollo de una persona; llegando a sufrir delirios (escuchar voces o ver cosas inexistentes), capacidad cognitiva alterada y desórdenes en el lenguaje y el movimiento. Esta enfermedad se suele desarrollar en la juventud a causa de la genética, de algún suceso traumático, perturbaciones en las estructuras, funciones o química del cerebro.

Muchas personas que sufren esta enfermedad han logrado convivir con ella gracias a tratamientos psicosociales (como terapia y grupos de auto-ayuda) y medicamentos anti-psicóticos.

Para esta enfermedad he decidido dejar al personaje en el margen inferior de la ilustración, ya que de esta manera acentúo que este es vulnerable ante ese vacío que le rodea; para argumentar lo mencionado también hago uso de la expresión corporal, haciendo de este modo que el personaje esté encogido y mirando hacia abajo, a la vez que se rodea con sus propias manos. Además se puede apreciar una expresión facial de impotencia y sufrimiento.

La gama cromática escogida ha sido de tonos fríos, haciendo uso de diferentes morados y verdes. En primer lugar, el uso del verde me pareció interesante, ya que lo tenemos asociado como el color de la esperanza, pero este personaje expresa todo lo contrario escondiéndose en sí mismo. Por otro lado, hago uso del morado, que además de contrastar muy bien hace alegoría a la nostalgia o al misterio.



Figura 17.
Amparo Barrull
Esquizofrenia, 2021
Técnica digital. 210x297mm.

Otra de las afecciones tratadas es la **depresión**, que se puede identificar cuando el estado de ánimo de un individuo en un determinado momento de su vida sufre sentimientos severos y prolongados de tristeza o síntomas relacionados que afectan a su capacidad para relacionarse con otros, trabajar o afrontar el día, la tristeza se convierte en una enfermedad.

Las pérdidas emocionales muy profundas pueden causar cambios que impulsen la depresión. Otros factores pueden ser la pérdida del empleo o la incapacidad de adaptarse a determinados cambios. La evaluación diagnóstica debe incluir una prueba del estado mental para determinar si los patrones de lenguaje, pensamiento o memoria se ven afectados.

El ambiente que rodea a una persona que sufre depresión es fundamental para lograr su rehabilitación. La comprensión y el cariño de los familiares y allegados es importante, como lo es la paciencia, puesto que la falta de ganas y motivación de los enfermos puede provocar la desesperación. El tratamiento contra la depresión es de dos tipos: farmacológico y psicoterapia.

En esta ilustración volvemos tener la presencia del morado, queriendo representar de este modo la nostalgia y por otro lado, haciendo uso de colores que contrastan con él. Aquí podemos apreciar una mayor presencia de línea conviviendo con los colores, acentuando con estos las zonas de interés.

En cuanto a composición, vemos un plano general de una persona abatida por la enfermedad y la presencia de un elemento con gran significado como son las cadenas (totalmente negras para que contrasten con los colores), quedando estas casi en el centro de ilustración y compensando los puntos de mayor riqueza.



Figura 18.
Amparo Barrull
Depresión (pictórico), 2021
Técnica digital. 210x297mm.



Figura 19.
Amparo Barrull
Boceto de depresión, 2021
Bolígrafo sobre papel.



Figura 20.
Amparo Barrull
Depresión, 2021
Técnica digital. 210x297mm.

La **anorexia** nerviosa es un trastorno alimentario que se caracteriza por un peso corporal anormalmente bajo, miedo a aumentar de peso y percepciones distorsionadas del peso.

Para controlar el consumo de alimentos, pueden vomitar después de comer o usar de modo indebido elementos farmacéuticos. Además, pueden hacer ejercicio en exceso para intentar perder peso. No importa cuánto pierda peso, el miedo a aumentar de peso continúa.

La anorexia puede causar muchas complicaciones y puede ser fatal en su forma más grave. La muerte no solo puede estar ocasionada por la delgadez extrema sino que puede ser resultado de ritmos cardíacos anormales (arritmias) o de un desequilibrio de los electrolitos (minerales como el potasio, el sodio y el calcio que mantienen el equilibrio hídrico en el cuerpo).

En esta ilustración quise superponer el concepto del deterioro, por esto el cuerpo está incompleto y con una clara diferencia de pigmentación entre las otras afecciones. La elección de los colores pastel también muestra fragilidad y deja más protagonismo al delineado que muestra al huesudo cuerpo para crear un mayor impacto ante la forma. Además, para acentuar el esqueleto he insinuado los mayores volúmenes osteológicos en blanco.



Figura 21.
Amparo Barrull
Boceto de anorexia, 2021
Bolígrafo sobre papel.

La composición vuelve a ser centrada pero esta vez sin dejar márgenes superiores ni inferiores, recalcando la delgadez de la figura. Por último, implemento un pequeño gesto en el que el personaje se estira la carne, como si aún viese carne sobrante en su figura.



Figura 22.
Amparo Barrull
Anorexia, 2021
Técnica digital. 210x297mm.



Figura 23.
Amparo Barrull
Claustrofobia. 2021
 Técnica digital. 210x297mm.

La **claustrofobia** es una fobia derivada de la ansiedad, en la que la persona siente miedo a estar o permanecer encerrado.

Esta fobia puede estar causada por una experiencia traumática en la que la persona ha estado encerrada en un lugar pequeño o simplemente por la visión de esa sensación, es decir, el claustrofóbico puede tener fobia a algunas situaciones por culpa de alguna película o historia.

Esta fobia no está considerada peligrosa, y existen varios métodos para tratarla, como los fármacos, exposición in vivo, terapia y la exposición interoceptiva.

Como en la ilustración de la depresión, volvemos a encontrarnos con un plano general y una mayor presencia de línea con ausencia de relleno de color, insinuando las zonas menos significativas. En esta obra quise hacer uso del rojo imitando de cierto modo una alarma de emergencia propia de una pequeña jaula, y como en todo el proyecto, acompañando a estos tonos rojizos encontramos colores verdosos que contrastan a la perfección y consiguen una apariencia atrevida.

En este caso el personaje está en contacto con los cuatro márgenes y con un lenguaje corporal de expansión, recalcando la disposición del escenario. Y una vez más, nos encontramos con una expresión de sufrimiento semejante a la de las otras afecciones.



Figura 24.
Amparo Barrull
Claustrofobia. 2021
 Técnica digital. 210x297mm.



Figura 25.
Amparo Barrull
Ansiedad. 2021
 Técnica digital. 210x297mm.

La **ansiedad** se puede describir como un sentimiento de inquietud, tensión, ansiedad, miedo o pánico por lo que está a punto de suceder y lo que podría suceder. El miedo es la emoción que sentimos cuando existe una amenaza, mientras que la ansiedad es una sensación de peligro, problema o amenaza inminente.

En muchos casos, este trastorno nervioso puede tener consecuencias como aumento del ritmo cardíaco, hiperventilación, sudores, temblores, cansancio...

Ciertas experiencias de la vida, como eventos traumáticos, parecen desencadenar trastornos de ansiedad en personas que ya son propensas a la ansiedad. Los rasgos genéticos o causas médicas también pueden ser un factor, entre ellos se encuentran las enfermedades cardíacas, el hipertiroidismo, dolores crónicos, problemas respiratorios, diabetes...

Para esta ilustración hice uso del collage ya que creo que aporta cierto realismo y mucho más impacto, por lo que he realizado una fusión entre las cuerdas y el dibujo digital. Estas cuerdas ayudan a crear una composición interesante y dinámica con la ayuda de la centralidad del elemento principal al que, una vez más se le atribuyen zonas insinuadas con línea negra y zonas delineadas pero con presencia de color.

Una vez más fusiono morados con verdes, ya que los resultados me parecen muy interesantes y creo que combinan muy bien a la hora de delimitar zonas de luz y sombra.



Figura 26.
Amparo Barrull
Ansiedad. 2021
 Técnica digital. 210x297mm.



Figura 27.
Amparo Barrull
Ludopatía. 2021
 Técnica digital. 210x297mm.

La **ludopatía** es un trastorno derivado de la adicción provocada por el juego y el impulso irrefrenable a apostar de forma perseverante. Afecta negativamente a las relaciones personales o familiares y a la salud del individuo, ya que cosas básicas como la alimentación o la comunicación pasan a un segundo plano.

A diferencia de la mayoría de los jugadores habituales que se detienen cuando pierden o ponen un límite a la cantidad que pierden, los ludópatas no tienen más remedio que seguir jugando para recuperar su dinero. Este modelo se vuelve cada vez más destructivo con el tiempo. Algunos jugadores experimentan un período de remisión, durante el cual o no juegan por un tiempo o juegan menos. Sin embargo, sin tratamiento, la remisión no suele ser permanente.

Para crear esta ilustración creí interesante representar el hecho de estar cegado por el juego, por lo que dibujé a un crupier, con una características especiales, que de algún modo está basado en la película infantil "El mundo de Coraline". A este personaje le quise dotar de una expresión macabra, como si el fuese tu lado ludópata, o te intentase incitar al juego; para esto tomé como elemento principal la sonrisa, exagerando un poco sus facciones.

En los casinos uno de los colores más presentes es el rojo, es por eso que los elementos relacionados con el juego son de este color, a modo de simbolismo. Por otro lado he usado tonos más característicos de la piel humana, para nivelar el nivel de realismo con las otras ilustraciones.



Figura 28.
Amparo Barrull
Ludopatía. 2021
 Técnica digital. 210x297mm.



Figura 29.
Amparo Barrull
Tabaquismo. 2021
 Técnica digital. 210x297mm.

El **tabaquismo** es una enfermedad adictiva, crónica, recurrente que genera adicción a la nicotina y tiene síntomas clínicos importantes: trastornos cardiovasculares, trastornos respiratorios y la aparición de tumores en muchos lugares diferentes. La prevalencia es alta y varía de un país a otro según las normas sociales, económicas y culturales. El tabaquismo es una de las principales causas de muerte prematura prevenible en los países desarrollados.

Los fumadores que se toman en serio dejar de fumar deben tomar una combinación de medicamentos para reducir la adicción a la nicotina y asesoramiento psicológico para combatir la adicción al tabaco.

Para esta ilustración también he usado la deformación haciendo hincapié en la longitud del cuello del personaje, ayudando así a conseguir un aspecto más tétrico. Imitando de alguna manera a una máquina de vapor, como si fuese un monstruo creado de humo de tabaco.

En este caso, tuve más complicaciones a la hora de la selección de la gama cromática, ya que desde un inicio escogí colores apagados y poco contrastados que no se acoplaban a la estética de las otras ilustraciones, por lo que al final me decidí por colores azules, ya que le dan al personaje un aspecto ácido. Además, me resulta interesante el punto de relación que tiene el azul con el mar o la naturaleza y como la ilustración muestra todo lo contrario a lo que te puede aportar el aire limpio de cualquier espacio natural.



Figura 30.
Amparo Barrull
Tabaquismo. 2021
 Técnica digital. 210x297mm.



Figura 31.
Amparo Barrull
Alcoholismo. 2021
 Técnica digital. 210x297mm.

El **alcoholismo** es una enfermedad que genera una necesidad de alto consumo de alcohol y ansiedad, por lo que existe una dependencia física y psicológica del mismo individuo, manifestada por diferentes síntomas de abstinencia cuando no se puede beber alcohol.

Esta adicción causa enfermedades graves en el cuerpo. Sus síntomas y complicaciones se pueden dividir en secciones físicas, mentales y sociales.

Además ingerir alcohol en grandes cantidades puede provocar amnesia, que generalmente es compatible con episodios de consumo excesivo de alcohol, temblores y náuseas matutinas.

En esta ilustración buscaba una expresión un tanto peculiar, entre cansada, decaída y bajo los efectos del alcohol, finalmente quedó una persona con la cara arrugada y encogida con gesto de asco. Por otro lado, me pareció interesante jugar con el punto de vista interior de la nevera, mostrando que para este individuo el "alimento" principal es la cerveza, la cual es una de las bebidas alcohólicas más normalizadas.

Dado que en esta ilustración hay bastante presencia de negro debido a los contornos de los diversos elementos y el pelo, decidí no fusionar colores demasiados contrastados, ya que posiblemente acabase estando sobrecargada la imagen. Por lo que hice uso de azules verdosos bastante ácidos, que a la vez combinaban con la lata de cerveza hecha con collage. Otro elemento colocado fotográficamente son las burbujas, elemento relacionado en los dibujos animados al estado de embriaguez.

En cuanto a composición, es una de las ilustraciones que más elementos tiene, pero una vez más solo le doy color a los elementos de más importancia.



Figura 32.
Amparo Barrull
Alcoholismo. 2021
 Técnica digital. 210x297mm.



Figura 33.
Amparo Barrull
Oniomanía. 2021
 Técnica digital. 210x297mm.

La adicción a las compras es denominada como **oniomanía** y es un trastorno mental común entre las personas con trastornos del estado de ánimo y se caracteriza por un deseo ilimitado de comprar sin una necesidad real. Esta psicopatía se asocia a menudo con un trastorno depresivo y una baja autoestima, pero otras psicopatías como el trastorno bipolar y el trastorno límite de la personalidad pueden ser adictas a las compras.

La compra le da al adicto una satisfacción instantánea, la cual le lleva a pensar que sus problemas desaparecen temporalmente o que puede llenar su vida con objetos materiales. Los adictos en ocasiones están tan avergonzados que a menudo destruyen o esconden los artículos comprados, nuevamente este sentimiento de culpa solo se compensa con nuevas compras.

Por lo tanto, los compradores están involucrados en un círculo sin fin: Las emociones negativas como la ira y el estrés conducen a las compras... Comprar conduce a sentimientos de tristeza y depresión a corto plazo, que solo pueden remediarse haciendo otra compra.

Los compradores (también conocidos como “shopaholics”) pueden desperdiciar más de lo que tienen, poniendo en riesgo sus trabajos y familias, y satisfaciendo sus incansables demandas de compras.

Simplificar esta ilustración ha sido costoso, ya que creía de gran interés todos los elementos que además de ayudar en significado ayudaban en composición, uno de los elementos que hace destacar esta ilustración es el cristal hecho en azul, que deja de lado la presencia de fondos blancos. Aun así, he usado tonos neutros para los maniqués y colores vivos para el personaje y el cartel de rebajas. Es por esto último que el peso compositivo está nivelado, ya que se puede apreciar que el maniqué junto al cartel tiene un color menos dominante que el otro.

Dado que con la capa azul del cristal colores perdían fuerza tuve que hacer uso de colores muy vivos y contrastados, en este caso hice uso de colores primarios para asegurar un impacto visual.



Figura 34.
Amparo Barrull
Oniomanía. 2021
 Técnica digital. 210x297mm.



Figura 35.

Amparo Barrull

Drogodependencia. 2021

Técnica digital. 210x297mm.

La última afección que trato en este proyecto es la adicción a las drogas o **drogodependencia** es un problema de salud causado por el uso regular de sustancias adictivas. La adicción a las drogas incluye cambios físicos y psicológicos en el estilo de vida y se caracteriza por su consumo constante.

La principal causa de la adicción a las drogas son las sustancias adictivas que contiene la droga. El acceso al consumo de sustancias conduce a un ciclo autodestructivo de adicción y dependencia de la sustancia. El perfil de un adicto es variado y depende de muchos factores, incluidos sus antecedentes y el nivel de acceso a la sustancia en cuestión.

En esta ilustración he jugado con el cambio de registro dependiendo con el zoom al punto de mira, utilizando un delineado más brusco para la mano en primer plano y un delineado más sencillo para los demás elementos.

En la gama cromática volví a plantearme cuantos y de qué modo debería usar los colores seleccionados para mostrar un buen trabajo de luz y sombra. Como resultado obtenemos 3 tonos para la piel y otro para el pelo.

Además, podemos encontrar otro elemento implementado con collage, que es el bote de pastillas sobre la mesa, pieza narrativa que ayuda a entender o imaginar los sucesos ocurridos en la escena.



Figura 36.

Amparo Barrull

Drogodependencia. 2021

Técnica digital. 210x297mm.

5.3. PRODUCCIÓN MEDIÁTICA

Como método de difusión se han seleccionado las redes sociales, en concreto dos en las que el método publicitario ofrece muchas facilidades: Facebook e Instagram. En estas dos redes sociales podemos encontrar publicidad tanto de grandes empresas como de pequeños perfiles.

A través de este canal se mostraría la campaña de concienciación "Invisibles", dividida en dos semanas (solo días laborables). Cada una de estas semanas bajo un eslogan diferente. Detrás de "Salva sus vidas" encontramos: Esquizofrenia, depresión, anorexia, claustrofobia y ansiedad. Mientras que tras el eslogan "Salva tu vida" se encuentra la ludopatía, el tabaquismo, el alcoholismo, la oniomanía y la drogodependencia.

Por lo que usando las herramientas de difusión de estas redes sociales y adaptando el tiempo de muestra, se compartiría cada una de estas ilustraciones durante 24 horas, siendo fiel a la división por eslóganes y siguiendo el orden mostrado en el párrafo anterior.

Dado que la imagen es uno de los elementos más visibles en estas plataformas, la campaña se limitaría a la imagen estática, sin ningún tipo de elemento de sonido o de imagen en movimiento. Estas imágenes se adaptarían sencillamente al formato (rectangular o cuadrado), ya que estas redes sociales facilitan la adaptación de un marco, no teniendo que hacer modificaciones en las ilustraciones originales.

Para ayudar a la correcta transmisión de información se implementa el eslogan correspondiente en cada una de las ilustraciones. Este eslogan está pensado para ser conciso y directo, además de tener la clara intención de impactar, siguiendo la dinámica de las ilustraciones.

"Salva sus vidas" está dirigido a la sociedad e intenta concienciar de la habilidad que posee cada uno de los individuos de ayudar a las personas afectadas por estas afecciones.

En cambio "Salva tu vida" está dirigido a la población que padece de alguna adicción, e intenta concienciar a cada una de estas personas sobre el problema en el que están sumergidos para que sean conscientes de la gravedad.

La tipografía es original y está realizada con la misma herramienta que la línea de contorno de las ilustraciones, haciendo presente una vez más la línea valorativa y modulada propia del proyecto. La elección cromática se debe a que el negro combina con todos los colores usados y facilita la lectura ante el fondo blanco o ante la superposición en alguno de los dibujos.

En cuanto a aspectos compositivos he ido adaptando tanto el logo como la disposición de la ilustración para conseguir una combinación estable en cada uno de los carteles.



Figura 37.
Amparo Barrull
Mockup Instagram. 2021.

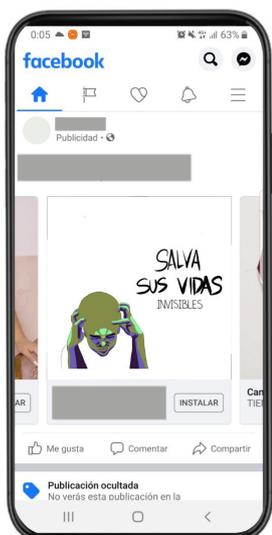


Figura 38.
Amparo Barrull
Mockup Facebook. 2021.

SALVA SUS VIDAS
INVISIBLES



SALVA SUS VIDAS
INVISIBLES

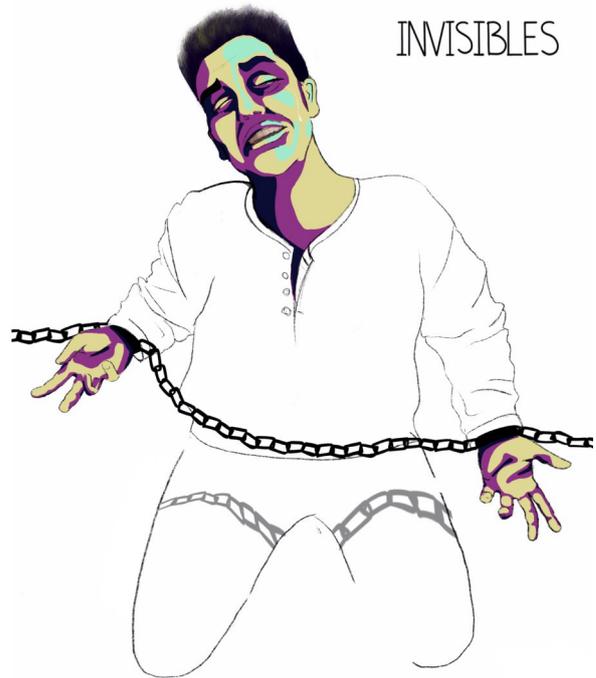


Figura 39. Amparo Barrull. Cartel Ansiedad.
2021. Técnica digital. 210x297mm.
Figura 40. Amparo Barrull. Cartel Depresión.
2021. Técnica digital. 210x297mm.

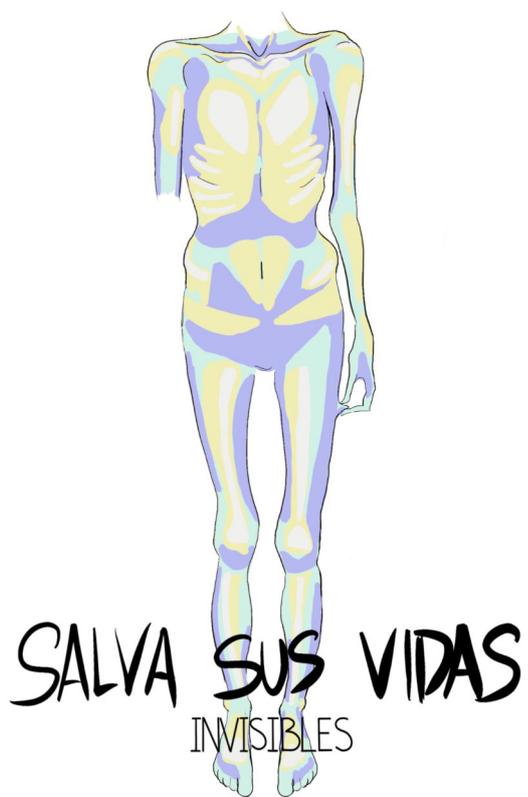


Figura 41. Amparo Barrull. Cartel Anorexia.
2021. Técnica digital. 210x297mm.

Figura 42. Amparo Barrull. Cartel Claustrofobia.
2021. Técnica digital. 210x297mm.



Figura 43. Amparo Barrull. Cartel Esquizofrenia. 2021. Técnica digital. 210x297mm.

Figura 44. Amparo Barrull. Cartel Drogodependencia. 2021. Técnica digital. 210x297mm.

Figura 45. Amparo Barrull. Cartel Oniomanía. 2021. Técnica digital. 210x297mm.

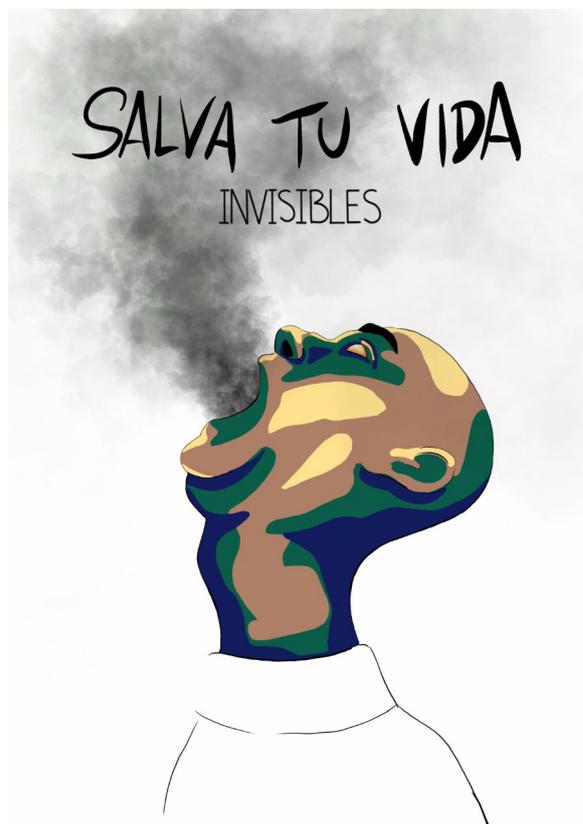


Figura 46. Amparo Barrull. Cartel Alcoholismo. 2021. Técnica digital. 210x297mm.

Figura 47. Amparo Barrull. Cartel Tabaquismo. 2021. Técnica digital. 210x297mm.

Figura 48. Amparo Barrull. Cartel Ludopatía. 2021. Técnica digital. 210x297mm.

7. CONCLUSIONES

Realizar este proyecto ha sido algo muy satisfactorio, ya que es un tema que me interesa gratamente y me crea una necesidad de expresión a través de gestualidades drásticas. Aunque la búsqueda del estilo de las ilustraciones ha sido costosa por los grandes cambios de estética e intención, estoy satisfecha con los resultados tras haber podido adaptar la misma idea a diferentes estilos, en los que a pesar de las grandes diferencias he trabajado en las expresiones y en el sufrimiento de los afectados.

Este tema me atrae de forma cercana por lo que haber podido completar este proyecto resulta a pesar de las dificultades experimentadas algo increíble, ya que he conseguido esbozar una pequeña campaña que ayudaría a dar visibilidad a las afecciones tratadas a través de una estética impactante y poco vista en los medios. A través de esta siento que se puede llegar a sensibilizar a la población y mostrar las consecuencias o diferentes escenarios que pueden causar estas enfermedades/desórdenes.

Sobre todo, que puedo expresar el gran sufrimiento que puede sufrir una persona enferma de salud mental y transmitir ese dolor a través de la empatía al espectador. Conseguir esta finalidad con el trabajo me hace realmente estar muy orgullosa.

En la creación del trabajo he disfrutado mucho haciendo uso de trabajos realizados anteriormente y ver que realmente congenien, ya que me ha hecho reflexionar sobre lo mucho que me ha interesado este tema y la necesidad de trabajar con él a través de diferentes metodologías, técnicas o sistemas. También me ha parecido interesante como a partir de todo el trabajo de ilustración he sido capaz de implementar texto para reforzar el significado de cada trabajo, ya sea un escrito más directo o un relato poético.

Otra cosa que me ha fascinado ha sido ver todos los cambios que han sufrido las ilustraciones y como estas han acabado con una estética totalmente diferente a la prevista.

Sería maravilloso poder llevar a cabo este proyecto y poder visualizar las ilustraciones en las redes sociales tratadas, ya que realmente pienso que son conceptos que tienen que darse a conocer y que además pienso haber conseguido de algún modo, adaptar al método de difusión deseado.

Es por esta misma necesidad que no desestimo la posibilidad de llevar a cabo esta campaña mediática, y de este modo, como recalco en mis objetivos, dotar de presencia y ofrecerle un lugar a la salud mental.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Camarillo, Victor. 2017. «El castigo de toda mente desordenada es su propio desorden. Agustín de Hipona» [texto on line] [Consulta: Mayo 20, 2020] <<https://menteabiertapsicologia.wordpress.com/2017/10/19/el-castigo-de-toda-mente-desordenada-es-su-propio-desorden-agustin-de-hipona/>>

- Centro Eleia. 2017. «Nacimiento y evolución de la psicología como ciencia», [texto on line] [Consulta: Marzo 20, 2021] <<https://www.centroelea.edu.mx/blog/nacimiento-y-evolucion-de-la-psicologia-como-ciencia>>

- Claudia Pradas Gallardo. 2018. «El origen de la psicología: resumen y autores», [texto on line] [Consulta: Marzo 20, 2021] <<https://www.psicologia-online.com/el-origen-de-la-psicologia-resumen-y-autores-4248.html>>

- CuidatePlus. 2002. «¿Qué es la anorexia?», [texto on line] [Consulta: Mayo 30, 2020] <<https://cuidateplus.marca.com/enfermedades/digestivas/2002/05/27/que-anorexia-6796.html>>

- Dr. De la Serna, Juan Moisés. 2014. «Claustrofobia», [texto on line] <<https://www.webconsultas.com/mente-y-emociones/trastornos-mentales/claustrofobia-14199>>

- Equipo de Expertos de la Universidad Internacional de Valencia. 2017. «Psicología clínica», [texto on line] [Consulta: Mayo 20, 2020] <<https://www.universidadviu.es/psicologia-clinica-definicion-evolucion-aplicaciones-las-tics/>>

- International OCD Foundation. 2019. «Trastorno obsesivo compulsivo (TOC): qué es, causas y síntomas», [texto on line] [Consulta: Mayo 23, 2020] <<https://iocdf.org/es/que-es-el-toc/>>

- Mayo Clinic. 2016. «Psicoterapia», [texto on line] [Consulta: Mayo 20, 2020] <<https://www.mayoclinic.org/es-es/tests-procedures/psychotherapy/about/pac-20384616>>

- Mayo Clinic. 2019. «Enfermedad mental», [texto on line] [Consulta: Mayo 20, 2020] <<https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/mental-illness/symptoms-causes/syc-20374968>>

- Mayo Clinic. 2020. «Esquizofrenia», [texto on line] [Consulta: Mayo 20, 2020] <<https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/schizophrenia/symptoms-causes/syc-20354443>>

-Montanes Rodriguez, J. (s. f.). EL NACIMIENTO DE LA PSICOLOGIA CIENTIFICA EN ESPANA. En D. (Ed.), EL NACIMIENTO DE LA PSICOLOGIA CIENTIFICA EN ESPANA (pp. 149–163). <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/2282460.pdf>

- National Institute of Mental Health. 2019. «Trastorno bipolar», [texto on line] [Consulta: Mayo 23, 2020] <<https://www.nimh.nih.gov/health/publications/espanol/trastorno-bipolar/index.shtml>>

- NIH: National Institute on Drug Abuse. 2018. «Las drogas, el cerebro y la conducta: la ciencia de la adicción», [texto on line] [Consulta: Mayo 30, 2020] <<https://www.drugabuse.gov/es/publicaciones/serie-de-reportes/las-drogas-el-cerebro-y-el-comportamiento-la-ciencia-de-la-adiccion/abuso-y-adiccion-las-drogas>>

-ONU MUJERES. 2012. «Campañas: Definición», [texto on line] [Consulta: Mayo 28, 2021] <<https://www.endvawnow.org/es/articles/1145-definicion.html>>

- PREVI: Unidad de trastornos de la personalidad. 2020. «Claustrofobia», [texto on line] [Consulta: Mayo 23, 2020] <<http://www.previsl.com/ver/139/claustrofobia.html/>>

- RECAL: Clínica de tratamiento de adicciones. 2019. «Dos enfermedades en una», [texto on line] [Consulta: Mayo 30, 2020] <<https://www.fundacionrecal.org/que-es-la-adiccion/>>

- Sanitas. 2020. «Crisis de ansiedad», [texto on line] [Consulta: Mayo 20, 2020] <<https://www.sanitas.es/sanitas/seguros/es/particulares/biblioteca-de-salud/psicologia/crisis-ansiedad.html>>

- Sanitas. 2020. «¿Qué es el TOC?», [texto on line] [Consulta: Mayo 23, 2020] <<https://www.sanitas.es/sanitas/seguros/es/particulares/biblioteca-de-salud/psicologia/toc-sintomas-causas.html>>

- U.S. National Library of Medicine. 2020. «Trastorno bipolar», [texto on line] [Consulta: Mayo 23, 2020] <<https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/000926.htm>>

- U.S. National Library of Medicine. 2020. «Depresión», [texto on line] [Consulta: Mayo 23, 2020] <<https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/003213.htm>>

- U.S. National Library of Medicine. 2019. «Enfermedades mentales», [texto on line] [Consulta: Mayo 20, 2020] <<https://medlineplus.gov/spanish/mentaldisorders.html>>

- U.S. National Library of Medicine. 2019. «Enfermedades mentales» [texto on line] [Consulta: Mayo 20, 2020] <<https://medlineplus.gov/spanish/mentaldisorders.html>>

8. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 : Bacon, F. (1973-74). Estudio del cuerpo humano. Hombre encendiendo una luz. Recuperado de <http://fb-akermariano.blogspot.com/2012/02/lo-grotesco-en-las-pinturas-instintivas.html>

Figura 2 : Coss, S. (2016). Dependent personality disorder. Recuperado de <https://shawncossart.tumblr.com/post/178821565084/dependent-personality-disorder-inktober-illness>

Figura 3 : Lacombe, B. (2019). Historias de fantasmas de Japón. Recuperado de https://www.latundra.com/wp-content/uploads/2020/01/Benjamin-Lacombe_Entrevista-La-Tundra-Revista.jpg

Figura 4 : Llorens, O. (2018). Migraine Project. Recuperado de <https://oscarllorens.com/migraine-project>

Figura 5 : Gericault, T. (1822). La envidia. Recuperado de <https://www.elcuadroeldia.com/post/98792127539/theodore-gericault-retrato-de-una-envidiosa>

Figura 6 : Gericault, T. (1818). Estudios de cabezas cortadas. Recuperado de <https://historia-arte.com/obras/gericault-y-el-gore>

Figura 7 : Organización Panamericana de la Salud & O. Mundial de la Salud. (s. f.). Tips para la buena salud mental. Recuperado de <https://www.mspbs.gov.py/portal/16280/tips-para-la-buena-salud-mental.html>

Figura 8 : del Hierro, F. L., & García, R. (2018). Cartel "No te hagas el loco" de Mediaset. Recuperado de <https://www.mediaset.es/12meses/campanas/notehagaselloco/>

Figura 9 : Federación FEAFES Galicia. (2007). Cartel "Mentalízate" de Asociación FAEMA. Recuperado de <https://asociacionfaema.org/campanas-informativas-y-de-sensibilizacion/>

Figura 10 : The Serious Agency. (2020). Cartel "Ponte en mi piel". Recuperado de https://www.gva.es/es/inicio/area_de_prensa/not_detalle_area_prensa?id=854346

Figura 11 : Barrull, A. (2021). Boceto de ansiedad.

Figura 12 : Barrull, A. (2021). Boceto de claustrofobia.

Figura 13 : Barrull, A. (2019). Bipolaridad.

Figura 14 : Barrull, A. (2019). Texto e ilustración de Ansiedad.

Figura 15 : Barrull, A. (2019). Serie "Invisibles".

Figura 16 : Barrull, A. (2019). Proceso "Invisibles".

Figura 17 : Barrull, A. (2021). Esquizofrenia.

Figura 18 : Barrull, A. (2021). Depresión (pictórico).

Figura 19 : Barrull, A. (2021). Boceto de Depresión.

Figura 20 : Barrull, A. (2021). Depresión.

Figura 20 : Barrull, A. (2021). Boceto de Anorexia.

Figura 21 : Barrull, A. (2021). Anorexia.

Figura 22 : Barrull, A. (2021). Claustrofobia (pictórico).

Figura 23 : Barrull, A. (2021). Claustrofobia.

Figura 24 : Barrull, A. (2021). Ansiedad (pictórico).

Figura 25 : Barrull, A. (2021). Ansiedad.

Figura 26 : Barrull, A. (2021). Ludopatía (pictórico).

Figura 27 : Barrull, A. (2021). Ludopatía.

- Figura 28** : Barrull, A. (2021). *Tabaquismo (pictórico)*.
- Figura 29** : Barrull, A. (2021). *Tabaquismo*.
- Figura 30** : Barrull, A. (2021). *Alcoholismo (pictórico)*.
- Figura 31** : Barrull, A. (2021). *Alcoholismo*.
- Figura 32** : Barrull, A. (2021). *Oniomanía (pictórico)*.
- Figura 33** : Barrull, A. (2021). *Oniomanía*.
- Figura 34** : Barrull, A. (2021). *Drogodependencia (pictórico)*.
- Figura 35** : Barrull, A. (2021). *Drogodependencia*.
- Figura 36** : Barrull, A. (2021). *Mockup Instagram*.
- Figura 37** : Barrull, A. (2021). *Mockup Facebook*.
- Figura 38** : Barrull, A. (2021). *Cartel Ansiedad*.
- Figura 39** : Barrull, A. (2021). *Cartel Depresión*.
- Figura 41** : Barrull, A. (2021). *Cartel Esquizofrenia*.
- Figura 42** : Barrull, A. (2021). *Cartel Anorexia*.
- Figura 43** : Barrull, A. (2021). *Cartel Claustrofobia*.
- Figura 44** : Barrull, A. (2021). *Cartel Drogodependencia*.
- Figura 45** : Barrull, A. (2021). *Cartel Oniomanía*.
- Figura 46** : Barrull, A. (2021). *Cartel Alcoholismo*.
- Figura 47** : Barrull, A. (2021). *Cartel Tabaquismo*.
- Figura 48** : Barrull, A. (2021). *Cartel Ludopatía*.

9. ANEXOS

Adjunto tres videos que considero interesantes y que pueden ayudar a comprender alguna de las afecciones tratadas:

El primero consiste en un documental sobre una niña que padece de esquizofrenia desde una muy temprana edad y me parece interesante como desde bebé comienza con las alucinaciones.

<https://www.youtube.com/watch?v=c2N2uvHVpxk&t=1s>

El segundo video trata de un documental en el cual se muestran a diferentes enfermos mentales y como estos desarrollan sus vidas. Me parece interesante porque ayuda a tener una idea general del mundo de la salud mental.

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

Por último, adjunto un video en sonido 8D en el que se simulan varias de las posibles alucinaciones auditivas que un enfermo de esquizofrenia puede escuchar. Recomiendo ver este contenido con auriculares y los ojos cerrados para realmente poder empatizar y sentir los vellos de punta.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZuaNQUq2Zyk&t=87s>