

EL ARTE VISUAL COMO TERAPIA MENTAL

IED GUSTAVO MORALES MORALES



CARLOS FERNANDO GALÁN
ALCALDE MAYOR DE BOGOTÁ

SANTIAGO TRUJILLO
SECRETARIO DE CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE

MARÍA CLAUDIA PARIAS DURÁN
DIRECTORA GENERAL DE IDARTES

GIOVANNI AVENDAÑO FORERO
DIRECCIÓN ADMINISTRATIVA

ADRIÁN MARROQUÍN TORRES
DIRECCIÓN CREATIVA

MAURICIO TOQUICA AVENDAÑO
DIRECCIÓN LOGÍSTICA

JENNY SUÁREZ MONTES
DISEÑO GRÁFICO

CHRISTIAN CAMARGO LÓPEZ
ILUSTRACIÓN

GERALDIN PALACIOS RAMOS
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

MANUEL SÁNCHEZ HERNÁNDEZ
FOTOGRAFÍA

EL ARTE VISUAL COMO TERAPIA MENTAL
GANADOR CONVOCATORIA PÚBLICA
INSTITUTO DISTRITAL DE LAS ARTES - IDARTES

TABLA DE **CONTENIDO**

1. Introducción
2. Objetivo
3. Convocatoria
4. Laboratorios de cocreación
 - 4.1. Sesión uno
 - 4.2. Sesión dos
 - 4.3. Sesión tres
5. Intervención
6. Lanzamiento
7. Resultado final

El FOMO es un
depredador de dopamina,
el ARTE es el **antídoto**
que lo neutraliza.

INTRODUCCIÓN

Los jóvenes del IED Gustavo Morales Morales crecen en un territorio singular, entre el Humedal Córdoba y la avenida calle 129: un entorno natural que invita a estar afuera. Como la mayoría de su generación, viven la tensión cotidiana entre la vida digital y la vida física, en la que las redes sociales y la interacción virtual generan ansiedad, comparación social y desconexión emocional. Este proyecto parte de esa tensión para proponer el arte visual como un espacio de reconexión y bienestar, entendiendo el proceso creativo colectivo como una forma de cuidado mutuo que no requiere pantallas, solo cuerpos, voces e imaginación compartida.

Para materializar esto se estructura un laboratorio de cocreación de cuatro sesiones: las tres primeras exploran cómo se sienten los jóvenes en su territorio y en su vida digital, y cómo se traducen esas experiencias en personajes y lenguajes visuales propios que se convierten en propuestas concretas de diseño; la cuarta cierra el proceso como espacio de socialización y apropiación colectiva. El resultado es una intervención mural en la fachada del colegio, una obra que, por medio de una legión de personajes inspirados en la salud mental que combaten contra el FOMO.

OBJETIVO

Crear un espacio de reconexión y bienestar emocional para jóvenes del IED Gustavo Morales Morales, a través de un proceso colectivo de creación artística que permita expresar sus experiencias, emociones y vínculos con el territorio mediante una intervención mural en el espacio público, promoviendo el diálogo y la apropiación del entorno entre las generaciones que lo habitan.



CONVOCATORIA



La convocatoria se presentó directamente en las aulas del IED Gustavo Morales Morales, invitando a los estudiantes a inscribirse en un laboratorio de arte urbano donde sus propias historias digitales se convertirían en personajes para el mural.

Realizamos una presentación llamativa que impactara a los y las alumnas dando contexto de la metodología, las dinámicas de participación y creación del proyecto, en las que ellos son los propios referentes.

Entre el interés y la curiosidad, más de treinta estudiantes se inscribieron para hacer parte del proceso creativo. Se seleccionó un grupo comprometido con las tres sesiones, dispuesto a explorar su relación con las redes sociales y a convertir esa experiencia en imágenes propias de sus estilos de vida.



LABORATORIOS DE COCREACIÓN

SESIÓN UNO

Técnicas de ilustración
Diseño de personajes
Dibujo improvisado

SESIÓN DOS

FOMO vs arte
Arteterapia aplicada
Expresión escrita

SESIÓN TRES

Dirección de arte
Selección de propuesta
Recompensa y resultado



SESIÓN UNO

Técnicas de ilustración
Diseño de personajes
Dibujo improvisado

En la primera sesión los estudiantes se acercaron a las técnicas básicas de ilustración y construcción de personajes. Jugando al cadáver exquisito, mezclaron trazos, ideas y bocetos de sus compañeros, dando los primeros pasos hacia los personajes que representarían su experiencia con el mundo digital.

También les expresamos que en esta profesión no hay por qué tenerle miedo a equivocarnos ya que el error es parte del proceso.

El ejercicio permitió romper el hielo entre los grupos y despertar la imaginación colectiva. De la mezcla de trazos individuales surgieron las primeras siluetas de lo que, sesión tras sesión, se convertiría en Shine, Mofotina, Azul y Mr. Cloud (Miembros de la legión Anti Fomo).





SESIÓN DOS

FOMO vs arte
Arteterapia aplicada
Expresión escrita

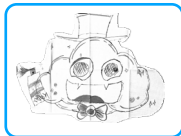
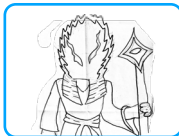


De la mano de la artista Lirio Venenoso, los jóvenes exploraron el FOMO como una forma de ansiedad digital y el arte como su antídoto. A través de la arteterapia y la escritura, pusieron en palabras e imágenes lo que sienten cuando la pantalla los desconecta de su entorno y de ellos mismos.

CREACIÓN DE **BOCETOS**



Con las emociones e ideas ya definidas, cada grupo tomó lápiz y papel para darles forma a sus personajes. Entre borradores, sus trazos y ajustes de última hora, con nuestro acompañamiento los bocetos empezaron a tomar identidad y personalidad propia: poderes, naturaleza, capas, trajes y expresiones que después viajarían directo al boceto digital.



SESIÓN TRES

Dirección de arte
Selección de propuesta
Recompensa y resultado



En la última sesión guiamos a los jóvenes en la selección de la propuesta final. Entre dos versiones, votaron por la que mejor representaba su contexto emocional y celebraron el resultado como el cierre de un proceso hecho entre todos, recibiendo como recompensa unas libretas de dibujo, un póster y un pack de stickers con la intención de motivarlos a crear desde ya.





SHINE

LUZ Y ENERGÍA SOLAR
LEMA: PROTECCIÓN - SEGURIDAD

MOFOTINA

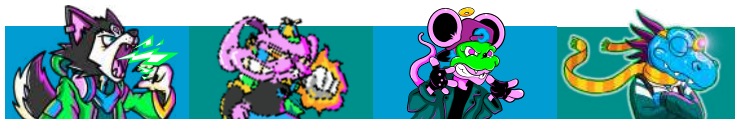
SUPERINTELIGENCIA
LEMA: CONOCIMIENTO - LECTURA

AZUL

SUPERCONCIENCIA - AGILIDAD
LEMA: ESPIRITUALIDAD - AMOR

MR. CLOUD

MANIPULACIÓN DEL CLIMA
LEMA: ALEGRIA - CREATIVIDAD



BROLY

ULTRASONIDO - FUERZA - RAYO
LEMA: RESISTENCIA - ENERGÍA

GRUNI

FUEGO - VELOCIDAD - DIVERSIÓN
LEMA: PASIÓN - FE

MAUS

MANIPULACIÓN DE MATERIA
LEMA: AUTOESTIMA - CRITERIO

3MIROO

PERSONAJE INVITADO
MANIPULACIÓN DEL ALMA
LEMA: PAZ Y TRANQUILIDAD

Shine, Mofotina, Azul y Mr. Cloud nacieron de las emociones que los estudiantes pusieron sobre la mesa: protección, conocimiento, espiritualidad y alegría.

Este cuarteto junto con los personajes de nuestra marca: Broly, Gruin, Maus y 3Miroo, forman la legión Anti FOMO, un grupo dedicado a luchar contra FOMO, un depredador de dopamina.



PROCESO INTERVENCIÓN



Con el boceto aprobado, y junto con el equipo de SIC Estudios llevamos los personajes a la fachada del colegio. Durante cuatro días de intervención, entre vinilo y aerosoles, el muro de la Calle 129 se transformó frente a los ojos de la comunidad del barrio Prado Veraniego.



LANZAMIENTO DE MURAL

El lanzamiento reunió a cuatro estudiantes, el rector y vecinos del sector para presentar el mural terminado. Cada firma dejada en la pared fue una forma de apropiarse del espacio, cerrando el proyecto con la comunidad y con los jóvenes, quienes se reconocieron en su propia obra.



RESULTADO FINAL

El resultado es un mural que dialoga con los habitantes del barrio, la salud mental y con la vida digital de sus jóvenes creadores: cuatro personajes que representan protección, conocimiento, espiritualidad y alegría, recordándole a cada persona que pasa por ahí que el arte también es una forma de terapia mental.









