

Mediación audiovisual como estrategia de acercamiento y visualización de la salud mental

FRANCISCO JAVIER MARÍA MARCOS¹

RESUMEN

Mediación audiovisual como estrategia de acercamiento y visualización de la salud mental adolescente. El siguiente artículo tiene como objetivo compartir con docentes universitarios, educadores y mediadores sociales los avances metodológicos aplicados en una experiencia compartida de aprendizaje activo y codiseño entre profesionales de la salud mental y estudiantes universitarios. Para ello, se analizan tres experiencias creativas del diseño audiovisual desarrolladas en un entorno universitario, resultantes de la colaboración entre profesionales de la Fundación Orienta, especializada en la atención integral a la salud mental comunitaria de niños, adolescentes y familias, y Bau Centro Universitario de Artes y Diseño de Barcelona, adscrito a la Universidad Central de Catalunya (UVIC). **Palabras clave:** *adolescencia, innovación social, mediación audiovisual, diseño audiovisual, proceso creativo, cocreación, salud mental.*

ABSTRACT

Audiovisual mediation as a strategy for approaching and visualizing adolescent mental health. The following article aims to share with university professors, educators and social mediators the methodological advances applied in a shared experience of active learning and co-design between mental health professionals and university students. To do this, three creative experiences of audiovisual design developed in a university environment are analyzed. Audiovisual mediation projects resulting from the collaboration between professionals from the Orienta Foundation, specialized in comprehensive community mental health care for children, adolescents and families, and the Bau University Center of Arts and Design of Barcelona, attached to the Central University of Catalonia (UVIC). **Keywords:** *adolescence, social innovation, audiovisual mediation, audiovisual design, creative process, co-creation, mental health.*

RESUM

Mediació audiovisual com a estratègia d'apropament i de visualització de la salut mental adolescent. El següent article té com a objectiu compartir amb docents universitaris, educadors i mediadors socials els avenços metodològics aplicats en una experiència compartida d'aprenentatge actiu i codisseny entre professionals de la salut mental i estudiants universitaris. Per fer-ho, s'analitzen tres experiències creatives del disseny audiovisual desenvolupades en un entorn universitari, com a resultat de la col·laboració entre professionals de la Fundació Orienta, especialitzada en l'atenció integral a la salut mental comunitària de nens, adolescents i famílies, i Bau Centre Universitari d'Arts i Disseny de Barcelona, adscrit a la Universitat Central de Catalunya (UVIC). **Paraules clau:** *adolescència, innovació social, mediació audiovisual, disseny audiovisual, procés creatiu, cocreació, salut mental.*

Introducción

Como comenta el sociólogo y diseñador Ezio Manzini (2015), reconocido por su trabajo en diseño para la innovación social y sostenibilidad,

“las escuelas de diseño se convierten en un recurso social real; pueden generar ideas originales e interactuar con las comunidades locales para promover nuevas iniciativas o apoyar las que están en marcha, al tiempo que adoptan un

¹Bau, Centro Universitario de Arte y Diseño, Universitat de Vic, Universitat Central de Catalunya.
Contacto: frank.maria@bau.cat

Recibido: 13/5/23 - Aceptado: 31/5/23

enfoque de investigación en diseño” (p. 105).

El ámbito universitario se establece, pues, como un escenario idóneo para poder explorar marcos metodológicos de creación que acerquen las problemáticas de la sociedad al individuo. “Entendemos el método docente como un conjunto de decisiones sobre los procedimientos a emprender y sobre los recursos a utilizar en las diferentes fases de un plan de acción que, organizados y secuenciados coherentemente con los objetivos pretendidos en cada uno de los momentos del proceso, nos permiten dar una respuesta a la finalidad última de la tarea educativa. El método implica fases o pasos en una secuencia temporal y lógica que se debe justificar y explicar racionalmente” (De Miguel, 2006, p. 36).

En este caso, el escenario aplicación de estos métodos se configura en el marco competencial de aprendizaje-enseñanza propuesto por el plan de Bologna con métodos de aprendizaje activos, basados en proyectos, en retos, en situaciones a resolver por parte de los estudiantes. A su vez, introducen como eje transversal en sus formaciones la preocupación por la transformación social, con propuestas docentes que abren caminos respondiendo a nuevos paradigmas en torno a la participación y a la colectividad.

Dependiendo del enfoque utilizado, se establecen tres bloques distintos de tipos de métodos docentes activos. Nos resulta de interés el enfoque globalizado, puesto que propone abordar la realidad de forma global e interdisciplinar. Aquí encontramos el método de **resolución de problemas**, que es una “metodología ordinariamente de carácter interdisciplinar, que consistente en **identificar una situación problemática**, definir sus parámetros, formular y desarrollar hipótesis y proponer una solución o soluciones alternativas por parte de un grupo pequeño de estudiantes” (De Miguel, 2006, p. 39).

Destacamos de esta cita “identificar una situación problemática”, ya que durante las situaciones docentes abordadas no pretendemos dar respuestas claras a un problema planteado sino más bien lo sugerido en esta frase: indagar sobre situaciones problemáticas donde en el proceso resolución de los retos, los participantes aprendieran y, además, aportaran algo de luz mediante un **aprendizaje colaborativo**.

El aprendizaje colaborativo es otro de los métodos más utilizados en las propuestas audiovisuales realizadas. En la ejecución y desarrollo del proyecto, los estudiantes desarrollan aprendizajes significativos, compartiendo entre ellos cada uno de los descubrimientos encontrados.

A continuación, iniciamos con la definición del problema, para pasar a los objetivos generales de la propuesta. Tras la definición de mediación audiovisual, concretamos los objetivos específicos y describimos las tres experiencias de forma consecutiva y progresiva. Ahondamos en la parte metodológica, destacando las aportaciones y las implementaciones de cada nueva edición.

Finalizamos con el análisis de las entrevistas cualitativas semiestructuradas realizadas, su evaluación y la propuesta de aportaciones de mejora para nuevas ediciones.

Definición del problema

El problema principal que aborda la propuesta es estudiar el potencial del proceso de creación audiovisual en una formación universitaria de diseño audiovisual, como estrategia de acercamiento y visualización de un tema altamente preocupante como es la salud mental en la adolescencia, un entorno agravado, como ya es sabido, por la crisis del Covid 19. Utilizando el diseño y la creación como recurso, buscamos investigar acerca de las posibilidades de la mediación audiovisual en este contexto.

Tal y como publica el Departamento de Educación en colaboración con el Departamento de Salud de la Generalitat de Catalunya (2022) en la “Guía per a l’abordatge de la conducta suïcida i de les autolesions no suïcides en el centre educatiu”, “en Catalunya, los centros de salud mental infantil y juvenil han incrementado un 8,5 % en número de personas atendidas y un 23,4 % el número de visitas totales el 2021, respecto del 2019. Así mismo, las urgencias de menores de 18 años han aumentado un 28,5 % durante el mismo periodo” (p. 4).

Esta guía se enmarca dentro del *Pacte Nacional per la Salut Mental* de la Generalitat de Catalunya, creado en el año 2021 de acuerdo con las directivas de la Organización Mundial de la Salud (OMS), que solicita a los países poner la salud en el centro de la recuperación derivada

de la crisis del Covid-19. De la misma manera que, a nivel nacional, el día 2 de diciembre del mismo año, el Ministerio de Sanidad aprobó la “Estrategia de Salud Mental del Sistema Nacional de Salud” Período 2022-2026. En dicho documento se plantean diez líneas estratégicas dirigidas a los cuidados de la ciudadanía en un escenario post-covid. De estas líneas, ponemos la atención en la “Línea estratégica 5”, dedicada exclusivamente a “Salud mental en la infancia y en la adolescencia”.

De ella destacamos el objetivo general número 3, cuyo contexto y objetivos enmarcan la actuación de las actividades que describiremos a continuación y uno de los objetivos del proyecto. Es el siguiente:

“5.3: **Objetivo general.** Luchar contra la discriminación y la estigmatización social de los niños, niñas y adolescentes con problemas de salud mental.

Objetivos específicos

5.3.1. Fomentar campañas de sensibilización en colectivos clave: profesionales del ámbito social, educativo y sanitario, familiares, policías, profesores, periodistas, estudiantes universitarios, estudiantes de instituto.

5.3.2. Implementar proyectos compartidos entre personas en las etapas de la infancia y la adolescencia con y sin problemas de salud mental, con objetivos comunes y en igualdad de estatus.

5.3.3. Elaborar programas comunitarios con participación de instituciones y asociaciones que contribuyan a la lucha contra el estigma social”.

El objetivo del proyecto que presentamos fomenta, al igual que este objetivo general, campañas de sensibilización a través de la creación de exposiciones sobre el tema y para toda la sociedad con las piezas creadas por los estudiantes de diseño (objetivo específico 5.3.1); fomenta las herramientas de codiseño, en igualdad de estatus, para poder generar un escenario creativo de cocreación, entre estudiantes con o sin problemas de salud mental en colaboración con docentes y profesionales de la salud mental y para un público adolescente. Con una especial mirada en los institutos con los cuales se promueven visitas a las exposiciones (objetivo específico 5.3.2). Para finalizar se elabora dentro de un convenio marco de colaboración

entre instituciones de la Fundación Orienta y BAU Centro Universitario de Artes y Diseño de Barcelona. Este convenio nació en 2018, con la primera colaboración entre las instituciones, y se mantiene en la actualidad, con la finalidad de contribuir a la lucha contra el estigma social (objetivo específico 5.3.3).

En este sentido, es necesario aclarar que la misión de dicha colaboración no parte en ningún caso con un objetivo clínico sino con un objetivo docente, divulgativo, de visualización y de prevención, dejando en cualquier caso la exploración futura de dicho marco metodológico y sus posibilidades en ámbitos terapéuticos y/o clínicos a los profesionales colaboradores del programa.

Desde nuestra perspectiva, nos interesa mejorar y facilitar el poder de lo que Manzini (2015) denomina “los ecosistemas favorables”, “es decir, agencias capaces de funcionar con un elevado grado de libertad para decidir con quién trabajan (por ejemplo, con qué comunidades, asociaciones, compañías e instituciones) y qué tipo de proyectos desarrollan (por ejemplo, dónde y cómo mejorar los ecosistemas favorables). Y lo que es más importante: pueden, de ese modo, fomentar el programa de investigación en diseño abierto, así como debates sociales con puntos de vista alternativos, críticos y poco convencionales” (pp. 104-105). En este caso, investigar en diseño, en colaboración con Orienta para diseñar dispositivos audiovisuales que visualicen las problemáticas de los adolescentes con problemas de salud mental con un objetivo de sensibilización, empatización y prevención sobre la temática tanto a los creadores como a público, así como el conocimiento, la capacitación, la activación y la generación de debate en el entorno.

Objetivos y metodología

Previamente a definir cuáles son los objetivos del proyecto, definiremos qué entendemos por *mediación audiovisual*.

Definimos la mediación audiovisual en contextos universitarios como *un proceso de transformación social*. En él, los participantes (colectivo de estudiantes, colectivo de especialistas en otras capacidades y asociaciones) se unen

en una zona de mediación, incentivados por la persona mediadora (desde la realización audiovisual y de la docencia), en la cual, a través de las fases de creación de un proyecto de diseño audiovisual, se incentivan y detonan acciones de autoreconocimiento, visibilización, sensibilización, activación, capacitación y empoderamiento.

El objetivo principal de las experiencias analizadas en el siguiente artículo es explotar las posibilidades de aplicación de la mediación audiovisual en el campo de la pedagogía en el contexto de la salud mental en la adolescencia. Investigar si este marco metodológico de creación audiovisual activa que incide en el proceso de construcción del audiovisual, utilizada en un entorno universitario, puede resultar un elemento útil que incentive el acercamiento hacia el tema, la visualización y la empatía de los estudiantes. A su vez, también explorar las posibilidades de la metodología en el ámbito de la docencia en diseño y en la labor de los educadores de la Fundació Orienta.

Para la comprobación de dicho objetivo se han desarrollado tres casos de estudio en años lectivos sucesivos 2018/19, 2020/21 y 2021/22, a excepción del año 19/2020 debido a la crisis del Covid-19. El objetivo general de las tres experiencias realizadas se enfocó dentro del ámbito de la prevención y en cada año se desarrolla una temática adecuada a cada momento.

El grupo con el que se trabajó son estudiantes de segundo curso del grado de Diseño Audiovisual. Se ha trabajado desde dos asignaturas simultáneas y comunes, de un grupo de entre 25 y 30 estudiantes dependiendo del año lectivo. Las asignaturas fueron *Iniciación a proyectos*, perteneciente al área de proyectos y *Expresión gráfica*, perteneciente al área de herramientas. Las asignaturas complementaron entre sí concepto y herramienta para una mejor formalización de los proyectos.

En todas las ediciones, durante el proceso, se contó con la asesoría y el acompañamiento del psiquiatra, el Dr. Miguel Cárdenas, y la trabajadora social, Trinidad Sánchez, profesionales de la Fundació Orienta.

Todas las sesiones fueron a su vez coordinadas por el doctorando Francisco Javier María, docente de la asignatura de *Iniciación a proyectos*

y que ejerció las labores de mediador, en colaboración con los docentes Joaquín Jordán en la primera edición y Diego Suárez en la segunda y tercera edición.

El número de sesiones para el desarrollo de las propuestas fue de seis sesiones de cuatro horas cada una, repartidas en seis semanas consecutivas, a la que se añadió un día de exposición de las piezas realizadas.

La primera sesión siempre corrió a cargo de los profesionales de la Fundació Orienta, que establecieron el contenido del marco de trabajo. Durante las siguientes sesiones, los estudiantes que lo necesitaron contaron con su asesoría en línea. En la última sesión, se expusieron los proyectos y se realizó una pequeña presentación oral de cinco minutos. Esta sesión cuenta, por un lado, con la presencia de los especialistas de la Fundació Orienta, que aportan comentarios profesionales sobre posibles entornos de aplicación de las piezas y con los docentes, que evalúan resultados técnicos y formales. Finalizadas las actividades, en la segunda y tercera edición se completó la actividad con entrevistas cualitativas semiestructuradas voluntarias con los estudiantes participantes para evaluar aspectos relativos al proceso de creación y al objetivo del proyecto.

Primera edición

La primera edición se desarrolló en el año lectivo 2018/2019. El marco de actuación, previo al Covid-19, recibió el título de "Rompiendo estigmas". El enfoque planteado por los profesionales de Orienta nos situaba, al igual que en los venideros, en la prevención, mostrando, en este caso, las dificultades de las personas estigmatizadas por problemas de salud mental (no únicamente adolescentes). El objetivo propuesto era de qué manera, a través de la construcción de audiovisuales, siempre enmarcados dentro de los límites de una pantalla (1), podríamos visualizar dichas problemáticas y romper con los estigmas asociados.

En este primer caso de estudio, la metodología de trabajo no distó de las metodologías empleadas hasta este momento dentro de esta asignatura de diseño universitario. Se divide en tres fases de investigación, ideación y conceptualización y formalización. La valoración del

impacto de los resultados no estuvo prevista.

Las estudiantes se repartieron libremente en grupos de cuatro o cinco personas e iniciaron la producción partiendo del documento sugerido por dichos profesionales “L’Estigma i la discriminació en Salut mental a Catalunya 2016”, publicado por la asociación Obertament (Balasch et al., 2016).

Se creó un Google Drive compartido entre todos los grupos para incentivar la participación de todos los participantes, incluidos los profesionales y los docentes, en la creación de un repositorio de referentes comunes de trabajo, del cual extraer la inspiración con rigurosidad.

En la conceptualización, los grupos decidieron trabajar temáticas como el trastorno obsesivo compulsivo (TOC), la depresión o la glorificación de los trastornos mentales en la música, entre otros, apostando por formatos audiovisuales muy diversos como el cortometraje, el videoclip, una simulación de videojuego o videos reflexivos.

El resultado final se concretó en ocho piezas muy diversas que ya han sido utilizadas como punto de partida a través del cual generar debate entre los adolescentes y la sociedad en general. Pretende, a través de diálogo, romper con la estigmatización social de personas con problemas de salud mental. Estas piezas han sido utilizadas en jornadas de innovación en Salud mental a cargo del Dr. Miguel Cárdenas (2), mostradas en la exposición “Projecta’t, Audiovisual Immersiu Joventut i Salut Mental” (3) y una de ellas, “El otro lado de las cosas”, fue ganadora de un Laus de Plata (4) en la categoría de estudiantes de Audiovisual de la edición del 2019.

Si bien consideramos que los resultados creativos son formalmente interesantes, generan debate y reflexión a favor de la desestigmatización y son efectivos, concluimos que la metodología empleada necesitaba una mayor supervisión para poder atender al proceso creativo. Era necesario tener herramientas para valorar las particularidades de cada fase de creación y las repercusiones que tenían en el individuo y en los participantes, ya que principalmente no valorábamos la formalización final de los proyectos, aunque la consideramos importante, sino, qué cambios se producen durante el proceso y cómo afectan.

Segunda edición

En la segunda edición 2020/21 (post Covid), dada la alta sensibilidad hacia el tema, en un escenario post-pandémico, se dejó la libertad para que los grupos de trabajo exploraran las temáticas en las que querían profundizar, pero en esta ocasión sí que se consideró necesario que se enmarcaran dentro de la adolescencia. Además, en este segundo caso de estudio, se pautó a los estudiantes que sus propuestas audiovisuales deberían de explorar las posibilidades del audiovisual fuera de los marcos de una pantalla, en este caso con la utilización del *micromapping* (5).

La propuesta se centró en esta técnica para explorar objetivos sociales y no publicitarios o puramente artísticos que aprovechen las posibilidades del *micromapping* a favor de la transformación social. Se les propone a los estudiantes este formato porque creemos que podemos aprovechar la emoción provocada por este tipo de instalaciones para explorar nuevas narrativas, sensaciones y pensamientos, crear empatía y provocar cambio social.

La idea era crear formas y objetos fuera de una pantalla rectangular que, por un tiempo, al recibir la proyección, dejan de ser inertes y nos ayudan a mostrar el mensaje de una manera más inmersiva y cercana al sentimiento del colectivo.

La metodología utilizada en esta ocasión, como propuesta de mejora a las carencias de la anterior, y con la atención puesta en el proceso creativo, se basó en procesos de cocreación. Aplicamos y adaptamos la metodología propuesta por Alejandro Masferrer (2019), “Diseño de procesos creativos, metodología para idear y co-crear en equipo”. Masferrer propone un proceso inclusivo que no distingue entre creativos y no creativos, sino que hace sentir bienvenido a cualquiera que se una al trabajo.

La metodología de Masferrer propone un viaje creativo a través de formas geométricas. Un primer acercamiento en la que todos los participantes investigan sobre el tema (CIRCULO / puesta en común); otra fase en la que se sientan las bases principales del proyecto, sus objetivos y propuestas de autoevaluación (CUADRADO / pilares fuertes), desde las cuales se iniciará el proceso de búsqueda de ideas, cuantas más mejor, considerando mejor la cantidad que la

calidad en este caso (TRIÁNGULO ABIERTO); para finalizar con la criba de dichas ideas a través de los objetivos marcados para conseguir la idea que mejor cumpla con el objetivo general del proyecto (TRIÁNGULO CERRADO / concreción hacia un vértice).

Esta metodología la combinamos con los aprendizajes obtenidos de la lectura de “Cuando todos diseñan” de Ezio Manzini (2015), texto que ofrece una visión general sobre el diseño contemporáneo, sus transformaciones, y la innovación social que tiene lugar en todo el mundo para hacer posible ordenar una sociedad sostenible en términos sociales y ambientales.

Las posibilidades de la técnica desbordan las expectativas y las estudiantes realizan propuestas realmente innovadoras; experiencias inmersivas que exploran el autocuidado emocional con conductas beneficiosas y nocivas en el que el público presente es protagonista de la pieza; trastornos de la conducta alimentaria con un iceberg en volumen de gran tamaño que representa lo que ven de nosotros y lo que ocultamos, con el título de *¿Por qué no comes?* (6) o la reproducción a escala real de la habitación de un adolescente encerrado en sí mismo, como su refugio y que nos hace reflexionar sobre su situación y la necesidad de pedir ayuda, con el título de “Entre mis cuatro paredes” (7)

La presentación de las piezas finales se abrió al público durante un día y recibió, además de multitud de visitas de familiares y amigos, la visita de los profesionales de Orienta y algunos educadores de los hospitales de día de la fundación.

En esta ocasión, se realizaron entrevistas semiestructuradas a los estudiantes participantes para evaluar el proceso y al público asistente para valorar el impacto de las piezas. El resultado de estas lo veremos en el capítulo de valoraciones y conclusiones. Podemos avanzar que la metodología utilizada representó una clara mejora del análisis creativo con respecto a la anterior; las estudiantes se sentían más cómodas y tenían herramientas para poder autoevaluar su trabajo, paso por paso, y los resultados obtenidos. Este hecho es trasladable también a los docentes.

Sin embargo, algunas estudiantes manifestaron que, si bien en la fase de investigación,

ideación y conceptualización, la adaptación de la metodología de Masferrer les fue muy útil, en la fase de formalización se sintieron un poco perdidas: “Realmente, creo que ha sido **muy interesante la propuesta de proceso** que nos presentó ya en un inicio Frank y creo que **ha potenciado bastantes aspectos del proyecto**. (...) Por otro lado, creo que este proceso marcado fue mucho más claro en la fase de ideación y conceptualización, y **se disolvió en la de formalización**. Habría estado bien mantenerlo más”

La pieza “Entre mis cuatro paredes” gana un Laus de Bronce en la edición 2022, y es expuesta también en “Projecta’t, Audiovisual Immersiu Joventut i Salut Mental”, generando debates muy interesantes entre los adolescentes y familias asistentes a la exposición.

Tercera edición

En la tercera edición 2021/2022 y en vista de los datos aportados, el marco de trabajo se focalizó absolutamente en un proyecto de concienciación y visualización sobre problemáticas asociadas a la Salud Mental en adolescentes.

El enunciado del ejercicio lanzó el reto de la creación de seis piezas de audiovisual en *micromapping* que ayudaran en la visualización, sensibilización y capacitación de la salud mental y emocional de la población adolescente. Además, con el objetivo de un mayor difusión e impacto, se propuso que dichas piezas se crearan pensando en un recorrido de una exposición conjunta. Por este motivo, las piezas tenían que dialogar entre ellas y generar un discurso coherente.

La instalación creada estará abierta al público en grupos reducidos prioritariamente de adolescentes y será guiada para generar la lectura y percepción deseada en el espectador / visitante.

En esta ocasión, en el marco de trabajo inicial, los profesionales de Orienta plantearon a las estudiantes trabajar absolutamente desde la prevención. La saturación de los centros asistenciales necesitaba de toda la ayuda posible en este sentido. Se planteó la necesidad de comunicar de la manera más cercana posible elementos que ayudaran al adolescente a comprenderse mejor y a tener más elementos para llevar a cabo esta gestión emocional, aliviando algo del malestar que atraviesan.

Por esto las piezas que se propusieran querían aportar información sobre el mundo de las emociones, la mente, las conductas que ayudan y que no ayudan y las alternativas de solución. Llevándolo al espacio comunitario podían ayudarnos en la sensibilización de la comunidad y la prevención.

El objetivo es que estas piezas fueran material de trabajo que sirviera para facilitar canales de comunicación, reflexión y comprensión y aportar alguna herramienta a los adolescentes en tratamiento o sin él, para mejorar la gestión de sus emociones pensamientos y conductas.

Cada grupo de trabajo desarrolló una de estas temáticas: 1) Universo emocional; 2) ¿cómo funciona la mente?; 3) detonantes, conductas y recompensas / resultados; 4) estrategias de afrontamiento ante el estrés y la ansiedad; 5) momentos de crisis; 6) primeros auxilios.

Dado que en la anterior edición algunas piezas se realizaron con un tamaño considerable, en esta ocasión, para hacer viable el proyecto y su movilidad, se parametrizó que las producciones tenían que ser fácilmente transportables.

El marco metodológico empleado en este caso sumó la experiencia de las dos ediciones anteriores: la metodología de creación de proyectos de diseño, más la metodología de cocreación de Masferrer. Para poder paliar las faltas de métodos, en lo referente a la formalización, sugeridas por las estudiantes, en esta ocasión, además, aportamos de forma más consciente métodos de mediación audiovisual. Si bien en los anteriores la formalización de audiovisual se trabajaba de forma transversal, es en esta edición donde toma más protagonismo.

La *mediación audiovisual* utiliza los procesos de creación audiovisual para posicionar y dar voz a los participantes, como un *moodboard* de sentimientos, el *storyboard* de mi historia, la sinopsis de mi problema, la luz de mis momentos, el sonido que me sitúa, el color que me describe, la escenografía que habito... Son herramientas en continuo desarrollo dentro de una metodología inmersa a su vez en un contexto, el audiovisual, en constante evolución. Estos métodos pretenden incentivar la experiencia desde las relaciones horizontales y situar a los proyectos artísticos colaborativos (audiovisuales) en el contexto de la mediación. Posibilita que los

implicados pongan en valor sus limitados recursos, potenciándose mutuamente al servicio de una creación audiovisual común y transformadora a la vez.

Las piezas generadas por los grupos se concretaron en un cerebro con volumen sobre el que se proyectó el funcionamiento de la mente adolescente; un corazón en el que, a través de la saturación de colores, se expresa el mundo emocional; un *mapping* interactivo en el que el público presente tiene que elegir el tipo de conducta que quieren que el protagonista realice; una instalación multipantalla con los detonantes, conductas y resultados con tres puntos de vista diferentes; la visualización en directo a través de gráficos en movimiento de un momento de crisis, en este caso de ansiedad; y, por último, un botiquín que simboliza, en tres alternativas, las posibilidades de los primeros auxilios.

Los resultados fueron expuestos en la jornada de clausura de la actividad con la presencia de público, amigos, docentes, familiares y profesionales y educadores de los hospitales de día de la fundación. Al igual que en la anterior, se valoró su impacto con encuestas cualitativas a estudiantes. Analizaremos los resultados más adelante.

La exposición finalmente se llevó a cabo en CCCA Can Castells Centre d'Art de Sant Boi del 2 al 5 de noviembre de 2022 con el título de "Projecta't, Audiovisual Immersiu Joventut i Salut Mental". Esta exposición recoge varias de las piezas de la primera edición, la pieza "Entre mis cuatro paredes" de la segunda edición y cuatro de las piezas de la tercera edición.

La exposición recibe la visita de varios grupos de adolescentes del mismo centro CCCA, de centros y asociaciones de la zona y de los grupos de adolescentes de los hospitales de día de la Fundació Orienta.

Valoraciones

Para finalizar con la evaluación, en primer lugar, exponemos las preguntas de las entrevistas semiestructuradas voluntarias realizadas a los estudiantes.

Las encuestas se propusieron únicamente en la segunda y tercera edición. En la segunda edición, las encuestas contestadas fueron 11 de un

total de 24 estudiantes, lo que equivale a un 45 %. En la tercera edición, contestaron tres estudiantes de 30, lo que equivale únicamente a un 10 %. El motivo de la baja participación se estima que es debido a que la encuesta es realizada en periodo vacacional.

Consideramos esta última muestra insuficiente y sólo tendremos en cuenta las encuestas recibidas en la segunda edición.

¿Te fue útil la sesión inicial de exposición y trabajo en común del tema realizada con los profesionales de la fundación Orienta? ¿qué mejorarías? A la primera pregunta responden de manera **afirmativa** el 81 %, con comentarios como “sí, mucho, o de gran ayuda.” Una estudiante (9 %) no pudo asistir y otra (9 %) la considera mejorable. En los comentarios, se observan otro tipo de comentarios que tienen que ver con aspectos como **cohesión de grupo** (“hizo que conectáramos un poco entre nosotros”), con **fortalecimiento** (“hay personas que se abrieron y contaron experiencias personales”) y algunos echaron en falta testimonios en primera persona.

¿Qué te ha ayudado más a sintonizar con la propuesta?, tu investigación sobre el tema, tu experiencia sobre el tema, el debate con tus compañeros... El 90 % consideran de gran ayuda **poner en común** inquietudes con las compañeras de equipo, debatir y compartir experiencias personales y de entorno cercano. El 36 % destaca también la escucha activa como elemento importante del proceso. La totalidad (100 %) realiza **comentarios relacionados con el aumento de su capacitación** en investigación, consciencia, comprensión, visualización y expresión, de las cuales el 27 % cita que han aumentado su **empatía**.

¿Con qué resistencias personales, dificultades o limitaciones te has topado durante el proceso de elaboración del proyecto? El 50 % cita limitaciones relacionadas con el **trabajo en equipo** como división de trabajo proporcional, gestión de grupo u horarios. A su vez, un 50 % incide en que lo más duro fueron **problemas de introspección** relacionados con recuerdos de vivencias personales, el miedo a revivir algunas situaciones del pasado y a sufrir alguna recaída personal. Un 18 % cita temas de **formalización** de la pieza. A su vez, y también relacionado con este tema, una estudiante manifiesta temas

relacionados con el **respeto** (“el reto más difícil fue el no decir/hacer/crear algo que pudiera malinterpretarse o herir a alguien”). Para un 27 %, **no ha habido** ninguna resistencia y ha sido un proceso fluido.

¿Qué aspectos fueron determinantes para elegir el formato del proyecto? ¿por qué? ¿Como relacionas contenido y forma? El 50 % de los participantes cita **aspectos formales**, considerando que la literalidad de la propuesta (habitación adolescente) o la metáfora (iceberg) ayudaban en términos de **identificación** con el contenido mostrado y fomentan la **empatía**. El 36 % considera que **la interacción** propuesta al público asistente es un factor determinante de conexión con la temática. Un 18 % considera que son las **capacidades** del grupo tanto previas como las expectativas a conseguir; una estudiante, que la experimentación con superficies proyectables y otra, que el respeto de las decisiones conjuntas del grupo.

Enumera en qué aspectos concretos de tu instalación crees que la incorporación del audiovisual está aportando innovación social a este proyecto con esta temática. Qué estrategia audiovisual, de planteamiento, forma, lugar, etc. que hayáis creado pensáis que ha funcionado o cuál no. A posteriori a la formalización de la pieza, el 27 % comenta y confirma los mismos **aspectos formales** que comentaba en la pregunta anterior. A los aspectos relacionados con la metáfora y la literalidad, ahora se suman herramientas audiovisuales como las **palabras** (gráficos proyectados) o el **audio** (a través de testimonios) como elementos importantes en los mecanismos de generación de **empatía**. En este mismo sentido, el 18 % también considera que las piezas que provocan la interacción del espectador también “provocan más empatía con la temática”, que “de esta manera el espectador llega a empatizar y a ponerse más fácilmente en el lugar del adolescente”, lo cual provoca “reflexión, incomodidad, emoción... Y es bueno mostrar esos diálogos para darles valor.” En total, un 81 % considera que o bien por la identificación formal o metafórica o bien por la inmersividad e interacción del espectador, la formalización ha propiciado entornos relacionados con la **visualización y la empatía**. Una de las estudiantes considera que la instalación no

coincidía con las expectativas y otra no contesta a esta pregunta.

¿Qué aspectos mejorarías en relación con el modo de plantear y desarrollar esta propuesta de co-diseño en el futuro? (proceso). Un 36 % considera que realizaría mejoras relacionadas con el formato de la pieza o el espacio de proyección y un 27 %, mejoras relativas a los problemas relacionados con el trabajo en equipo. Un 18 % comenta que todo bien y que no modificaría nada. A una de las estudiantes le hubiera gustado tener contacto con los adolescentes.

¿En qué aspectos ha cambiado tu percepción sobre esta temática? El 63 % destaca aspectos relacionados con la **visualización del tema**: “también he visto que hay más gente sufriendo de la que me pensaba”; “así, me he dado cuenta del gran número de personas que han pasado por estas situaciones.” El 54 % realiza comentarios relacionados con el **aumento de sus capacidades** y conocimientos, la toma de consciencia y el aprendizaje de conceptos relacionados con la temática como “la importancia de entender un tema para poder trabajar con ello”. Esto abre paso a la investigación en diseño. El 36 % destaca un aumento de su **empatía** hacia el colectivo: “veo aún más la salud mental como algo que *todxs* debemos cuidar y respetar”, “ahora creo que tengo mucha más conciencia y empatizo más con personas que lo sufren”, “a la vez que entender mejor la mente de un adolescente”. Un 27 % considera que la experiencia ha generado **fortalecimiento**: “he podido ver a la gente más abierta respecto al tema, con menos miedo a hablar sobre ello”, “he hablado mucho más del tema, ya sea de mis vivencias personales como las de mis compañeras.” El 27 % considera que **no ha cambiado** porque ya estaban concienciados sobre el tema, pero realizan comentarios de valoración positiva sobre la iniciativa.

¿Nos quieres comentar algo más? El 50 % realiza comentarios positivos sobre la propuesta en general y las dinámicas de cocreación, tanto de la primera sesión de activación y la generación de debate (27 %), así como de la organización y temporalización en general. El 27 % comenta positivamente la implicación y tutorización de los profesores para el correcto desarrollo del proyecto. Finalmente, un 27 % valora muy positivamente la sesión final de exposición pública

de las piezas como valoración de un *feedback* real. “La satisfacción de ver el trabajo expuesto, un público real que vea las cosas que hacemos y, sobretodo, que les llegue. Recogimos *feedback* según iban pasando y a muchas personas les sobraba la pregunta de *¿qué opinas?*, ya que decían que no eran capaces de decir nada después de esa experiencia, era mucha información que procesar”.

Conclusiones

A la vista de los resultados, en futuras ediciones, para poder establecer un mayor índice de confianza con los métodos propuestos, vemos la necesidad de poder recoger el mayor número de encuestados posibles de una forma más efectiva. A pesar de ello, los resultados conseguidos con las encuestas recibidas apuntan hacia un reconocimiento efectivo de la utilización de estos métodos de mediación audiovisual en el ámbito de la salud mental.

Por el momento, algunos aspectos innovadores de la propuesta que deberemos seguir explorando son la generación de nuevos tejidos relacionales e interinstitucionales similar al propuesto, que reviertan de forma positiva en los participantes y en los colectivos vulnerables y capacite a docentes y educadores de nuevas competencias creativas y sociales, así como de nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje basados en el hacer proyectual y el diseño social.

A su vez, seguir explorando la capacitación a colectivos desfavorables de nuevos lenguajes más allá de la palabra; lenguajes audiovisuales, tanto clásicos como contemporáneos e innovadores, con los que poder mediar y abrir posibilidades de expresión y poder explicar sus sentimientos y sensibilidades.

Esta fórmula creativa de interrelación nos invita a estar todos, independientemente del rol profesional, edad o condición (profesores, profesionales, estudiantes), en una posición de aprendizaje. Esto también constituye un encuadre novedoso, en el que lo aprendido transforma a la persona y lo capacita en su práctica profesional, social y estudiantil para revertirlo al colectivo.

Hay que destacar la contribución en la visibilización y empatía sobre las dificultades de los

adolescentes con problemáticas asociadas a la salud mental y en generación de debates públicos entre universitarios/ pacientes, espectadores/adolescentes, educadores/docentes, familias y público en general, a través de las piezas audiovisuales creadas y su exposición pública.

También tenemos que valorar las capacidades de la tecnología actual para adentrarnos en un audiovisual experiencial inmersivo fuera de la pantalla a través del *micromapping* y la interactividad en la aplicación de nuevos destinos fuera del ámbito publicitario y artístico como, en este caso, la visualización de problemas asociados a la Salud Mental en adolescentes. Observamos el cambio de rol: los que asisten a estas propuestas de audiovisual inmersivo (adolescentes y público en general) pasan de ser espectadores y tener una actitud pasiva, como ocurría en la primera edición, a ser participantes y tener una actitud activa.

Para próximas investigaciones, además de poder ahondar en profundidad en los métodos audiovisuales utilizados en el ámbito de la mediación audiovisual y la salud mental, quedarían por explorar algunos aspectos como la capacitación a los profesionales socio-sanitarios de nuevas formas de acompañamiento en procesos terapéuticos de comprensión y expresión de dificultades emocionales.

La aplicación de alguna herramienta de gestión de equipos puede aportar mejoras al proceso creativo, eliminar los aspectos negativos y generar bienestar.

Poder establecer un protocolo puede permitir estar atentos a problemas personales de introspección de los estudiantes que, por simpatía con los colectivos vulnerables, puedan derivar en recaídas.

Y, por último, es importante poder valorar el impacto y la agencia de las piezas resultantes en el público asistente a las sesiones de presentación con especial atención a los profesionales y pacientes de la fundación Orienta.

Notas

(1) Entendiendo que no se permitía realizar instalaciones audiovisuales o un audiovisual extendido, videomapping, realidad aumentada, etc.

(2) Ver <https://www.kidstimebarcelona.org/ii-jornada-kidstime-innovando-en-parentalidad-y-salud-mental/>

(3) Ver <https://mediacionaudiovisual.com/proyectat/>

(4) Los Laus promueven el diseño, proyectan su importancia cultural y económica para la sociedad, y apoyan al entorno profesional.

<https://www.adg-fad.org/es/laus/premios>

(5) La técnica de *Projection Mapping*, que consiste en adaptar un contenido audiovisual a un edificio físico gracias a una proyección, ha presentado una nueva manera de contar historias, en la cual tanto el contenido audiovisual como el edificio conversan entre sí para conseguir piezas de carácter escultural. La posibilidad de adaptar esta técnica a formas y objetos más pequeños (*micromapping*) genera nuevos formatos publicitarios y artísticos, igualmente impactantes y atractivos, pero más asequibles.

(6) Ver <https://www.youtube.com/watch?v=9UHf8xK3NCA&t=66s>

(7) Ver <https://www.youtube.com/watch?v=W6h-P7dT9mw>

Bibliografía

Balasch, M., Caussa, A., Faucha, M., Casado, J. y Spora Sinergies SCCL (2016). *L'estigma i la discriminació en salut mental a Catalunya*. Obertament. Recuperado de: <https://obertament.org/images/Presentaci%C3%B3%20Acte/Estigma%20a%20Catalunya%202016.pdf>

De Miguel Díaz, M. (2006). *Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias. Orientaciones para promover el cambio metodológico en el espacio europeo de educación superior*. Ediciones Universidad de Oviedo.

Generalitat de Catalunya Departament d'Educació. (2022). *Guia per a l'abordatge de la conducta suïcida i de les autolesions no suïcides en el centre educatiu*.

Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan: Una introducción al diseño para la innovación social*. Experimenta Libros.

Masferrer, A. (2019). *Diseño de procesos creativos. Metodología para idear y co-crear en equipo*. Gustavo Gili.