



Formato de Presentación Working Paper

Título: LATENTE: Lo que existe, aunque no siempre se ve.

Autores: Vanessa Guerrero: Planner, énfasis de educación.

Valentina Ramírez: Director creativo, énfasis de educación.

Juan Linares: Animador, énfasis de animación.

Camila López: Director de arte, énfasis de educación.

Resumen: Latente es un proyecto visual y narrativo que aborda la salud mental desde una perspectiva sensible y creativa. Su objetivo es representar de manera simbólica y emocional tres condiciones psicológicas: la ansiedad, la bipolaridad y las fobias. A través de un cómic digital complementado con animaciones, se busca dar forma a experiencias internas difíciles de expresar con palabras, invitando al espectador a empatizar con quienes las viven. El proyecto utiliza la ilustración, el color, el ritmo visual y el movimiento como recursos expresivos para reflejar la inestabilidad, los contrastes y la profundidad de la mente humana. Más que informar, Latente propone una experiencia sensorial y reflexiva que rompe estigmas y abre un diálogo sobre la importancia de comprender lo que no siempre se ve, lo que permanece oculto, pero existe y respira silenciosamente en cada persona.

Palabras clave: Salud mental, empatía, ilustración, narrativa visual, sensibilización.

Abstract: Latente is a visual and narrative project that approaches mental health from a sensitive and creative perspective. Its goal is to symbolically and emotionally represent three psychological conditions: anxiety, bipolar disorder, and phobias. Through a digital comic complemented by animations, the project gives form to internal experiences that are often difficult to express in words, inviting viewers to empathize with those who live with them. The project uses illustration, color, visual rhythm, and movement as expressive tools to reflect the instability, contrasts, and depth of the human mind. More than informing, Latente offers a sensory and reflective experience that challenges stigma and opens a dialogue about the importance of understanding what is not always seen, what remains hidden, yet exists and quietly breathes within each person.

Keywords: Mental health, empathy, illustration, visual narrative, awareness.

Introducción: LATENTE nace como una propuesta creativa que invita a mirar la salud mental desde la sensibilidad, la empatía y el arte. El proyecto representa, a través de la narrativa ilustrada, la animación y un juego de mesa, las emociones y realidades que acompañan a trastornos como la ansiedad, la bipolaridad y las fobias. Más que informar, busca generar una experiencia visual y participativa que despierte reflexión,

comprensión y diálogo. LATENTE transforma el diseño gráfico en un puente entre lo emocional y lo social, proponiendo una mirada humana hacia aquello que suele permanecer oculto, pero que forma parte esencial de la experiencia humana.

Estado del arte: En los últimos años, el cómic ha evolucionado como herramienta educativa y de sensibilización en salud mental, bajo el enfoque de graphic medicine, que busca representar experiencias humanas desde la empatía y la comprensión. La combinación de medios visuales como cómic y animación facilita la alfabetización emocional, especialmente entre jóvenes, al ofrecer mensajes claros y accesibles que reducen el estigma social.

De forma complementaria, los juegos de mesa se han consolidado como espacios de aprendizaje y reflexión, promoviendo el diálogo y la empatía mediante dinámicas colaborativas. Sin embargo, la mayoría de las propuestas existentes mantienen un enfoque clínico y aislado entre formatos.

En este contexto, LATENTE surge como una propuesta innovadora que integra narrativa ilustrada, animación y juego de mesa, ofreciendo una experiencia educativa, estética y participativa para fomentar la comprensión y desestigmatización de la salud mental en jóvenes.

Objetivos:

General: Crear un proyecto visual y lúdico que integre narrativa ilustrada, animación y un juego de mesa, con el propósito de sensibilizar sobre la salud mental y promover la empatía a través de la experiencia y la comprensión.

Específicos:

1. Construir una historia gráfica que represente experiencias relacionadas con la salud mental desde un enfoque humano, artístico y educativo.
2. Transformar escenas clave en piezas animadas breves que complementen la narrativa y fortalezcan el mensaje de sensibilización en entornos digitales.
3. Diseñar y desarrollar un juego de mesa interactivo que promueva la reflexión, el diálogo y la empatía sobre la salud mental a través de la experiencia lúdica.

Metodología: La investigación es de tipo cualitativa con apoyo descriptivo, con un enfoque exploratorio y descriptivo que busca comprender y representar experiencias sobre salud mental desde una perspectiva creativa y empática. Se emplean como fuentes textos académicos, recursos digitales y audiovisuales, testimonios de jóvenes entre 18 y 23 años, así como campañas y proyectos previos relacionados con el tema. Las técnicas de recolección de datos incluyen entrevistas semiestructuradas a jóvenes



universitarios, análisis de cómics, animaciones y campañas sobre salud mental, además de una revisión documental de estudios especializados. La población está conformada por jóvenes universitarios de 18 a 23 años. El procedimiento contempla la selección de testimonios y escenas representativas, el análisis de narrativas para transformarlas en ilustraciones y microanimaciones, y el diseño e integración de los contenidos en un juego de mesa que promueva la reflexión, la empatía y el aprendizaje sobre la salud mental.

Resultados: El desarrollo del proyecto LATENTE permitió identificar que los jóvenes entre 18 y 23 años perciben la salud mental como un tema cercano, pero aún cargado de estigmas y desconocimiento. A través de las entrevistas y el análisis de referentes visuales, se evidenció la necesidad de contar con recursos que aborden las emociones y los trastornos mentales desde una mirada más humana y cotidiana. Los hallazgos cualitativos guiaron la creación de una narrativa ilustrada que refleja experiencias reales, transformadas en microanimaciones y dinámicas lúdicas dentro de un juego de mesa que invita a la reflexión, el diálogo y la empatía. Este proceso permitió integrar el lenguaje visual y el diseño participativo como herramientas de sensibilización social. Como resultado, LATENTE se consolida como una propuesta innovadora dentro del diseño gráfico y la comunicación en salud mental, al combinar estética, narrativa e interactividad para promover la comprensión emocional y reducir el estigma entre los jóvenes.

Referencias Bibliográficas:

- Guzmán Montaña, L. F. (2023). Políticas públicas sobre salud mental en el siglo XXI: Un análisis comparado entre Colombia, Caldas y Bogotá [Trabajo de grado, Universidad Santo Tomás]. Repositorio Institucional USTA. redcol.minciencias.gov.co
- Hernández Acosta, M. P. (2023). Ley 1616 de 2013: Análisis desde el fenómeno del suicidio de menores entre 2019-2022 [Tesis de maestría, Universidad Santo Tomás]. Repositorio Institucional USTA. redcol.minciencias.gov.co