



Departamento de Arte, Arquitectura y Diseño
Facultad de Creación y Hábitat

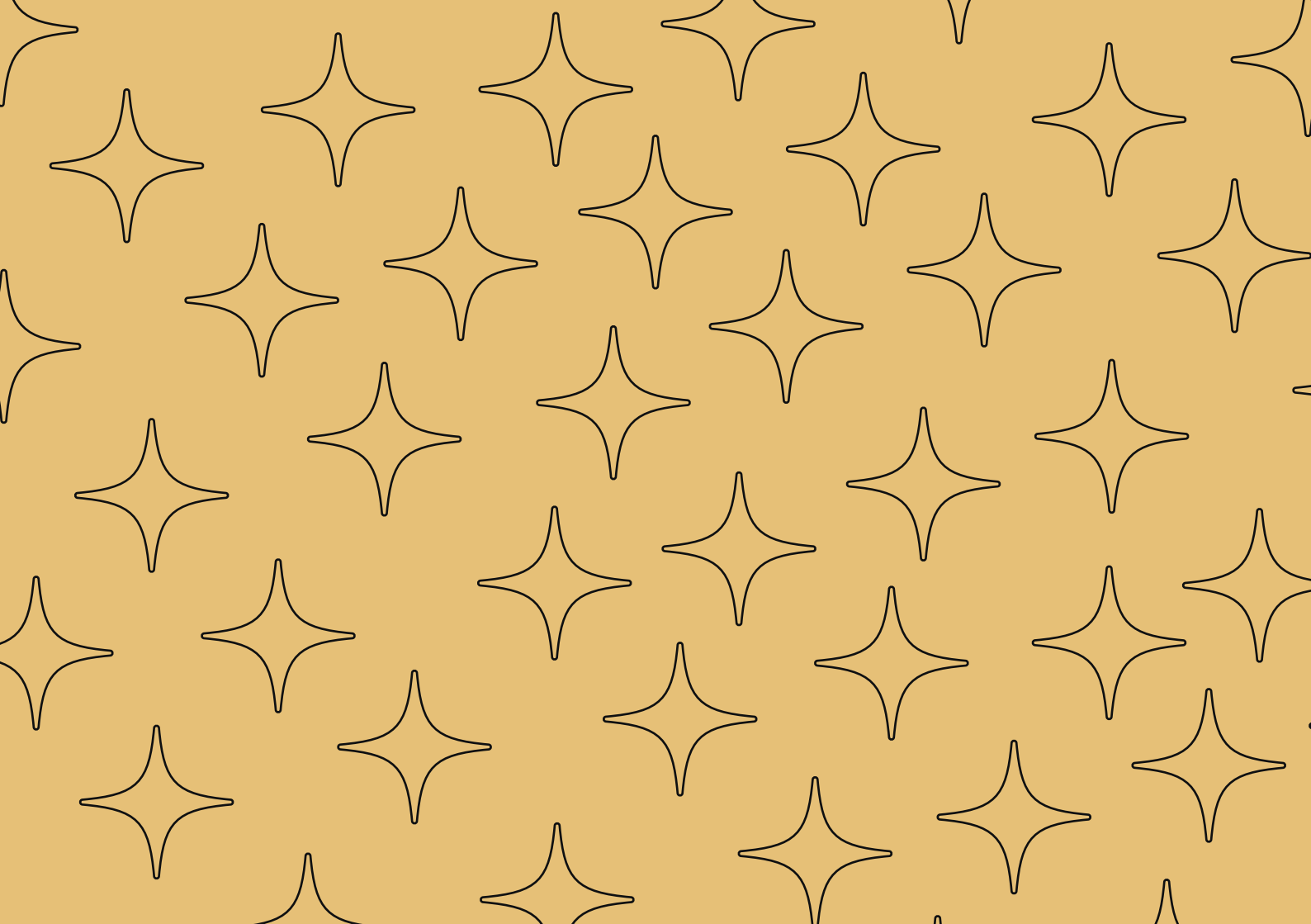
LÍMITE

Memorias Artísticas del Límite

Proyecto avanzado de Diseño 2025-2



Emilly Patiño Narváez
Énfasis Editorial
Asesora: Ángela Sánchez





Fecha de Elaboración
Cali, Colombia–Noviembre 2025

Título del proyecto
LÍMITE

Autora
Emilly Patiño Narváez
Diseñadora de Comunicación Visual
Pontificia Universidad Javeriana
2025

Dirección de proyecto
Ángela Sánchez

Ilustraciones, diagramación y contenido
Emilly Patiño Narváez

Todos los derechos reservados
No se permite la reproducción total o parcial
de este contenido sin la autorización previa de la autora

LÍMITE

A VECES, EL ENEMIGO NO ESTA AFUERA



ÍNDICE

• Tema	5		
• Justificación	6		
• Situación Abordada	7	• Sistema Estratégis	23
• Objetivos	8	• Cortometraje	24
• Experta	9	• Comic 4 viñetas	25
• Usuario	10	• Posters	27
• Entrevista	11	• Cuenta de Instagram	28
• Proceso creativo:	12	• Memoria/Libro Arte	29
- Estilo	12	• Validación	30
- Moodboard	13	• Agradecimientos	31
- Personaje	14	• Referencias	32
- Guión	16		
- Escenarios	17		
- Storyboard	18		
- Animación	19		
- Logo	21		



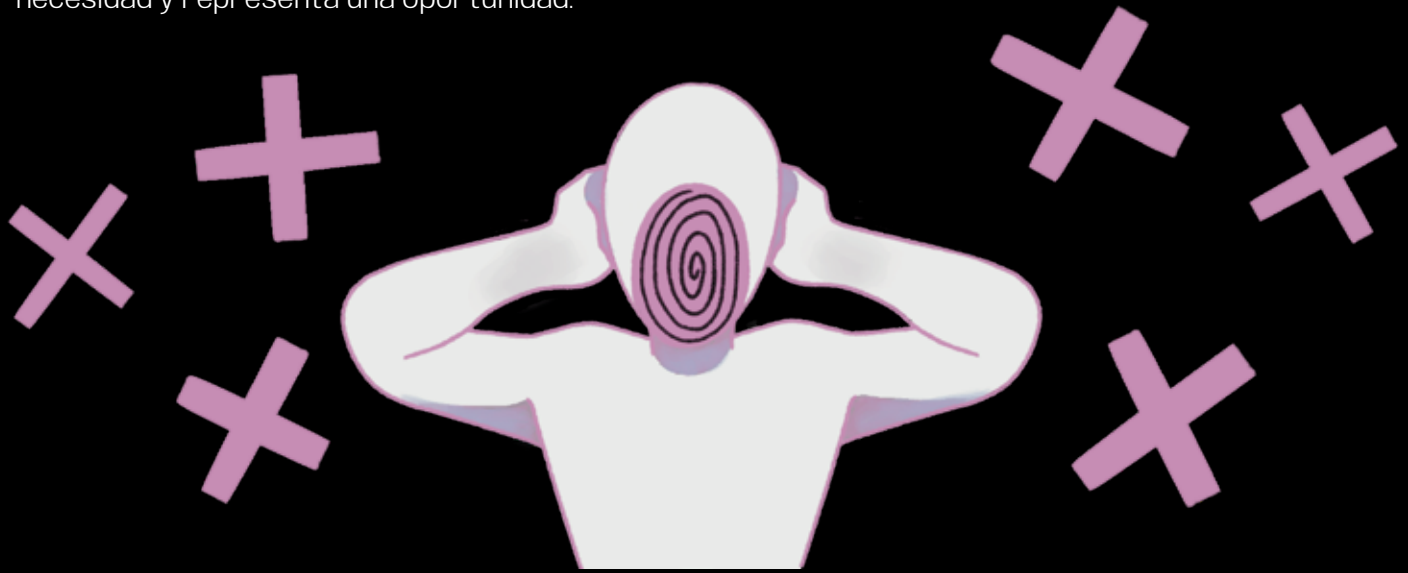
TEMA

"LÍMITE" es una herramienta psicoeducativa de comunicación visual y narrativa la cual busca facilitar el entendimiento del Trastorno Límite de la personalidad tanto como para aquellos que tienen este trastorno, como para su círculo cercano. Esto a través de una investigación autoetnográfica, explorando la experiencia personal de la investigadora como estudiante universitaria con TLP y convirtiéndolo en una narrativa reflexiva y sanadora.

JUSTIFICACIÓN

Las personas con Trastorno Límite de la Personalidad enfrentan desafíos diarios como estigmas de ser "difíciles" o "manipuladores", tanto por la población general como por el personal de salud, a menudo encontrando muchas dificultades para encontrar la ayuda apropiada; síntomas como desregulación emocional, relaciones interpersonales inestables e impulsividad. Hablando de Colombia, es uno de los países con más alto índice de personas con trastornos de la personalidad en Latinoamérica, lo que significa que existe una necesidad y representa una oportunidad.

Este proyecto nace del deseo de ofrecer un producto que pueda generar comprensión y empatía para personas como yo, personas que se han sentido solas e incomprendidas que buscan mejorar y seguir adelante. Para esto, ha sido esencial combinar mis habilidades de diseño, ilustración, animación y narrativa con mis experiencias personales para así traer atención a esta problemática.

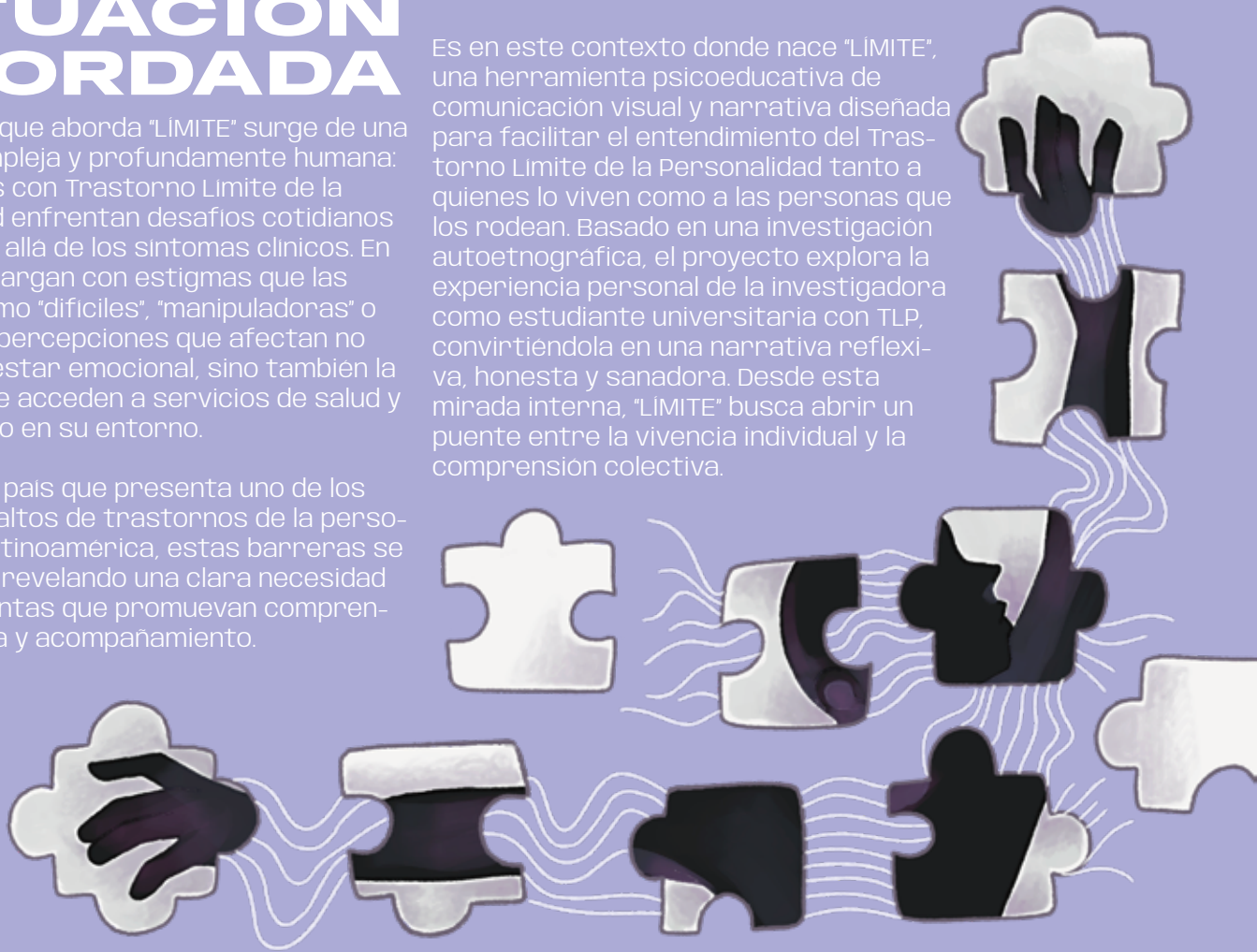


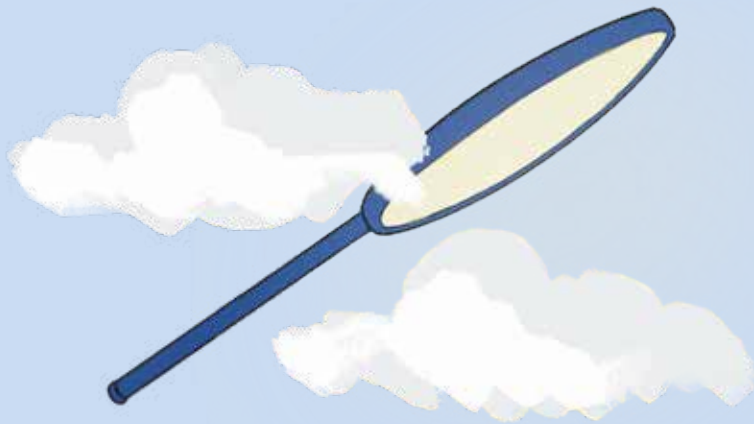
SITUACIÓN ABORDADA

La situación que aborda "LIMITE" surge de una realidad compleja y profundamente humana: las personas con Trastorno Límite de la Personalidad enfrentan desafíos cotidianos que van más allá de los síntomas clínicos. En su día a día cargan con estigmas que las retratan como "difíciles", "manipuladoras" o "inestables", percepciones que afectan no solo su bienestar emocional, sino también la forma en que acceden a servicios de salud y buscan apoyo en su entorno.

En Colombia, país que presenta uno de los índices más altos de trastornos de la personalidad en Latinoamérica, estas barreras se intensifican, revelando una clara necesidad de herramientas que promuevan comprensión, empatía y acompañamiento.

Es en este contexto donde nace "LIMITE", una herramienta psicoeducativa de comunicación visual y narrativa diseñada para facilitar el entendimiento del Trastorno Límite de la Personalidad tanto a quienes lo viven como a las personas que los rodean. Basado en una investigación autoetnográfica, el proyecto explora la experiencia personal de la investigadora como estudiante universitaria con TLP, convirtiéndola en una narrativa reflexiva, honesta y sanadora. Desde esta mirada interna, "LIMITE" busca abrir un puente entre la vivencia individual y la comprensión colectiva.





ESPECÍFICOS

- Comprender la experiencia del TLP dentro del contexto universitario del sujeto de investigación a través de una investigación auto etnográfica para obtener los datos necesarios para desarrollar las herramientas.
- Definir técnicas de recopilación de datos usando materiales autobiográficos para identificar las características relacionadas al TLP dentro de la experiencia propia
- Desarrollar material gráfico a través del recurso audiovisual para visualización de las experiencias de el sujeto viviendo con TLP en el contexto universitario.

OBJETIVO

Diseñar una narrativa psicoeducativa visual mediante un proceso auto etnográfico para que facilite el entendimiento de las personas sobre el trastorno del TLP.



EXPERTA



Este proyecto contó con el acompañamiento de la psicóloga Laura J. Ramirez, psicóloga y maestra en la universidad Javeriana.

USUARIO

Estudiantes universitarios de 18 a 25 años que están diagnosticados con TLP o sospechan tenerlo.





ENTREVISTAS

En esta fase se realizaron entrevistas anónimas a otros estudiantes que tuvieran TLP para que nos compartieran sus propias experiencias, esto para encontrar puntos de convergencia con otras experiencias.

Este ejercicio, también fue una experiencia enriquezadora personalmente. Conectar con otras personas como yo a través de anécdotas y desafíos comunes es el sentimiento pilar del proyecto, saber que no estás solo.

PROCESO CREATIVO

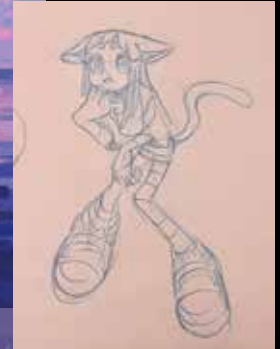
Definición De Estilo

Partiendo desde el público objetivo, la herramienta debe ser visualmente atractiva para este sector, no solo eso, sino también debe ser capaz de evocar emociones y sentimientos más profundos en el usuario, por esto se decidió crear una narrativa en formato de cortometraje animado, de esta manera se puede evocar emociones a través de los movimientos, color, sonido e historias.

Basado en el rango de edad, y también información recopilada en las entrevistas, se decidió utilizar un estilo visual más contemporáneo, inspirado en el anime y series populares, pero simplificado lo suficiente para facilitar el proceso de animación.



@hanabushi en "X" e Instagram



PROCESO CREATIVO

Moodboard



Moodboard de estilos y paletas de colores que transmitan emociones fuertes y complejas

PROCESO CREATIVO

Personaje

Los requerimientos básicos del personaje principal son claros, debe ser un estudiante universitario, y debemostrar claros comportamientos de TLP, pero, además de eso, está la pregunta de cómo se debe ver, y cuáles serán sus características más notables.

En el desarrollo del diseño de este personaje tuve un conflicto interno, al principio quería intentar hacer un personaje diferente a mí, que la gente no pudiera relacionar, pero eso no funcionaba. Este proyecto se basa en la autoetnografía, su esencia es mi esencia, sus pilares son mis experiencias. Aún así, fue un conflicto entre el sentirme expuesta frente al mundo, más de lo que pensaba. Un desafío que tuve que enfrentar para poder hacer este proyecto.





Ellie



PROCESO CREATIVO

✧ Escenarios

El escenario principal en el que se debe desarrollar la historia debía ir acorde al público objetivo, universitarios, por lo que el escenario principal del corto es la universidad. Sin embargo, no era suficiente para poder representar de mejor manera las situaciones que vive una persona con TLP.

Cuando tienes TLP, cada emoción se siente como si vertieran un balde de agua fría con hielo sobre ti, es un golpe casi repentino e intenso, incluso puede ser doloroso. Necesitaba representar ese cambio interno, externo, por lo que se me ocurrió crear otros dos escenarios, excepto que no era físicos, sino mentales.

Así nació el mundo eufórico y el mundo de crisis, dos escenarios que representan el estado mental de la protagonista con un cambio de escenario



PROCESO CREATIVO

Guión

Secuencia 2 - Introducción (00:20 - 1:00)

MUNDO: REAL

PLANO: General, Ellie caminando

SONIDO: Música suave, suave murmullo de ambiente universitario. Sonido de pasos suaves

VOZ EN OFF (Ellie): "No me refiero a sentirme alegre, reirme, sentir amor, emoción y cariño. Si lo he hecho, estaría mintiendo al decir que no"

PLANO: General, Ellie parada en medio del campus, sosteniendo su celular; plano detallado de su celular, sin notificaciones.

SONIDO: Música suave, suave murmullo de ambiente universitario.

VOZ EN OFF (Ellie): "Antes solía pensar que no sentía, que era como un cascarón vacío... pero la verdad..."

PLANO: Medio, Ellie suspira, cerrando sus ojos.

VOZ EN OFF (Ellie): "...es que siento mucho"

PLANO: Sin imagen

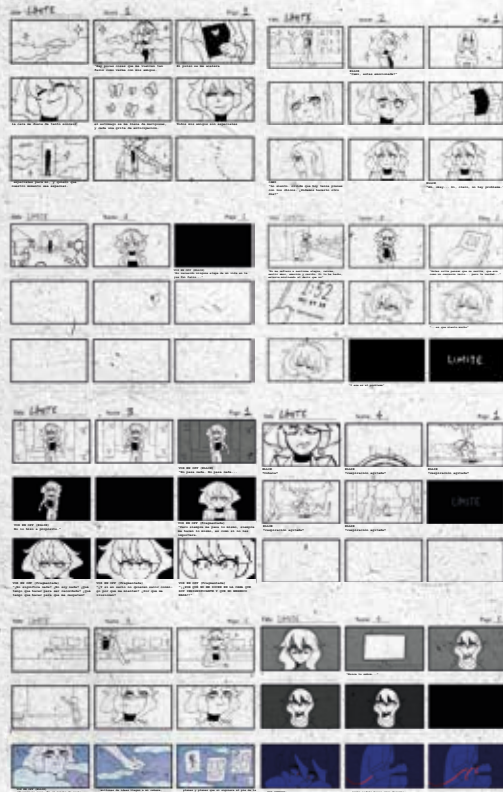
VOZ EN OFF (Ellie): "Y ese es el problema"

Realizar un guión para animación no solo es escribir una historia, se debe pensar desde el inicio acerca de los planos de cámara, los escenarios, los personajes y sus nombres, y muy importante, cuanto tiempo va a durar cada escena.

El guión para una producción de película o animación más robusto, debe tener al menos dos guiones, un guión narrativo y un guiión técnico, pero para efectos de este proyecto, he fusionado ambos en uno solo, ya que es de una duración mucho más corta y con solo un personaje principal.

En este guiión utilicé varias experiencias personales que también son comunes entre personas con TLP, haciendo un énfasis en los pensamientos internos y el estado mental del protagonista

PROCESO CREATIVO



Storyboard

El paso antes de crear una animación es crear un storyboard. Una serie de "bocetos" o dibujos simples que visualizen las escenas, los ángulos de cámara, los personajes en pantalla, etc. Tofo mayoritarioamente a blanco y negro y acompañado con los dialogos y sonidos que van en cada escena. Es un proceso igualmente extenso, pero que se vuelve más llevadero si has delimitado muy bien cada escena en tu guión.

PROCESO CREATIVO

Animación

Finalmente, la culminación de todos estos elementos que terminan juntos en esta pieza. Para este punto se ha trabajado cada elemento que debe tener, cada escena, diálogo y color, pero aún así, esto no lo hace más fácil cuando se llega aquí.

La animación es intimidante, por las razones correctas, es un proceso largo y con mucho detalle, especialmente en este caso, ya que es una animación cuadro a cuadro. Eso no significa que no haya "shortcuts" que se puedan tomar.

Tomando en cuenta el objetivo del proyecto, fue crucial recordar que lo más importante no es que tanto se mueva el cabello, o que tan bien este la anatomía, lo importante es que la cara del personaje refleje como se siente, y que las situaciones por las que pasa se puedan comprender



PROCESO CREATIVO

Logo

Incluso siendo una animación, esta necesita su propia "marca", incluyendo su nombre, logotipo y su paleta de colores. El desarrollo de este logotipo fue a partir del nombre dado al cortometraje "LÍMITE". Teniendo en cuenta este y la naturaleza del trastorno, se eligió una tipografía extendida, fuerte, robusta, la cual fue editada para que su primera y última letra estuvieran estiradas "hasta el límite", con un efecto de dispersión dramático.

Su paleta de colores se compone de un fondo casi siempre negro, con colores contrastantes como rojos, azules y morados, mismos que se utilizan dentro del corto.

LÍMITE
LÍMITE
LÍMITE
LÍMITE
LÍMITE

LIMITED

ANYBODY
anybody



SISTEMA ESTRATÉGICA

EXPECTATIVA

REDES
POSTERS
CHARLAS
TEASER

CORTOMETRAJE

GUIÓN TÉCNICO-LITERARIO
STORYBOARD
MÚSICA
CONCEPT ART
FICHA DE PERSONAJE

DIFUSION

CENTRO BIENESTAR
PSICÓLOGOS
YOUTUBE
CONVOCATORIAS



CORTOMETRAJE

Mi proyecto de grado tal vez haya terminado, pero este cortometraje no. Porque la vida, mi vida lidiando con el TLP no ha acabado, y mi recorrido para superar los desafíos que me pone la vida son eternos.

Primera vez en terapia



Preguntas difíciles



Por algo se empieza



FANZINE 4 VIÑETAS

Desde el inicio del proyecto, había una sensación de que faltaba algo, un elemento que le diera un cierre a este proyecto. Finalmente, utilicé más de mis experiencias y revelaciones personales que no pudieron entrar al corto y realicé un fanzine con varias historias en 4 viñetas con un estilo simple y a solo una tinta.

Con el objetivo de generar expectativa, se diseñaron dos posters que invitan a estar atentos al corto, así como dar una premisa.

POSTERS





CUENTA DE INSTAGRAM

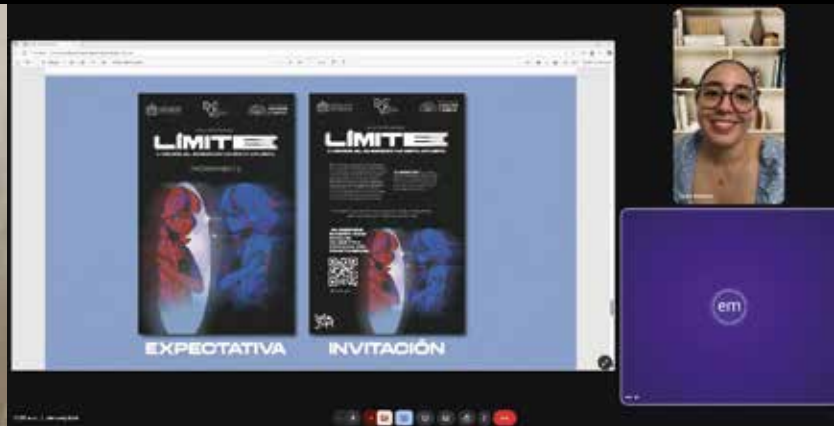
La expectativa también incluye una estrategia digital, la cual consiste en manejar una cuenta de Instagram llamada @limite_jav, donde además de generar expectativa y atención, también sirve como puente para poder ver el fanzine digitalmente y el cortometraje.

MEMORIA/ LIBRO ARTE



Casi todos los proyectos de animación tienen su propio "Libro arte", pero en este caso, decidí mezclar este concepto con la memoria requerida, hondando un poco más en el proceso artístico y un poco sobre mi recorrido personal con este proyecto.

VALIDACIÓN



Las pruebas de validación tanto con universitarios como con profesionales demostró una muy buena recepción emocional y ha captado la atención de los usuarios efectivamente. Destacaron los diálogos realistas, las expresiones del personaje y como el sonido transmite efectivamente los sentimientos de la protagonista.

“Es como si tuviera un paciente con TLP en frente”

“se siente muy real, he pasado por situaciones así”

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a Bee Cataño y Luisa Buritica por abrimme las puertas a conocer sus historias. Nuestros pequeños encuentros donde compartimos nuestras experiencias formaron las bases para poder darle a mi proyecto lo que necesitaba. Estamos en esto juntas, no estamos solas. Gracias por confiar en mi, gracias por darme su amistad. Este es solo el comienzo.

A mi directora de PDG Ángela Sánchez, quien no perdió la fe en mí en ningún momento, gracias por ser paciente, comprensiva, y guiarme por el camino correcto. Sin su apoyo incondicional, este proyecto no hubiera sido posible

A mi pareja, quien estuvo apoyandome a lo largo de todo este proyecto, especialmente aquellos momentos donde dudé de mí misma, me dio fuerzas para terminar lo que había empezado.


Finalmente, creo necesario agradecerme a mí misma, por superar los desafíos que este proyecto me puso en frente. Fue un proceso de enfrentamiento emocional, de revelaciones, y de sanación. Fue difícil, pero aquí estoy, aquí sigo, y aquí seguire

REFERENCIAS

- Lohman MC, Whiteman KL, Yeomans FE, Cherico SA, Christ WR. Qualitative Analysis of Resources and Barriers Related to Treatment of Borderline Personality Disorder in the United States. *Psychiatr Serv*. 2017 Feb 1;68(2):167-172. doi: 10.1176/appi.ps.201600108. Epub 2016 Oct 3. PMID: 27691382; PMCID: PMC5288272.
- Oviedo GF, Gómez-Restrepo C, Rondón M, Borda Bohigas JP, Tamayo Martínez N. Tamizaje de rasgos de personalidad en población adulta colombiana. Encuesta Nacional de Salud Mental 2015. *Revista Colombiana de Psiquiatría [Internet]*. diciembre de 2016;45:127-34. doi: <https://doi.org/10.1016/j.rcp.2016.08.002>
- González Marin, Esperanza María; Montoya Otalvaro, Juliana Andrea; Cadavid Buitrago, Mónica Alexandra; Gaviria Gómez, Ana Milena; Vilella, Elisabet; Gutiérrez-Zotes, Alfonso. (2023). Trastorno límite de la personalidad (TLP), experiencias adversas tempranas y sesgos cognitivos: una revisión sistemática. *Revista de Investigación e Innovación en Ciencias de la Salud*. 5(1), 273
- Daniela Godoy, Andrea Eberhard, Francisca Abarca, Barbara Acuña, Rocío Muñoz, Psicoeducación en salud mental: una herramienta para pacientes y familiares, *Revista Médica Clínica Las Condes*, Volume 31, Issue 2, 2020
- Kara Zivin, Daniel Eisenberg, Sarah E. Gollust, Ezra Golberstein, Persistence of mental health problems and needs in a college student population, *Journal of Affective Disorders*, Volume 117, Issue 3, 2009,
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2021). Informe sobre la situación de los trastornos mentales en el mundo.
- Ministerio de Salud y Protección Social de Colombia. (2020). Estadísticas de salud mental en Colombia.
- Gunderson, J. G. (2018). *Borderline Personality Disorder: A Clinical Guide*. American Psychiatric Publishing.
- Linehan, M. M. (2014). *DBT Skills Training Manual*. Guilford Press.
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- HubSpot. (2022). Informe sobre tendencias de consumo de contenido visual.







“LIMITE” es una herramienta psicoeducativa de comunicación visual y narrativa la cual busca facilitar el entendimiento del Trastorno Limite de la personalidad tanto como para aquellos que tienen este trastorno, como para su círculo cercano. Esto a través de una investigación autoetnográfica, explorando la experiencia personal de la investigadora como estudiante universitaria con TLP y convirtiendolo en una narrativa reflexiva y sanadora.