

***Enseñame***

Comunicar desde el Diseño Gráfico la experiencia de vida de Sara Hincapie,  
una persona sorda de 22 años que inicia su carrera universitaria.

*Angie Camila Ortiz Tello*

*Trabajo de grado para optar al título de  
Diseñadora Gráfica  
En la modalidad de investigación Creación*

*Asesora de Trabajo de Grado  
Zaira Montes*

*Instituto Departamental de Bellas Artes  
Facultad de Artes Visuales y Aplicadas  
Programa de Diseño Gráfico  
Santiago de Cali  
2023*

## *Agradecimientos*

Principalmente agradecerle a Dios, por darme la oportunidad de conocer y conectar con la población sorda, por medio de vivencias personales las cuales me aportaron a mi crecimiento personal y profesional, ya que me ha permitido llevar a colación estos saberes y aportar en diferentes proyectos dentro y fuera de la Universidad.

A mi familia, por el apoyo brindado en los diferentes semestres para poder alcanzar cada una de las metas propuestas y así llevar a cabo este proyecto, debido a que sin su apoyo económico y moral no hubiera realizado los diferentes trabajos de campo fuera de la Ciudad.

A Sara, por abrirme las puertas y darme la oportunidad de conocer su historia de vida de primera mano, al tener confianza en mí en intercambiar palabras, fue un proceso muy significativo para mí, porque no todas las personas pueden generar vínculos con otros, pero ella con su resiliencia me enseñó a que sin importar los obstáculos vale la pena seguir adelante y romper con las barreras que enfrentamos en el transcurso de la vida

A todos los intérpretes, modelos lingüísticos, asociaciones e institutos que me apoyaron en este proceso, conociendo las vivencias que ellos tienen con la población sorda, principalmente a Karen Flores, Katherine Daza y Monica Carmona que desde su área de conocimiento me compartieron toda aquella información que no desconocía.

A mis profesores que me acompañaron durante el proceso aportando sus conocimientos de orientación para la realización de este proyecto, en especial a mi asesora Zaira Montes por su apoyo, comprensión, disposición y compromiso durante el proceso de creación, afianzando mis habilidades y capacidades tanto personales como profesionales.

## Resumen

Esta iniciativa se genera a partir del reconocimiento de las habilidades y capacidades de una persona sorda, al enfrentar con valentía y fortaleza los obstáculos a causa de su discapacidad auditiva, permitiendo que su situación se vuelva en una virtud.

Para lo que se propone *comunicar* desde el Diseño Gráfico la experiencia de vida de Sara Hincapie, una persona sorda de 22 años que inicia su carrera universitaria.

En consecuencia con lo dicho anteriormente se realiza un proyecto de investigación creación a través de 3 fases: que consta en *identificar* la experiencia de vida de Sara Hincapie, desde su punto de vista y así tener toda la información necesaria para abordar el proceso creativo, de este modo *consolidar* las diferentes etapas de producción que den como resultado la creación de un diseño audiovisual, a partir de los conceptos y teorías del lenguaje audiovisual que se debe poner por obra para la realización del *prototipo* de un producto audiovisual, que dé como resultado un teaser<sup>1</sup> apoyado de un documental híbrido como narrativa para evidenciar las experiencias de vida de Sara Hincapié una persona sorda resiliente, quién mostrará a lo largo del corto las habilidades y capacidades que ha adquirido, a su vez se realizará un producto editorial llamado dossier<sup>2</sup> que contenga el desarrollo de la etapa de preproducción, donde se realizaron gráficos, ilustraciones, storyboard, diseño de personaje, diagramación y redacción, con el fin de evidenciar el proceso que se ha llevado a cabo durante el desarrollo del teaser.

Los anteriores buscarán que el público objetivo, en este caso, a los estudiantes de primer semestre del programa de Diseño Gráfico del Instituto Departamental de Bellas Artes, puedan fomentar la innovación social y construir puentes e inclusión (Bellas Artes, 2023)

**Palabras clave:** experiencias de vida, documental híbrido, población sorda

---

<sup>1</sup> Se entiende como un adelanto de la película para llamar su atención.

<sup>2</sup> Se entiende como un conjunto de registros que incluye la información del proyecto.

# Contenido

Resumen	3
Contenido	4
Tabla de Figuras	5
Tabla de Anexos	7
Idea o necesidad de conocimiento	8
Interés a Resolver	10
Estado de lo conocido	12
Proyecto Interno	12
Proyectos externos	13
Internacional	13
Nacional	15
Local	17
Oportunidad de intervención desde el diseño	21
Pertinencia de la Propuesta	22
Conceptos y teorías del área	24
Relaciones del contexto con la oportunidad de diseño	28
Propósito de diseño	30
Conceptualización de diseño	31
Identificación y definición de variables gráficas	34
Parámetros de Diseño	38
Referentes de diseño	42
Bocetación	46
Comprobación de bocetos, experimentación de técnicas	52
Focus Group	59
Conclusiones	62
Profesional	62
Académicas	62
Personal	63
Referencias	65
Anexos	67

## Tabla de Figuras

Figura 1. Capturas de pantalla del proyecto enseñame (2021)	13
Figura 2. Capturas de pantalla de Madagascar A Little Wild - ANIMACIÓN (2022)	14
Figura 3. Capturas de pantalla de la campaña publicitaria “Burger King Whopper Sign” (2016)	15
Figura 4. Capturas de pantalla videos interactivos (2021 y 2022)	16
Figura 5. Capturas de pantalla de la plataforma virtual SENA Me Enseña (2022)	17
Figura 6. Capturas de pantalla Proyecto OBIS Santa Librada	18
Figura 7. Fecisor (2023)	20
Figura 8. Gráfico de las teorías de enseñame (2023)	24
Figura 9. Infografía de la técnica Persona	29
Figura 10. Moodboard	31
Figura 11. Esquema del Sistema Visual	33
Figura 12. Paleta de Color	34
Figura 13. Manejo de Tipografía en las preguntas	35
Figura 14. Tipografía Raleway	35
Figura 15. Texturas	35
Figura 16. Intervención fotográfica	36
Figura 17. Bocetos del Identificador	36
Figura 18. Imagotipo	37
Figura 19. Responsive	37
Figura 20. Versiones de Color	38
Figura 21. Usos No Permitidos	38
Figura 22. Ejemplo de apoyo	39
Figura 23. Intérprete	39
Figura 24. Alternativas de Comunicación	40
Figura 25. Cortometraje Acorde Sordo (2010)	42
Figura 26. Mi Hermano Luca (2022)	43
Figura 27. Paper Plane (2019)	43
Figura 28. SiSiSiSiSiSiSiSiSiSi (2011)	44
Figura 29. Portafolio de Sarah Capon (2023)	45
Figura 30. Esquema de Arco Dramático	46
Figura 31. Personaje SARA	47
Figura 32. Biblia de Personaje	48
Figura 33. Storyboard 1 - Documental Híbrido	49
Figura 34. Storyboard 2 - Insert de Animación cut out	50
Figura 35. Storyboard 3 - Insert de Animación cut out	51
Figura 36. Bocetos Diseño de Personaje	53
Figura 37. Bocetos Diseño de espacios	54
Figura 38. Muestra del Insert N°6	54
Figura 39. Muestra de Montaje Insert	55

Figura 40. Insert N° 8	56
Figura 41. Insert N°10	56
Figura 42. Insert N°7	57
Figura 43. Diagramación de Maqueta	57
Figura 44. Reticula y Guías	58
Figura 45. Dossier	58
Figura 46. Diagramación de Maqueta	59
Figura 47. Focus Group	60
Figura 48. Entrevistas	61

**Tabla de Anexos**

<u>Anexo 1</u>	<u>67</u>
<u>Anexo 2</u>	<u>68</u>
<u>Anexo 3</u>	<u>68</u>
<u>Anexo 4</u>	<u>69</u>
<u>Anexo 5</u>	<u>69</u>
<u>Anexo 6</u>	<u>70</u>
<u>Anexo 7</u>	<u>70</u>

## Idea o necesidad de conocimiento

En el año 1996 se aprobó la ley 324 en la cual El Estado de Colombia en el ARTÍCULO 2. Reconoce la Lengua Manual Colombiana como idioma propio de la comunidad Sorda del País, esto es un gran avance para la comunidad sorda latinoamericana, ya que Colombia es uno de al menos 60 países con reconocimiento oficial de Señas local, ésto explica el por qué existen entidades que trabajan en pro de los sordos, pero esta información no es de fácil acceso para los oyentes, sin embargo, a pesar de que los sordos son una minoría, ésto no los excluye de hacer parte de la ciudadanía colombiana.

Como se afirmó anteriormente esta minoría no es visible, a menos que se tenga una interacción con ellos, de lo contrario no se puede identificar que es un sordo o qué tipo de hipoacusia tiene, para contextualizar, según el DANE (2018) “el Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas, en el censo realizado en el 2018 en Colombia se reportaron 314.320 personas con limitación para oír”, cuando se adentra principalmente en “la Ciudad de Cali se observa un sondeo aproximadamente de 15.384 personas con Discapacidad Auditiva en la ciudad” INSOR (2020).

No obstante, se ha categorizado a esta población con discapacidad auditiva, como personas que les falta algo y por lo tal se les limita a desarrollarse en los ámbitos académicos, laborales y familiares, es aquí donde parte la problemática social, puesto que Cali al igual que otras ciudades poco a poco siguen haciendo actividades de inclusión educativa, prueba de ello es la Oferta Bilingüe Intercultural con Sordos (OBIS) liderada por la Institución Educativa Santa Librada, ubicada en la comuna 3, la cual ofrece servicio público educativo, del nivel Básica secundaria en la sede principal, actualmente hay 2400 estudiantes de los cuales 65 son sordos, la institución creó un plan de estudios acorde a las necesidades del colegio, según Ortiz Burgos (2020) hay estudiantes sordos y oyentes, que pueden ver materias conjuntas, pero hay otras como matemáticas, español, lengua, identidad y cultura sorda, además de arte la aprenden solo las personas sordas.

Aunque es una apuesta a la educación de la población sorda, para el año 2022 se sacó una circular interna informando sobre la desescolarización de estudiantes sordos por no contar con intérpretes de lengua de señas ni modelos lingüísticos debido a la falta de contratación, trámite que debía ser realizado por la Secretaría de Educación, para así garantizar el apoyo pedagógico a



los estudiantes sordos, por lo que se refiere si hay leyes que cobije los derechos de las personas sordas, además de aportaciones desde el ámbito audiovisual para un mejor desarrollo en el aprendizaje, usando herramientas de accesibilidad, como voz en off, audiodescripción, subtítulos y lengua de señas, pero que el resto de la sociedad desconoce, por ende se recomienda que se incorpore un modelo social en pro de los sordos, este hace referencia a que el problema no viene de ellos porque no escuchan, sino de nosotros (los oyentes) que a nivel de sociedad no nos hemos capacitado y adaptado.

Por tal motivo se considera lo que dijo Franco Ferrarotti (2007) sociólogo italiano, el cual plantea **las historias de vida como método**, ya que se basa en métodos cualitativos, dando a entender que el hombre no es un dato, sino un proceso. (Ferrarotti, 2007, p. 1). Este método permite al investigador hacer trabajo de campo conociendo de primera mano el texto, contexto e intertexto del individuo, entendiendo que el mundo social está construido con símbolos y significados que hacen del ser algo especial.

La investigación cualitativa se desarrolla en una interacción personal, en consecuencia no es fácil darle información a otro individuo, de lo que has vivido o experimentado a lo largo de tu vida, primero no se sabe con qué intención este lo hace y segundo como lo puede llevar a cabo, por tal motivo se referencia a Gregorio Rodríguez, Javier Gil y Eduardo García (1996), quienes plantean que esta metodología de investigación estudia la realidad del contexto natural de la persona a la cual se está investigando. (Rodríguez, Gil y García 1996, p. 1), por lo tanto estos se refieren a que se debe hacer uso de una gran variedad de materiales para poder recoger la investigación necesaria, que se dividen en 4 fases: Preparatoria, trabajo de campo, analítica e informativa, este proyecto en sí se basa en el trabajo de campo, no porque las otras fases no sean importantes, sino que ésta tiene algo particular y no trata de una suposición de lo que leo e investigo, sino de la esencia propia del ser, ya que ésta enseña a que el investigador debe ser paciente y esperar hasta que sea aceptado, a su vez debe tener la capacidad de adaptación, debido a que la población en estudio, en éste caso las personas sordas, son personas que han atravesado diferentes etapas difíciles de aceptación, causa de la discapacidad auditiva, por tal razón es una comunidad cerrada, pues no confían fácilmente en cualquier persona, es respetable entender este tipo de acciones ya que es un paso a paso, el proceso que se debe llevar a cabo, para poder hacer un trabajo de investigación pertinente.

## Interés a Resolver

Por lo que se refiere a la problemática, ésta afecta directamente a aquellas personas que se encuentran inmersas en la situación, puesto que, es más difícil el acceso a los procesos y a las oportunidades, al adquirir un producto o servicio que brinda la sociedad, se puede afirmar que, para ellos se han creado puntos estratégicos respondiendo a las necesidades por medio de fundaciones, instituciones, tecnología y servicios que trabajan para dar soluciones.

Es conveniente subrayar que no todos tienen las mismas posibilidades, si no hay un intérprete o personal capacitado que los atienda, ya sea en un colegio, universidad, centros médicos o comerciales y movilidad, ésto es muy cierto, pero desde otra perspectiva ninguna de las personas está exentas a quedar sorda, debido a que una de las causas de la sordera, es por genética, mal procedimiento en cirugías, un accidente, enfermedades e incluso por la edad avanzada, cualquiera de éstas es una probabilidad y es conveniente conocer respecto a esta población y su cultura.

Por consiguiente, es claro en afirmar que a los oyentes también les afecta está problemática independiente del vínculo que haya con esta población, como dijo la antropóloga Margaret Mead en su icónica reflexión respecto al inicio de la civilización “Ayudar a alguien en las dificultades es el punto donde comienza la civilización” (Margaret Mead, citado por Prieto. R.G. pág.142, 2020), ésto hace referencia a la evolución del ser humano, no solo es pensar en mi comodidad ni en lo que vivo, sino desde lo que sé que puedo hacer.

De hecho el presente proyecto de grado estaría abierto a todos los oyentes de la Ciudad de Cali, asimismo la intención es que las personas sordas se sientan incluidas, pero se tomó como caso de estudio a estudiantes entre (18 a 25 años) de primer semestre de Diseño Gráfico del Instituto Departamental de Bellas Artes, que está ubicado en el barrio Centenario de Cali, Valle del Cauca, debido a que esta institución plantea en su política de inclusión: el Acuerdo N°. 012 de 2021 que hace referencia a la aprobación sobre los derechos de las personas con discapacidad, al tener ellos acceso a la educación en los diferentes niveles del sistema educativo, para asegurar la participación de estas personas en la vida académica, social, entre otras. (Artes, 2021, p.3).

Las iniciativas en materia de inclusión que la universidad aborda parecen confirmar que se está trabajando en pro de las personas con diferentes capacidades y que, como comunidad universitaria, esto nos compete, es importante, porque a pesar que en la Constitución Política de Colombia de 1991 en el ART 67°. Dice que “La educación es un derecho de la persona” (p. 11).

El artículo no se cumple a cabalidad debido a que no todos los institutos, universidades y colegios cuentan con personal capacitado para atender a la población sorda, a pesar que en la Ley 982. (2005) en el ART 4°. dice que “El Estado garantizará y proveerá la ayuda de intérpretes y guías intérpretes idóneos”.

Por otro lado, la Caracterización de Ciudadanos que realizó INSOR, el instituto Nacional para Sordos (2020) donde menciona que el 11% de las personas con discapacidad auditiva que deberían estar asistiendo al sistema educativo no están matriculados en ningún establecimiento. (INSOR, 2020, págs. 12 y 13). Dicho de otra manera, al no haber estudiantes sordos matriculados en los colegios públicos o privados éste no brinda la posibilidad de entablar una relación y comunicación con ellos.

Este tema ha sido abordado desde otro campo que es el de la población sorda, hoy en día se habla de inclusión, igualdad y equidad. Ahora bien al indagar del tema y de los retos que se están viviendo en la parte de inclusión educativa, se intenta disminuir la brecha de conocimiento y comunicación, sin embargo, para que esto ocurra se debe empezar por algo mínimo, para seguir avanzando. No obstante, se habla de estos temas de no excluir y lo terminan siendo para el resto de la sociedad, a grandes rasgos, una de las fuentes de información en el país son los medios de comunicación, pero, cuando se entra en los canales de noticias no se ahonda mucho en estos temas, como informar sobre las capacidades y habilidades que desarrolla un sordo a lo largo de su vida, ya sea familiar, profesional, académico, entre otras.

Para finalizar, es un tema que me interesa, ya que es bueno el hecho de dejar de pensar en mis necesidades o dificultades y pensar cómo desde mi área de conocimiento puedo hacer un reconocimiento a las personas sordas, aunque la población sorda no necesita de nosotros los oyentes para poder lograr lo que quieren, ya que ellos han tenido que pelear por sus derechos y deberes, un ejemplo de ello, fue la demanda que le hicieron a la Empresa Industrial y Comercial Metrocali S.A, donde se afirma que la población sorda no cuenta con una señalización adecuada en el Sistema de Transporte Masivo. (Rama Judicial República de Colombia, 2017, pág. 1), se hace éste aparte con el fin de comprender hasta dónde han llegado por sí solos, aunque esta demanda tuvo el acompañamiento de ASORCALI que es la asociación de sordos de Cali, y todos los que hacen parte de esta asociación son personas sordas, que a través del tiempo han podido lograr varios objetivos de inclusión en la ciudad.

## **Estado de lo conocido**

*"Casi todas las cosas buenas que suceden en el mundo, nacen de una actitud de aprecio por los demás". Dalai Lama.*

Este proyecto nace a través de la experiencia personal que me ha llevado a entender desde la piel ajena las dificultades de un grupo minoritario, como lo son la población sorda, lo que experimentan en su día a día y a lo largo de su vida, esto me ha permitido ver la vida desde otro punto de vista y cómo desde lo que sé puedo tener un desarrollo propio. Tuve la oportunidad desde muy pequeña de conocer a una persona sorda y fue frustrante para mí querer comunicarme con ella y no poder, sin embargo su actitud fue muy diferente, ya que no le importó que no la entendiera, sino que buscó la manera de decirme cosas sencillas para que así aprender, fue allí donde tuve la oportunidad de conocer sobre ellos, su lengua y cultura, a pesar que ha sido difícil el aprendizaje de la lengua por la complejidad que esta conlleva, he podido comunicarme con la población aunque tenga un vocabulario básico, pero me ha permitido desde lo que soy como persona, ser diferente y aportar desde mi profesión.

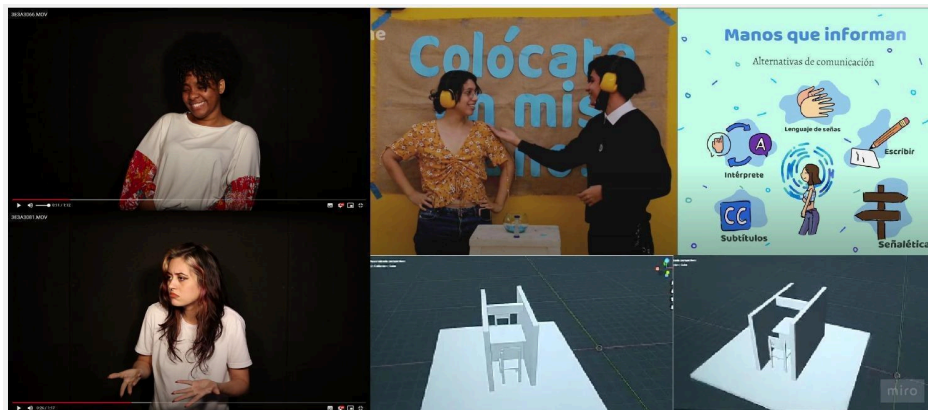
Por otro lado, al haber tenido un acercamiento con la población sorda, pude realizar proyectos que tengan que ver con está desde diferentes materias, tanto obligatorias como electivas, que han aportado a mi desarrollo técnico, académico y personal.

### **Proyecto Interno**

Con respecto al tema, para el año 2020 tuve la oportunidad de cursar 2 niveles básicos en Lengua de Señas Colombiana (LSC) en la Escuela de Formación para Intérpretes EFIS la cual me brindó los primeros conocimientos acerca de la población sorda. Por medio de lo aprendido fuera de la Universidad, tuve la posibilidad de implementar el inicio del presente proyecto llamado *enseñame* (2021), donde se obtuvieron 3 resultados, este se plantó para el 5to semestre de mi carrera, en la materia de Diseño V. Para llevar a cabo el proyecto se completó lo aprendido recibiendo orientación por INSOR (Instituto Nacional para Sordos), psicólogos e intérpretes, además del apoyo de ASORCALI (Asociación de sordos de Cali) para la realización de las señas de *leyendo Manos*, donde se contaron 5 historias de dificultades sociales que vive una persona sorda, haciendo uso de la interpretación, subtítulos y voz en off, para aplicar las herramientas de

accesibilidad, por otro lado, se realizó *manos que Informan* eran animaciones de infografías donde se daba conocer la cultura propia del sordo como: inquietudes que los oyentes podían tener y por último no menos importante estaba *colócate en mis manos*, basado en un prototipo de intervención a espacio público, donde en parejas las personas debían darle a entender a su compañero lo que decía un papel sin usar la voz, para esto tenía un (1) min, con el fin de ver lo que podían hacer y lo frustrante que podía ser querer hablar y no poder.

**Figura 1.** Capturas de pantalla del proyecto enseñame (2021)



*Nota. Este conjunto de imágenes representa los videos de leyendo manos, las infografías animadas de manos que informan y el prototipo de intervención en espacio público llamado colócate en mis manos.*

## Proyectos externos

### *Internacional*

#### - *Madagascar A Little Wild - ANIMACIÓN*

En el referente de “*Madagascar A Little Wild*” de DreamWorks Animation (2020 - 2022), decidieron implementar la lengua de señas americana en su serie Madagascar, colocando a Dave un chimpancé sordo y Pickles su hermana. El proyecto tuvo la consultoría de la población sorda e intérpretes para saber si lo que ellos estaban implementando en la animación era de esa manera, al ser una animación es complejo por todos los frames de movimientos y el diseño de personajes, para lograr ésto lo debía hacer un sordo y después implementar características propias de la lengua de señas como la gesticulación, la configuración manual y adaptarlos a la animación.

Por otra parte, quisieron agregar un personaje humano y ahí aparece Shaylee Mansfield una actriz sorda de 12 años, el personaje se iba a comunicar con Dave el chimpancé, Dreamworks

terminó escribiendo un papel solo para ella, es la primera sorda acreditada en la animación, es una apuesta totalmente diferente, ya que por medio del proyecto tanto la productora audiovisual estadounidense y la audiencia infantil podían aprender la lengua, generando expectativa en el público.

**Figura 2.** Capturas de pantalla de Madagascar A Little Wild - ANIMACIÓN (2022)



*Nota.* Capturas de pantalla de youtube, página DreamWorks: Deaf Representation in Madagascar (2022) e imágenes descargadas de Cartoni Online Noticias. <https://youtu.be/H-IRMI7cSZE> y <https://n9.cl/lzskp>

Es importante este referente porque visibilizan una dificultad de la lengua de señas, aunque existen otras alternativas de comunicación como los subtítulos, estos no son eficientes, puesto que hay sordos que no saben leer y el uso de su gramática no es como el español, que utiliza conectores lingüísticos o textuales.

#### - **Burger King**

Por otro lado, se tuvo en cuenta el establecimiento de comida rápida estadounidense Burger King, el cual hizo una campaña para el año 2016, la cual se llamó “*Burger King Whopper Sign*”, este Branding implementó la lengua de señas en su identidad corporativa, cambió la publicidad, empaques, marca, carteles, afiches, menú y la mascota representativa de esta marca, debido a la celebración del Día Nacional de la Lengua de signos Americana (National ASL Day) en Estados Unidos (septiembre 2016), la cadena Burger king lanzó una campaña en la que su personaje, el Rey de la Hamburguesa, habla en ASL (Lengua de Señas Americana), la campaña titulada “Whopper Sign”, se basó en que el Rey de la hamburguesa hasta ahora había hablado, ya que utiliza una máscara de plástico, pero la lengua de señas le permitió comunicarse.

**Figura 3.** Capturas de pantalla de la campaña publicitaria “Burger King Whopper Sign” (2016)



*Nota. Imágenes sobre la intervención a espacio público de la franquicia de comida Burger King, donde se muestra el diseño de empaques, menú e identidad corporativa, intervenida con lengua de señas americana. por la revista Team Lewis (2021) <https://n9.cl/zjrq5>*

Como parte de los enfoques del trabajo de grado está analizar las posibilidades y formas en que las entidades públicas y privadas pueden apropiar el uso de la lengua de señas en sus productos y localidades, como parte de la creación de una identidad gráfica que aplique algunas características propias de la comunidad sorda desarrollada en la campaña, debido a que se implementó la inclusión en sus productos y sedes, es un excelente ejemplo de cómo se pueden volver entornos sociales en ambientes incluyentes.

<https://www.youtube.com/watch?v=BTRycr78160&t=20s>

### *Nacional*

#### **- El Movimiento**

Este proyecto llamado el Movimiento es una corporación conformada por personas sordas de Medellín, que desarrollan iniciativas de inclusión para las personas sordas y personas ciegas, cabe resaltar que no hay mucha información a lo que ellos se dedican, salvo lo que se mencionó anteriormente, sin embargo, tienen página de Facebook e Instagram, los cuales evidencian lo que esta corporación realiza. El Movimiento junto al Parque Explora para el año (2021 y 2022), crearon producciones audiovisuales y otros contenidos accesibles, para que las personas que visitan el acuario tengan un espacio de educación, investigación y conservación, por tal motivo estos dos se unen para el 23 de septiembre del 2021 como reconocimiento de la lengua de señas

colombiana y realizan videos adaptados en lengua de señas, sobre animales y preguntas que surgen a través de ésta, este proyecto contó con la participación de presentadores sordos que narran diversas especies, ambientes de los ríos y mares de Colombia.

**Figura 4.** Capturas de pantalla videos interactivos (2021 y 2022)



*Nota.* Imágenes de videos interactivos sobre animales, datos y lugares, contados por sordos, adaptado en lengua de señas, en colaboración con Parque Explora y El Movimiento (2021 y 2022) ): véase <https://www.facebook.com/elmovimiento0/>

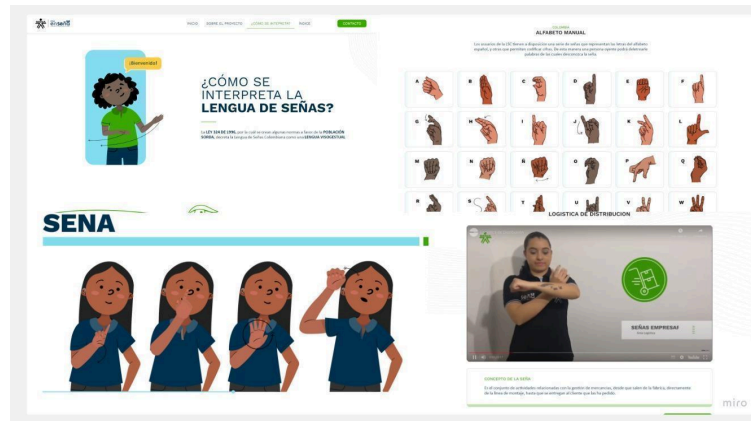
Lo destacable de los videos no es solo que aparece una persona sorda, sino que dependiendo del tema que se aborda, éstos están acompañados de las herramientas de accesibilidad, como la imágenes, subtítulos, voz en off, sonidos, entre otros, para que fuera más interactivo, y que no se perdieran los aspectos formales al momento de realizar un video en lengua de señas.

#### - ***SENA me Enseña***

SENA Me Enseña es una plataforma virtual realizado en el año 2022, que facilita la comunicación entre la empresa y las personas sordas, la cual cuenta con un vocabulario técnico básico, que permite a las organizaciones comunicarse con sus facilitadores sordos de manera autónoma, así los sordos puedan desarrollarse en el trabajo de la mejor forma, ya que cada empresa, institución o área de conocimiento maneja palabras que solo le competen a ese lugar o profesión y que es pertinente sacar un vocabulario que brinde ese conocimiento, no solo para las personas sordas, también es capacitar a las personas que intervienen en los procesos laborales, como administrativos y compañeros de trabajo, cabe resaltar que *Sena me enseña* será la base para que los empresarios y facilitadores tengan herramientas comunicativas, para generar una mayor inclusión en los procesos empresariales.



**Figura 5.** Capturas de pantalla de la plataforma virtual SENA Me Enseña (2022)



*Nota.* Imágenes tomadas para mostrar la cartilla digital, el diseño de personajes, el abecedario dactilológico y una muestra de video: Véase, <https://xn--senameensea-beb.com/>

SENA Me Enseña se articulará por medio de una cartilla Digital que a la fecha sigue vigente, donde se mostrarán las señas relacionadas con el ámbito empresarial y el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA. Además se realizó un diseño de personajes para generar una identidad en la plataforma, así muestran dinamismo a pesar que son ilustraciones 2D, estas están acompañadas de flechas para que las personas sepan cual es el movimiento de cada seña.

### *Local*

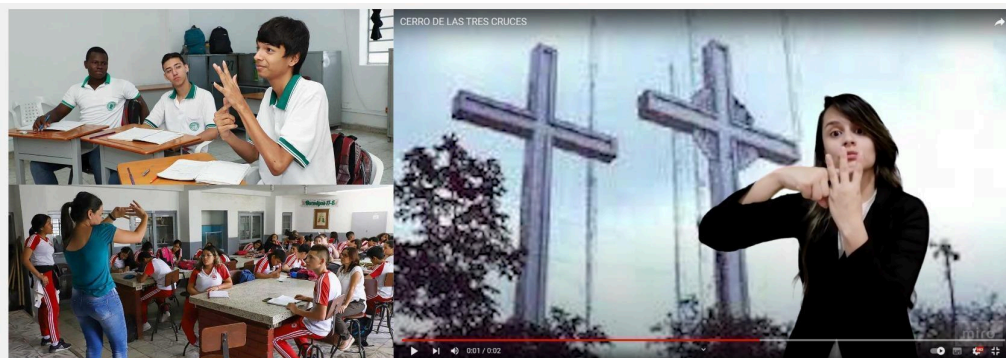
#### *- Colegio Santa Librada*

La Institución Educativa Santa Librada, ubicada en Santiago de Cali, ofrece servicio público educativo, del nivel Básica secundaria en la sede principal, esta institución brinda una formación orientada a la población sorda, en la cual se diseñó un servicio de calidad mediante la Oferta Bilingüe Intercultural con Sordos (OBIS) y la asignatura “Lengua, identidad y cultura sorda”, en esta hay 58 estudiantes sordos que llevan su proceso formativo en Santa Librada (para el 2023). Por otra parte, se creó un canal de YouTube el cual tiene un vocabulario específico, para que los estudiantes puedan volver a ver lo enseñado en cada materia, ya que cada video contiene imágenes e interpretación, es importante porque cada profesión o énfasis de conocimiento tiene palabras técnicas que solo le compete al contexto, este canal de YouTube tiene 331 videos donde se explica diferentes materias, también se destaca por las señas propias de la ciudad de Cali, pues hay sitios turísticos y monumentos históricos, que son representativos e importantes para la sociedad caleña y que desde la OBIS se le ha otorgado una seña para que haya un reconocimiento

del lugar, conviene subrayar debido a que si hay material que nos identifica y del cual se debe apropiarse, pero este material no es reconocido.

Aparte del canal de YouTube ya antes mencionado, se ancló otro llamado TuttiTeca En\_Seña, en el que se encuentran videos sobre Español y LSC en el que hay 153 videos y hace 3 meses a la fecha subieron el último video, este participan estudiantes del Proyecto OBIS hablando en lengua de señas para así “mostrar lo aprendido en la clase de lenguaje, literatura y comunicación, español como segunda lengua”. (TUTITECA En\_Seña, 2023)

**Figura 6.** Capturas de pantalla Proyecto OBIS Santa Librada



*Nota.* Imágenes de la oferta exclusiva, orientada a la población sorda, desde la Alcaldía de Santiago de Cali (2020), muestra del canal de YouTube Proyecto OBIS, Cali en Señas cerro de las tres cruces (2021): <https://n9.cl/iey24>  
<https://www.youtube.com/watch?v=VoJqTTbU2uk>

## - **FECISOR**

Fecisor se llevó a cabo del 20 al 22 de octubre del 2023, dando inicio al primer Festival Nacional de Cine Sordo en Colombia, es una apuesta que rompe con diferentes barreras y supersticiones acerca de la población sorda, dando pie al generar un espacio de exhibición, formación y apropiación de la cinematografía en las personas sordas del país. (Fecisor, 2023), pues las personas sordas al igual que los oyentes se desempeñan en diferentes campos profesionales como productores, guionistas, actores, editores y todo lo relacionado con el audiovisual, este es un proyecto muy importante para la población sorda, porque se piensa que solo los oyentes son los que pueden tener la oportunidad de acceder a proyectos de esta índole, pero es importante destacar todo lo que las personas pueden hacer por sí solos, pues la manera en cómo ven el audiovisual es muy diferente a como los oyentes lo pueden percibir y es necesario conocer de la lengua y cultura, para hacer proyectos audiovisuales inclusivos.

Este festival en los tres días, tuvo una programación interesante, ofreciendo conferencias, conversatorios, talleres y proyecciones, una de las conferencias mostró los antecedentes del cine sordo en Colombia, para evidenciar las proyecciones propias del país, éstas van desde documentales, cortometrajes y largometrajes de ficción, terror, comedia entre otros.

Por otro lado se mostraban día a día proyecciones, que eran producidos, actuados, dirigidos y editados por personas sordas desde diferentes colectivos en los que hacen parte, algo muy importante y cabe destacar es que la población sorda en sus diferentes proyecciones dejan al espectador con intriga y es algo interesante, puesto que es la manera en cómo ellos ven las producciones audiovisuales y así enganchar al público, sin importar si es oyente o sordo.

También se llevó a cabo 3 talleres, primero el taller de producción audiovisual dirigido por Daniel Ocampo una persona sorda que trabaja en FILMEDIOS, el cual tiene como propósito contribuir al reconocimiento de la lengua de señas a través de la producción y difusión de medios y multimedia con contenidos en LS, segundo, el taller de guion el cual lo realizó Joaquin Hernández presidente de ASORMEDIOS, está es una Asociación de sordos de Colombia del cine, los medios audiovisuales y la comunicación, éste tiene como objetivo poder acceder a las oportunidades de producción, al igual que la población oyente, no desde la discapacidad sino desde la lengua, por último el taller de actuación dictado por CJ Jones, el invitado internacional, quién se ha destacado por ser defensor de la inclusión y representante de las personas con discapacidades en todos los niveles, este creó la lengua de señas NA'vi (NSL) para la película Avatar 2 de James Cameron.

Para Finalizar se llevo a cabo una premiación, ya que una de las actividades del festival, era enviar días antes filminutos, creados por las personas sordas, habían 3 premios y reconocimientos para éstos, era la manera adecuada de cerrar un evento, porque también era reconocer como desde diferentes recursos estos pueden desarrollar producciones de alta calidad, con un buen mensaje, sabiendo que era poco tiempo para desarrollar una idea, teniendo en cuenta que habían varias instituciones y asociaciones que estaban apoyando el mencionado festival, con el fin de darle a conocer a la población sorda todas las oportunidades que hay para ellos, en los cuales pueden acceder y participar, uno de éstos era WE CAM FEST, es un festival internacional de cine inclusivo y accesible más importante de Colombia, organizado por la fundación Cine Social y la Fundación CIREC, también está SMARTFILMS, que es un espacio de diversidad e inclusión que brinda oportunidades a personas en condición de discapacidad, entre otras, a su vez

estuvo el director de INSOR, que es el Instituto Nacional para Sordos, quien habló sobre la Guía para la producción de contenidos audiovisuales con ajustes razonables para la población sorda de Colombia, en consecuencia si se quiere hacer producciones audiovisuales accesibles e inclusivas se debe tener en cuenta aspectos importantes al momento de desarrollarse, las cuales son los subtítulos, la audiodescripción y la lengua de señas, debido a que no todos los sordos son iguales y al estos tener diferentes especificaciones se debe tener en cuenta para hacer proyectos que rompan barreras.

**Figura 7.** Fecisor (2023)



*Nota.* Imágenes de los certificados de asistencia e imágenes de los momentos vividos en el primer Festival de Cine Sordo en Colombia, mostrando el equipo de trabajo, posters, recordatorios para los participantes, personas que asistieron al evento y las diferentes entidades que apoyaron este proyecto. (2023)

## Oportunidad de intervención desde el diseño

De acuerdo a la malla curricular de la carrera de Diseño Gráfico adquirí conocimientos que permitieron el proceso formativo. En efecto desde el *área de expresión* tuve la libertad de emplear bajo los objetivos propuestos, técnicas análogas y digitales que dieron como resultado la creación de imágenes, por medio del *área proyectual* se obtuvo habilidades enfocadas en la práctica, teniendo en cuenta las problemáticas del contexto y dar posibles soluciones respondiendo a las necesidades, y desde el *área de humanidades* recibir las bases conceptuales del diseño para tener un trabajo de creación, con el fin de pasar el ciclo de fundamentación, énfasis, creación y producción, para presentar un proyecto de grado sólido.

Es claro en afirmar que el diseño no es solo entregar un producto o pieza gráfica, como menciona Costa, J. (2014) “todo diseño es fruto de un designio”. (p. 95). Es decir que cualquiera que sea el resultado o la intervención, permite tener un proceso arduo y profundo del tema, para cumplir un propósito, también permitirá expandir el conocimiento y no quedarse con lo que se supone, más bien mirar desde qué otra perspectiva se puede abordar, ya que el diseño gráfico da la posibilidad de intervención como herramienta gráfica para así brindar soluciones desde la parte visual y comunicativa, elementos propios del diseño.

Posteriormente es importante para cualquier persona independiente del área de conocimiento que tenga, sean profesionales, estudiantes, empresarios, trabajadores, entre otros, puesto que cualquier persona puede tener la oportunidad de interactuar con una personas sorda, por lo tal es importante conocer de estos, para así comunicarse, pero, para ser puntuales y contextualizar, este proyecto es pertinente para el caso de estudio los estudiantes de primer semestre del programa de Diseño Gráfico del Instituto Departamental de Bellas Artes, puesto que el perfil del graduado está dar solución, con una visión autónoma, crítica y propositiva, en problemáticas del contexto, por medio de proyectos que se ajusten a las necesidades de la sociedad. (Artes, 2021).

Por tanto, poco a poco se han cortado las brechas de interacción entre sordos y oyentes, ya que Bellas Artes tiene en su objetivo 3 del Plan de Desarrollo la innovación social y la construcción de puentes e inclusión, (Bellas Artes, 2023). Esto es un gran avance para la comunidad académica, ya que permitirá a los estudiantes de diseño gráfico entender la vida de una persona sorda, desde un punto de vista cercano, generando vínculos en ellos como posibles diseñadores para crear estrategias visuales a una población que no se le ha dado reconocimiento.

## Pertinencia de la Propuesta

La relevancia de este proyecto es crecer como personas, pero hay una falta de conocimiento acerca de esta problemática, lo podemos corroborar por medio de un sondeo realizado al público objetivo los estudiantes de primer semestre del Instituto Departamental de Bellas Artes de la ciudad de Cali, en donde los resultados muestran que a pesar de que el 66.7% de las personas si conocen a alguien que haga parte de la comunidad sorda, no saben acerca la cultura propia del sordo y sobre las capacidades y habilidades que un sordo desarrolla a lo largo de su vida. También se analizó que la población a la que se tiene mayor acceso en este proyecto son los jóvenes que rondan entre los 17 y los 25 años, de estas personas 66,7% respondieron que sentían interés por aprender respecto a la población sorda, con comentarios como:

*Es importante conocer los diferentes puntos de vista de cada grupo social además de aprender herramientas para poder tener una sana convivencia, empatizando a partir del conocimiento de su realidad para mejorar cómo individuos, permitiendo así al comprender un menor índice de discriminación además de normalizando la necesidad del aprendizaje de los medios de comunicación inclusivos. (respuesta de Carla<sup>1</sup> encuestada) N°1<sup>3</sup>*

Lo anterior demuestra que darle gestión a este problema, permitirá avanzar como sociedad, desde el área de información se ha podido visibilizar poco a poco a la población sorda, ésto ha cambiado la perspectiva de cómo se ve a un sordo, puesto que de generación en generación vamos recibiendo un legado de información, pero ¿qué le vamos a dejar a las generaciones posteriores?, ¿seguiremos igual?, o trataremos de hacer lo que esté a nuestro alcance para disminuir las barreras de comunicación.

Esta propuesta sobre el acercamiento de la población sorda y oyente, ha sido intervenida desde otras áreas de conocimiento como licenciaturas en pedagogía, psicología, comunicación e informática educativas y trabajo social, pero la propuesta del presente proyecto es distinta ya que se genera desde el diseño gráfico, área que se encarga de las comunicaciones visuales, Frascara (2000) afirma que “el rol de las comunicaciones visuales no termina en su producción y

---

<sup>3</sup> Se le cambia el nombre a la persona para proteger su identidad

distribución, sino en su efecto sobre la gente” (p.2), aportando desde su área de conocimiento un trabajo óptimo para el desarrollo de una problemática.

Ahora bien, los proyectos que han sido abordados desde el área del diseño gráfico, se han enfocado en la concientización e integración de las personas sordas en lo laboral, familiar y educativo, aunque son proyectos que tienen relación con el tema principal del presente trabajo de grado, no han generado una participación activa de la población sorda, puesto que quien más sabe de sus experiencias de vida que ellos mismos, es allí donde este proyecto tiene el enfoque diferenciador, primero porque va dirigido a jóvenes oyentes, segundo porque se trabajará de la mano con una persona sorda, quién será la protagonista del futuro documental híbrido.

El presente proyecto de grado aportará al público objetivo los estudiantes de primer semestre de Diseño gráfico del Instituto Departamental de Bellas Artes de la ciudad de Cali, puesto que, como comunicadores visuales deben entender y evidenciar las dificultades sociales de un grupo minoritario, para así apoyar en el proceso a los estudiantes sordos que ingresen a la universidad. Aunque el proyecto también tiene un enfoque para los oyentes, a su vez aportará al desarrollo educativo de una persona sorda, ya que como personas tienen el derecho de acceder a una carrera universitaria, pero deben acoplarse a un grupo de personas, como profesores, compañeros, personal de atención y administrativos, los cuales desde su área manejan palabras propias desde su experticia y que son importantes conocer para que el sordo pueda continuar con su proceso académico.

Por otro lado, este proyecto beneficia a la Institución de Bellas Artes porque forma parte de su Misión (2023) debido a que apunta a la construcción de una sociedad incluyente y desde el entorno educativo es necesario que se creen herramientas que permitan que una persona oyente y sorda puedan integrarse en el aula por medio de procesos de inclusión. (Bellas Artes, 2023)

Finalmente este proyecto servirá para mejorar la cohesión social entre los grupos minoritarios y su entorno social como ciudadanos, también, se espera que pueda aportar desde la parte humana a la empatía y el crecimiento de la civilización no solo desde los procesos históricos, culturales, sociales y económicos, sino que principalmente desde nuestra capacidad de comprender al otro en sus emociones y pensamientos e ir más allá de una perspectiva propia para entender la del tercero, como la icónica frase “la única discapacidad en la vida es una mala actitud” que se le atribuye a Scott Hamilton aunque no hay una evidencia que el haya dicho esto.

## Conceptos y teorías del área

En primer lugar, como se visualiza en la imagen del presente apartado se destaca los conceptos y términos para el desarrollo del presente proyecto de grado, tales como: *Diseño Audiovisual*, *Documental*, *Documental Híbrido*, *Stop Motion* (animación por medio de fotogramas), *Cut Out* (técnica de animación por medio de recortes de papel), *Storyboard* (conjunto de viñetas que se organizan conforme a una narración), *Sinopsis*, *Logline* (texto que resume una idea contada en 2 oraciones) *Tagline* (slogan), *Arco dramático*, *Guion técnico y Literario*.

Figura 8. Gráfico de las teorías de enseñanza (2023)



Nota. Gráfico donde se muestran las diferentes teorías que intervienen en este proyecto.

Por lo que se refiere a la definición de los conceptos y teorías que intervienen en el actual trabajo de grado, es importante referenciar otros términos que no están agregados en el gráfico de teorías, a fin de poder diferenciar un concepto de otro, para tener claridad en el tema a tratar, el ***Diseño Gráfico*** es una disciplina que permite desempeñarse como herramienta para la comunicación visual, con el propósito de poder integrarse en los diferentes campos, como el diseño editorial, diseño tipográfico, diseño web, diseño de información, identidad corporativa, narración gráfica y audiovisual. El aprendizaje de los campos antes mencionados, permitirá adquirir habilidades y capacidades como profesional en el tema y así desempeñar roles como desarrollador de un proyecto audiovisual, uno de los temas centrales del presente proyecto, para



dar lugar y puntualizar en el *Diseño Audiovisual*, rama del diseño que se deriva del cine a principios del siglo XX, en la década de los 50 tuvo su primera manifestación por medio del diseño de créditos cinematográficos, gracias a la consolidación de la televisión como medio masivo, cabe resaltar que el diseño gráfico fue importante en esta década, debido a que su implementación no fue solo para las piezas promocionales impresas, sino como medio de secuencias gráficas de introducción a las películas, es importante la intervención de estas dos ramas debido que desde tiempo atrás se han fusionado los dos campos, ya que la presencia de los elementos del diseño gráfico son usados como recursos narrativos en la práctica audiovisual.

Permitiendo que en el 2013, Ràfols Cabrisses defina que el diseño audiovisual "trabaja con la imagen en movimiento además de hacerlo con el sonido". También remarca la importancia del uso del discurso, en el que especifica que desde lo audiovisual se deben: "estructurar las imágenes en el tiempo para que tengan sentido, que puedan comunicar y es necesario utilizar recursos retóricos." (pág. 8). con el objetivo de reflexionar sobre la implementación de la imagen.

En cambio, Esquerdo (2011) dice que el audiovisual constituye un campo proclive a la experimentación y resolución de problemas comunicativos. (Esquerdo, 2011, pág. 5) lo que posibilita la realización de piezas que sean significativas no por su forma sino por el contenido. Este concepto puede ser adecuado para contar la historia de vida de una persona sorda, no desde su discapacidad o dificultad sino desde las habilidades y capacidades.

En otro orden de ideas se aborda el Diseño Audiovisual desde una perspectiva cinematográfica que parte de la inspiración del *Documental*, debido a que los primeros registros documentales están asociados al igual que el audiovisual a los inicios del cine en el año 1895 cuando se proyectaron filmes realizados por los hermanos Lumière en Francia, un ejemplo de ello fue "la salida de los obreros de la fábrica Lumière", los filmes contenían fragmentos de la realidad, a partir de esta referencia el actual proyecto de investigación creación tiene pertinencia con el asunto a tratar, ya que Delgado (2012) habla sobre este enfoque y lo define como una aventura de intentar hacer perdurar en el tiempo una historia de vida. (pág. 1), esta definición es oportuna porque exponer una historia de vida desde su esencia, no es fácil, aunque a pesar que se tiene una buena intención, no todas las personas lo van a recibir de mejor manera, a menos que se sientan identificados con el tema.

Por tal motivo se tuvo en cuenta lo que habla Biasuto García (1994) el cual dice que el documental es un registro de un acontecimiento de la realidad. (pág. 142), éste refleja que hay

diferentes formatos audiovisuales y que en especial el documental muestra una verdad, mediante diferentes procesos para poder ejecutarlo, como tener testimonios o documentos, ya sean fotografías o videos, pero es claro en afirmar que éste al ser parte de una verdad, da pie a que se cuente una historia de vida desde otra perspectiva no desde el formato natural de un documental, sino entrar en una fusión abarcado por el **Documental Híbrido** el cual Delgado (2012) lo referencia como “un lugar de exploración, experimentación y la búsqueda de sentido por parte de los realizadores audiovisuales” (pág. 2). La definición de Delgado refleja la manera de hacer algo alejándose de la realidad y poder abordar la narrativa desde otro punto de vista, puesto que para contar una historia desde su esencia se debe hacer un amplio uso de la información brindada, pero puede quedarse corta si no se da de la mejor manera, es ahí donde los realizadores entran a experimentar generando así un producto entre realidad y ficción, viejo y nuevo.

Con respecto al punto anterior y siguiendo la línea de lo experimental se habla de una técnica primitiva conocida como **Stop Motion** según NEOMA. Diccionario de neologismos del español actual, dice que el stop motion es “la técnica de animación que simula el movimiento de objetos estáticos a través de una serie de fotografías” (s.f) es claro en subrayar que éste al tener una técnica exacta ayuda a generar personajes hechos de cualquier material, ya sea en papel, plastilina, porcelanicon, frutas, verduras entre otros y le permite a la mano humana darle vida a un objeto inanimado (Luengo Naranjo, 2012, Pág. 2).

El stop motion al dar la posibilidad que cualquier imagen estática cobre vida, es la técnica adecuada para realizar un proyecto de animación, dado que tiene una variante llamada **Cut out**, que se basa en la animación con recortes, ya sea realizados en papel o tela, pero antes de realizar los recortes de cada uno de los escenarios y personajes, con su diferentes gestos, movimientos y prendas, se debe hacer un **Story Board** que es la muestra visual de una historia, basado en una guía secuencial de ilustraciones para evidenciar a gran escala lo que se quiere mostrar en la narración.

Dejando de lado los conceptos técnicos propios de la forma y formato, se hablará de las teorías y conceptos para la realización de un producto audiovisual, tales como: **sinópsis** que se define cómo el texto que resume la historia, se desarrolla en no más de una página para contar una película, libro, cortometraje, largometraje, cómic entre otros, por su parte el **logline** es un texto breve que resume una historia, de hecho no debe superar las tres líneas y el **tagline** es la línea memorable que aparece en el póster o cartel de una película acompañado del título de ésta.

Por otro lado el *Arco Dramático* es la curva que dibuja la evolución de la historia, teniendo como proceso el inicio, nudo y final, pero como atractivo contiene puntos de giro y clímax. Por otra parte, el *Guion literario* es un documento que contiene una historia, pensada en hacer la descripción general de todo lo que sucede o de los personajes que intervienen en cada escena y el diálogo de cada uno de los personajes que hablan, al contrario el *Guion Técnico* muestra a detalle, los movimientos de cámara, los planos, ángulos, sonidos y efectos de cada escena, pero el *Guion técnico de animación* muestra la descripción de cada personaje, el diálogo y la acción en un formato diferente.

## Relaciones del contexto con la oportunidad de diseño

El público objetivo se ubica geográficamente en Colombia, en la ciudad de Santiago de Cali capital del departamento del Valle del Cauca, en el barrio centenario, estrato 5 de la comuna 2, específicamente en el Instituto Departamental de Bellas Artes, Institución Universitaria pública del Valle del Cauca especializada en las artes, diseño y otras disciplinas (Bellas Artes, 2023), que se divide en tres facultades, FAVA (Facultad de Artes Visuales y Aplicadas) que en otras palabras es Diseño Gráfico y Artes plásticas, FAE (Facultad de Artes Escénicas) que se enfoca en la Licenciatura en Artes Escénicas y conservatorio Antonio María Valencia donde se ofrece la Interpretación Musical.

Esta institución brinda la posibilidad de tener un reconocimiento en el desarrollo cultural, social y sostenible, aportando a los estudiantes la creación, innovación y proyección social, para la construcción de una sociedad incluyente y participativa (Bellas Artes, 2023). Bellas Artes al tener una iniciativa de inclusión en el objetivo 3 del plan de desarrollo donde menciona la apropiación de la diversidad, para dar respuesta a las necesidades del entorno y así crear una innovación social, para construir puentes e inclusión. (Bellas Artes, 2023). Es el terreno adecuado, porque da cabida al presente proyecto que trabaja el tema de inclusión a la población sorda, debido a que desde el campo de las artes se debe pensar en cómo desde esta área de conocimiento se va a integrar en temas sociales, que no están ajenos a ellos.

Por lo tanto, se ha creado un perfil de dos estudiantes como muestra del público objetivo en representación de los estudiantes del programa de Diseño Gráfico del primer semestre de Bellas Artes. Para lo que se utilizó la técnica de personas que se desarrolla mediante una entrevista. (Kit, 2017). Con el fin de recolectar datos geográficos, psicográficos y actitudinales.

Es importante hacer un salto en este apartado, debido a que se creó el perfil de dos estudiantes, pensando que no se iba a tener la posibilidad de realizar el Focus Group<sup>4</sup> con el público objetivo, ya que los perfiles al ser una representación de los estudiantes de primer semestre, ya cumplían con las características que se buscaba en el público objetivo, personas que les gustará intercambiar saberes, ayudar a los demás y que fueran abiertos a los temas sociales, en este caso inclusión a las personas sordas de la Universidad, por tal motivo, a continuación se referencia los dos perfiles que se crearon para evidenciar el trabajo realizado por la entrevista:

---

<sup>4</sup> Véase la pág.60 [Focus Group](#)

Figura 9. Infografía de la técnica Persona

**Perfil- Estudiante 1**



**Sofia**

17 años / Colombia  
Estrato 3  
Estudiante DG

**Intereses** Cantar, pintar, ir a la biblioteca, investigar, conocer y exponer sobre temas particulares

**Personalidad** Soy exigente, responsable, me gusta hablar e intercambiar saberes y a su vez ayudar a los demás en lo que pueda

**Metas** Graduarme

**Frustraciones** Sacar notas bajas y que la gente sea intolerante

**Perfil- Estudiante 2**



**Juan**

18 años / Colombia  
Estrato 2  
Estudiante DG

**Intereses** Me gusta hacer trabajos comunitarios con mis videos, apoyo a locales o grupos sociales, creando logos y videos, me gusta el basketball, los deportes acuaticos , la música y el dibujo

**Personalidad** Me considero una persona de mente abierta, pero bastante discreto y no soy dado a entregar mi confianza

**Metas** Terminar mi carrera

**Frustraciones** No poder navegar

Nota. Infografía sobre los datos geográficos, psicográficos y actitudinales recopilados de la estudiante N°1

## **Propósito de diseño**

### **Pregunta Problema**

¿Como desde el diseño Gráfico se pueden aportar soluciones de integración para mejorar la experiencia de vida de una persona sorda?

### **Propósito De Diseño**

Comunicar desde el Diseño Gráfico y Audiovisual las experiencias de vida de Sara Hincapie, una persona sorda de 22 años que inicia su carrera universitaria.

1. Identificar las experiencia de vida de Sara, desde su punto de vista
2. Desarrollar las diferentes etapas de producción que den como resultado la creación de un diseño audiovisual
3. Prototipar la propuesta audiovisual, por medio de un teaser<sup>5</sup> y un dossier<sup>6</sup> que contenga el desarrollo de la etapa de pre producción de un cortometraje del género documental híbrido

---

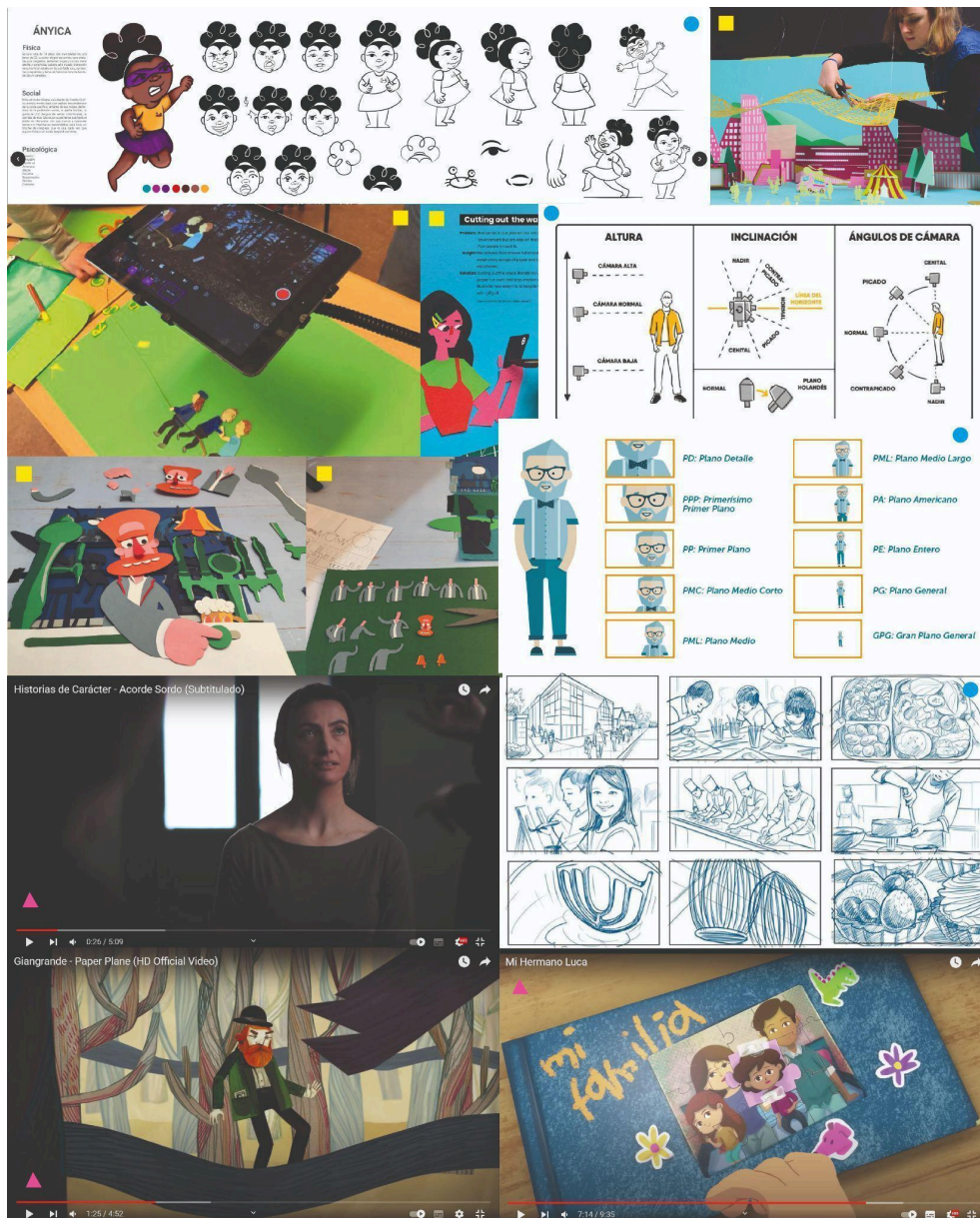
<sup>5</sup> Se entiende como un adelanto de la película para llamar su atención.

<sup>6</sup> Se entiende como un conjunto de registros que incluye la información del proyecto.

# Conceptualización de diseño

Después de realizar un análisis completo de las teorías que abarcan este proyecto, es necesario la realización de la conceptualización de diseño que sirva de guía para darle una identidad al producto de diseño, desde la comunicación visual a través de elementos audiovisuales que aportarán de manera práctica en la construcción del Diseño Audiovisual para éste. A continuación, se explicará cada uno de los referentes.

Figura 10. Moodboard



Nota. Elementos que pueden inspirar al sistema visual, realizado en Illustrator

**Círculo Azul:**

Muestra los ángulos y planos de cámara, ya que estos son importantes para la realización del documental y el stop motion, porque permitirá que los personajes que estarán a lo largo del producto audiovisual puedan mostrarse en sus diferentes ángulos y que a medida de la historia se muestran los planos respondiendo a la necesidad de cada escena, colocando la más pertinente, guiado por el guion técnico que es la clave para la puesta en escena. Por otro lado se muestra el model sheet planteado en una Biblia de personaje, debido a que en la mayoría de las historias hay un personaje principal, ya sea un objeto, animal, fruta o humano, entonces se debe conocer sus diferentes poses, gesticulación, forma tridimensional para poder llevar a cabo las intervenciones de éste en las escenas, por tal motivo estos elementos que conforman el círculo azul son una referencia formal, para tener en cuenta al momento de realizar el Storyboard, que son las guías para una producción audiovisual.

**Triángulo Rosado:**

Refleja la composición y disposición del personaje en la escenografía, aunque cada imagen que se muestra en el moodboard hace referencia a una captura de pantalla de video, el cual juega un papel muy importante para el proyecto, en primer lugar son referente para la elaboración del proyecto, ya sea en la forma, narración, color, sonido, experimentación y retóricas, en segundo lugar una de las capturas trata sobre una persona sorda respondiendo unas preguntas, en tercer lugar una animación de un video musical con recortes de papel y por último una historia de un niño con autismo contada por su hermana, donde está se lo imagina con súper poderes, puesto que la animación tiene la esencia de crear mundos diversos que están fuera de la realidad y da la posibilidad a los productores jugar con la versatilidad que le permite.

**Cuadrado Amarillo:**

Estas imágenes son una referencia de la escenografía y la técnica a emplear que hacen parte del stop motion, a su vez como se ejecuta los recortes de cartulina o tela para realizar un personaje, con sus movimientos, gesticulación, las prendas y cada escenario, cuidando el color, para que los contrastes o la gama que se escoja no compita, sino que complementa de una forma significativa cada escena, para que los elementos que se van a emplear en toda la producción estos no se vean planos y estáticos, sino que tenga dinamismo.



**Figura 11.** Esquema del Sistema Visual



*Nota:* Planteamiento de Sistema Visual de la conceptualización de diseño, realizado en Illustrator

Tomando como referente el audiovisual que trata de la pre producción, producción y post producción, se construyó este flujograma de trabajo en la medida que se avanzó en la investigación, sumándole las habilidades del diseño propio para dar como resultado un teaser y un dossier.

Debido a que el presente esquema tiene correlación con el moodboard, puesto que el punto de partida era reconocer la historia de vida de Sara una persona con hipoacusia del Instituto Departamental de Bellas Artes, por medio de una corta entrevista, recopilar las experiencias, habilidades y capacidades que ha tenido dentro y fuera de la universidad, con el fin de que la información sea abordada a través del **Diseño Audiovisual** desde una perspectiva cinematográfica que parte del **Documental**.

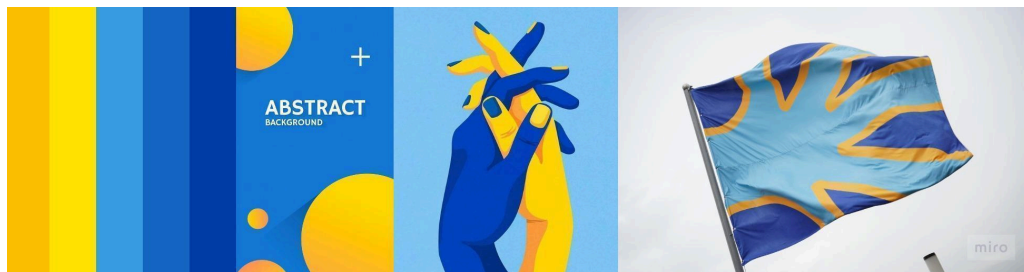
Posteriormente desde las bases adquiridas en el campo del **Diseño Gráfico** como: animación, ilustración, color, textos, investigación, fotografía, entre otros, inspirarse en un **Documental Híbrido**, para la realización de un prototipo de teaser, en el que se obtuvo nuevos conocimientos que ayudaron a entender la narrativa audiovisual, desde su inicio hasta el final, dando cabida a la construcción de un paquete narrativo que consta del Arco Dramático, Guion Técnico, Guion Literario, la Sinopsis, el Tagline y el Logline y así crear, el personaje, la biblia de personaje y el storyboard que son piezas fundamentales para la organización e intervención de cada escena con la imagen, la tipografía, la escenografía, los planos, ángulos y el sonido, ya que para mí como futura diseñadora gráfica me permitió conocer un abanico de opciones, al momento de realizar un bagaje de información para llegar a un resultado por medio de una **Fusión Híbrida**, en la que se encontrará documental, entrevista, animación y herramientas de accesibilidad, por ejemplo la interpretación de la lengua de señas, los subtítulos y la voz en off.

## Identificación y definición de variables gráficas

El diseño audiovisual es el concepto principal del presente proyecto de grado y para ellos se considera la siguiente lista de atributos formales para darle estructura a la construcción al teaser que está inspirado en un documental híbrido:

**Paleta de color:** Teniendo en cuenta como característica principal el uso de una paleta de color que contenga un color frío y cálido, que permita tener dinamismo y serenidad, que al mismo tiempo conecte con el público objetivo. Dentro de estos colores se encuentran: el color amarillo que representa la luz, la mente iluminada, la vida y la convivencia, los dos tonos de azul reflejan la humanidad, la tierra y la cinta de la sordera, estos representan el color de la bandera de la población sorda, es importante que el proyecto tenga identificación propia, se usa como referente una gama de color que tiene su significado propio.

**Figura 12.** Paleta de Color



*Nota: Referencia del color que se va a utilizar en el proyecto*

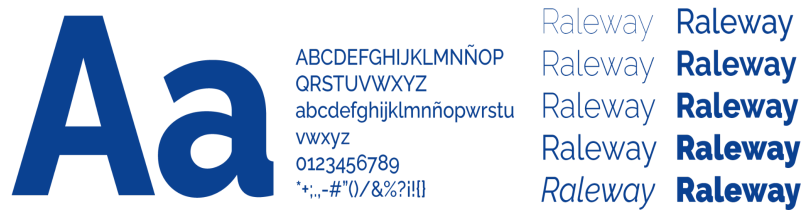
**Tipografía:** La tipografía juega un papel importante en el proyecto, porque las preguntas que se estarán mostrando a lo largo del documental híbrido estará representado los elementos gráficos, trabajando la jerarquía, el peso, la forma y la contraforma, generando movimiento en la pieza audiovisual, para ésta se utilizará la familia tipográfica sans-serif **Raleway**, debido a que en el formato documental no se ve este tipo de intervención con la tipografía, pero a su vez se utilizará para los subtítulos close caption, que son parte fundamental para el desarrollo de una pieza audiovisual que contenga todos los elementos de inclusión como este.

**Figura 13.** Manejo de Tipografía en las preguntas



*Nota:* Composición tipográfica, manejo de la jerarquía y peso de la tipografía

**Figura 14.** Tipografía Raleway



*Nota:* Espécimen de la familia tipográfica Raleway

**Texturas:** La textura se puede entender como una irregularidad, ya que está le da una sensación de movimiento a las piezas, porque no solo está la parte de la formalidad del papel y la impresión análoga, que le da a la pieza una identidad única, como el presente proyecto está enfocado en lo audiovisual, se quiere que éste no se vea plano, sino que desde este campo se exploren nuevas técnicas, que nos acerquen a la materialidad, para ello se utilizarán diferentes papeles, ya sea cartulina o foamy para mostrar cada una de las texturas que estos tengan respondiendo a la pertinencia de cada escena y que refleje cada elemento a destacar en estas.

**Figura 15.** Texturas



*Nota:* Referente del manejo de las texturas en el stop motion

**Imágenes a B/N:** Las escenas de stop motion tendrán la paleta de color escogida, excepto las escenas realizadas en video éstas serán en B/N, para que haya uniformidad uno genere distracción en cuando a la paleta de color establecida, como se muestra en la referencia 1.

**Figura 16.** Intervención fotográfica



*Nota:* Recurso Fotográfico B/N, intervenido con color, para resaltar una pieza

**Tono de Comunicación:** Este será formal e informal, ya que a partir de las experiencias que vive una persona sorda, conocer más de ésta y de su cultura, ésto debe hacerse formal, puesto que se está hablando de población minoritaria, pero también se utilizará elementos gráficos para quitarle la formalidad al proyecto, ya que es dirigido a los estudiantes de primer semestre de Diseño Gráfico del Instituto Departamental de Bellas Artes.

**Identificador del proyecto:** Enseñame nace por el juego de palabras entre *enseñar* que lo comprendemos como impartir conocimiento y *seña* que hace referencia a la lengua de las personas sordas, por tal motivo esta palabra no lleva tilde en la segunda letra é, como gramaticalmente debería ser, primero porque si se coloca, el identificador gráfico no tendría la distinción entre las dos palabras, segundo la palabra *seña* como tal no lleva tilde, por esta razón la palabra se escribirá como se muestra en el identificador.

**Figura 17.** Bocetos del Identificador



*Nota:* En esta imagen se muestra los diferentes bocetos que se realizaron para llegar al resultado final del identificador y que este cumpliera con los parámetros de diseño del proyecto. de autoría

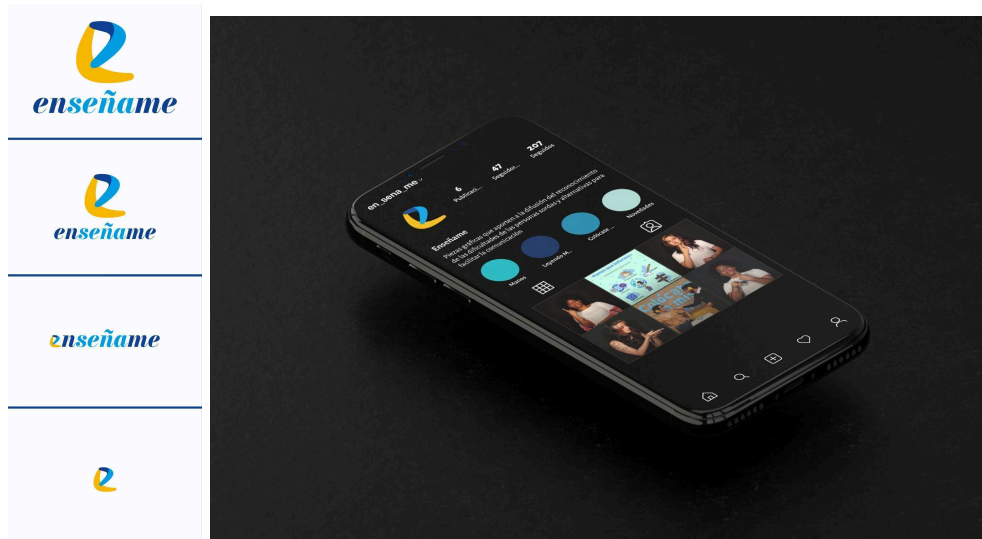
Por otro lado, la *e* representa la unión de dos boomerangs, este hace referencia a un arma que, tras ser lanzada, regresa al punto de origen, lo que se da, se devuelve. Esta marca se basó en la frase “todas las cosas que salen de ti, regresan a ti”. (s.f).

**Figura 18.** Imagotipo



*Nota:* Imagotipo del proyecto, de autoría

**Figura 19.** Responsive



*Nota:* Responsive del proyecto para los diferentes formatos digitales y ejemplo de como se ve el responsive en la página de instagram desde un android.

**Medios / Canales / Formatos:** El medio de comunicación será a través del diseño audiovisual desde una perspectiva cinematográfica que parte del documental y se inspira en un documental híbrido, éste permitirá contar una historia por medio de la realidad, la ficción y la animación, este formato al ser experimental concede que cualquier persona interesada en este tema pueda tener acceso a él, a su vez este debe cumplir con las diferentes herramientas de accesibilidad para personas sordas, teniendo en cuenta que uno de los canales más latentes para dar a conocer un proyecto es el internet, debido a que gran parte del público objetivo, en este caso los estudiantes de primer semestre de Diseño Gráfico del Instituto Departamental de Bellas Artes, tiene acceso a este, permitiendo así alcanzar mayor visibilidad en la sociedad.

## Parámetros de Diseño

En este apartado se describirán las variables que deben cumplirse a cabalidad, para el uso correcto del desarrollo del proyecto y un listado de deseables que se deben cumplir en el proceso, ésto con el fin de desarrollar los usos permitidos y no permitidos de los recursos gráficos, también de los elementos a nivel estructural en cuanto a la elaboración de cada escena y los requisitos que éstas contengan, como ejemplo de ello serían el identificador, la voz en off, sonidos, efectos, intérprete de lengua de señas y subtítulos.

Como primera instancia, está el uso del identificador del proyecto “enseñame” como anteriormente fue mostrado, la imagen de ésta cuenta con un imagotipo compuesto de imagen y tipografía, las cuales apoyan a la versatilidad del proyecto, éste se puede utilizar por separado o en conjunto, pero éste al no ser un identificador reconocido, se utilizará como imagotipo.

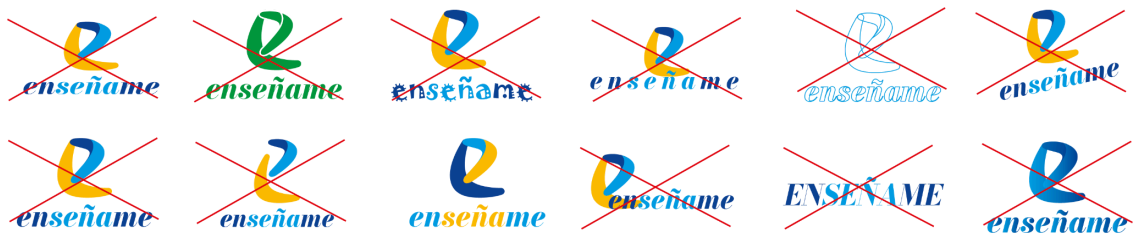
**Figura 20.** Versiones de Color



*Nota:* Ejemplo de las versiones permitidas del identificador en cuanto al color

Éste también cuenta con los usos NO permitidos del identificador, que se basa como en las reglas que se deben tener en cuenta al momento de colocar el identificador en cualquier pieza, por ejemplo, el cambio de color, tipografía, tamaño, composición, jerarquía y demás, provocando que la identidad visual del proyecto tenga otro aspecto que no está establecido.

**Figura 21.** Usos No Permitidos



*Nota:* Usos incorrectos del identificador. por Angi Camila Ortiz

- Se debe respetar la paleta de color, para que no haya distracción las grabaciones que esten en full color se editaran en B/N, menos la escena donde Sara deletrea su nombre y seña.
- Se puede hacer composición tipográfica, mientras se respete la lecturabilidad y legibilidad, al momento de jugar con la variable tipográfica Raleway
- Las texturas se utilizarán en la técnica Cut Out para realizar el Stop Motion
- Se debe colocar los identificadores que van a intervenir en el proyecto

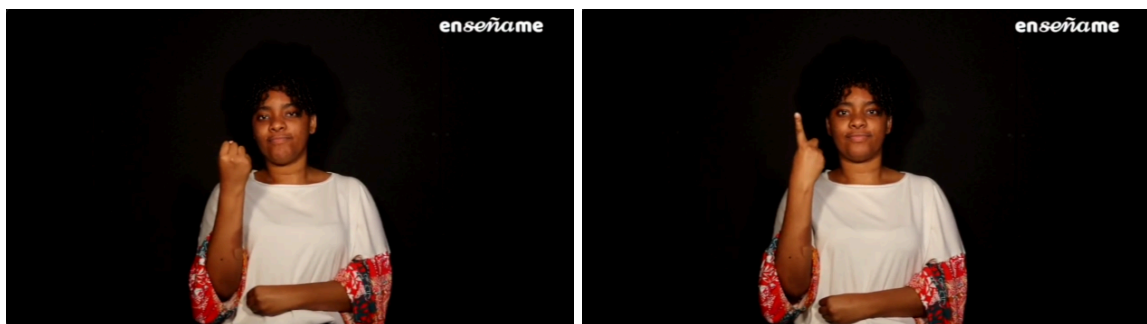
**Figura 22.** Ejemplo de apoyo



*Nota:* Ejemplo los identificadores que intervienen en el proyecto. por Angi Camila Ortiz

- El manejo de la imagen se debe usar dependiendo de la escena, para generar contraste
- Solo en una parte del documental se mostrará la intérprete

**Figura 23.** Intérprete



*Nota:* Interpretación en Lengua de Señas Colombiana. por Angi Camila Ortiz

- Se debe tener en cuenta los parámetros de grabación para los intérpretes (el formato, la vestimenta, la escenografía, y disposición del intérprete)

- Se debe colocar las alternativas de comunicación como: subtítulos y voz en off

**Figura 24.** Alternativas de Comunicación



*Nota:* Ejemplo de cómo se debe acompañar la lengua de señas con los subtítulos, incluso la voz, debe ir acorde a lo que la intérprete está diciendo. por Angi Camila Ortiz

- Se debe colocar los créditos de las personas que colaboran, si es una empresa, organización o fundación, para darle reconocimiento por su apoyo
- Se debe respetar la confidencialidad de la persona si así se requiere
- Los sonidos ambientes se usarán cumpliendo lo que cada escena quiere hablar



# **Caja de Herramientas**

## **Formato de la matriz operativa del proyecto**

Este formato se crea a partir de realizar una ruta sobre cómo llevar a cabo cada fase del proyecto para así cumplir de forma organizada los requerimientos que éste tiene. (véase anexo 1)

## **Formato de Sondeo de Información**

Esta estructura sirve de guía para recopilar la información acerca de cuál es el conocimiento que tiene el público muestra con respecto a la población sorda.(véase anexo 2)

## **Formato de Entrevista a Sara**

Este formato se crea a partir de las respuestas basadas en el compartir de historias y respondiendo a las necesidades del presente proyecto. (véase anexo 3)

## **Formato de Arco Dramatico**

Este formato se crea para organizar las partes de una historia, como el inicio, nudo y desenlace, teniendo en cuenta que este tiene puntos de giro, ya sean positivos o negativos. (véase anexo 4)

## **Formato de Guion Técnico**

Este formato a diferencia del guion literario describe los planos, ángulos, movimientos de cámara y sonidos de cada escena, ya que para poder referenciar como va cada escena. (véase anexo 5)

## **Formato de Storyboard**

Este formato se creó para organizar cada una de las escenas y a su vez para mostrar de una manera gráfica la imagen que corresponde a cada plano. (véase anexo 6)

## **Esquema para realizar un dossier**

Este ayudará a saber qué elementos contiene el producto audiovisual, donde se muestra el proceso del presente proyecto como escenarios, personajes, sinopsis, tagline, logline como se muestra a continuación. (véase anexo 7)

## Referentes de diseño

En este apartado se evidenciará 5 proyectos de diseño que han sido esenciales para el desarrollo del presente proyecto de grado, desde la técnica, la composición, la edición, el formato y la historia.

En primer lugar se hablará de un canal de Youtube llamado historias de carácter que ha estado en el medio durante 13 años, aquel canal de youtube tiene un cortometraje de 5 min, en el que se basó el proyecto al momento de contar una historia de vida desde otra perspectiva que se titula Acorde Sordo, trata de Camila una persona sorda, que a través del corto cuenta lo que le gusta y lo que no, también habla sobre sus cosas personales.

Cuando se piensa o se habla de una persona sorda, se refiere a lo que no pueden hacer, a la inversa el corto da un giro inesperado al narrar el día a día de una persona sorda desde lo que ella puede, pero como lo disfruta y le saca provecho, cosa que las personas que sí pueden escuchar no lo pueden disfrutar, por eso el autor Pablo Riera hace referencia a que “*se necesita carácter para superar el obstáculo más difícil: uno mismo*” (Historias de Carácter, 2010).

Figura 25. Cortometraje Acorde Sordo (2010)



Nota: Capturas de pantalla del cortometraje "Acorde sordo".

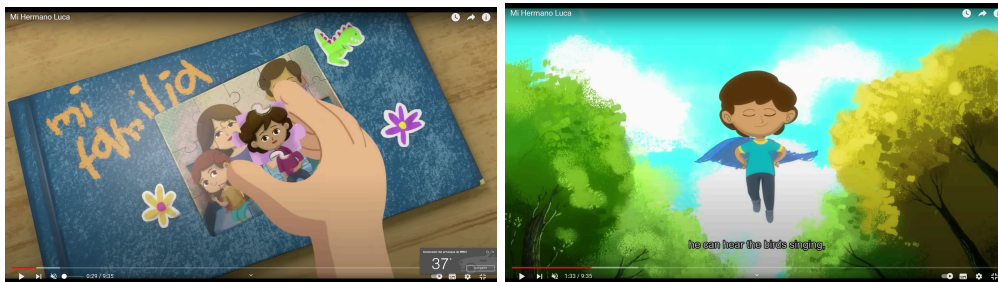
<https://www.youtube.com/watch?v=J0VYi2p1wtg&t=34s>

En segundo lugar se habla de un cuento sobre el autismo llamado "Mi hermano Luca" está acompañado de una aplicación móvil que funciona con el libro impreso generando interacción en las personas que tienen la oportunidad de adquirirlo y fomentar la lectura de una manera divertida, con el fin de que las personas puedan ser incluyentes y tolerantes.

De igual modo, basado en el libro de Catalina Serna se realizó un corto animado, donde narra cómo “*una niña muy imaginativa descubre que su hermano mayor podría tener superpoderes, decide asegurarse que los demás lo vean como ella lo ve*” (Mi Hermano Luca, 2022), el proyecto aporta significativamente pues se vive en un mundo donde todas las personas deben

encajar tal cual se está acostumbrado a ver los demás, cuando alguien es diferente se quiere que sean iguales al resto, no entendiendo que esa persona que no es igual tiene algo que aportar desde su ser y que no es valorado desde esa perspectiva, por tal motivo el presente proyecto al igual que el primero narra una historia de vida contada desde la virtud del ser más no del problema.

**Figura 26.** Mi Hermano Luca (2022)



*Nota:* Capturas de pantalla de la animación alojada en Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=X4jqAGWWhSE&t=295s>

En tercer lugar se encuentra un video musical por Massimo Giangrande subido al canal de Youtube llamado Paper Plane, donde en el video se muestra 2 técnicas importantes para la realización del presente proyecto, primero los fotogramas cuadro a cuadro llamado stop motion y segundo el manejo del recorte de papel, las dos técnicas permiten el desarrollo de cómo se comporta el personaje y los elementos referente al movimiento y al fondo, por otra parte observar el manejo de las figuras retóricas, los planos, angulos y movimiento de cámara dentro de la animación, finalmente cada personaje y objeto es rico en detalle aunque sean dibujos planos, pues los lápices de colores y marcadores cumplen un papel fundamental para realizar texturas y así resaltar cada cada fragmento que hace parte de la imagen.

**Figura 27.** Paper Plane (2019)

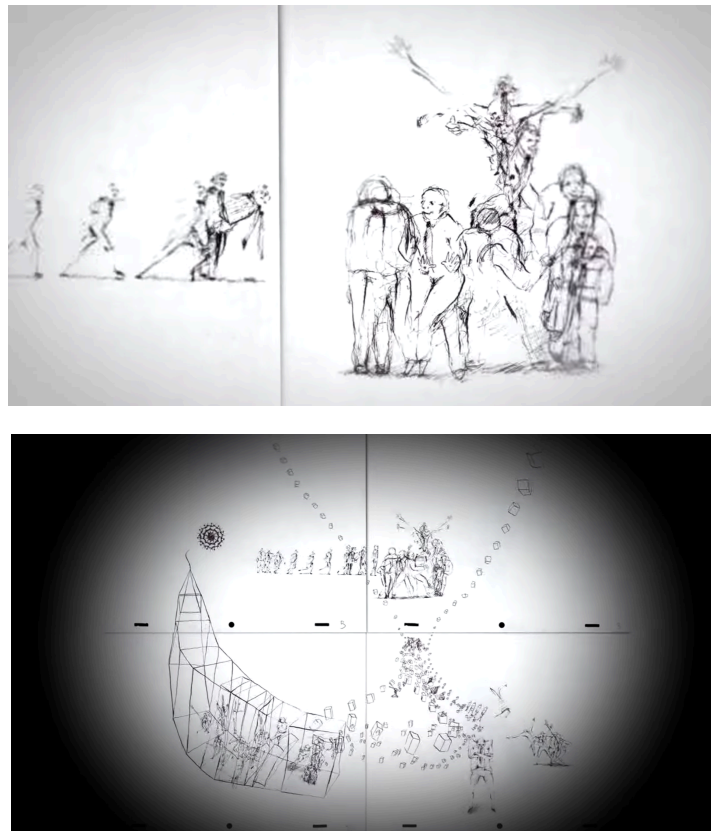


*Nota:* Capturas de pantalla del video musical del canal de Youtube de Massimo Giangrande

<https://www.youtube.com/watch?v=NYvGpuE24oc>

En cuarto lugar se hace referencia a un proyecto particular que trata el juego del sonido con la imagen y el movimiento, pues el sonido es algo muy importante para que el proyecto tenga impacto, en este proyecto se alcanza a percibir sonidos retorcidos y cosas rechinando, el autor Juan Camilo Gonzalez creó un microuniverso en 4 conjuntos de 11 trozos de papel para obtener como resultado un "ciclo de evolución" que se puede ver más claramente hacia el final de este vídeo cuando las 4 secciones evolucionan desde el papel en blanco hasta el bucle terminado (Juan Camilo González, 2012). Contribuye al manejo del sonido, pues el teaser se trata de Sara una persona sorda que usa un implante de audífono coclear, hay momentos en que el ruido puede ser perturbador para ella y esto es lo que se debe destacar en el proyecto referente a su historia, para contar cómo ella percibe el sonido, que le gusta y que no, son cosas importantes porque se trata de una historia de vida contada desde otra perspectiva no la del problema o el obstáculo sino como esto se convierte en una capacidad.

**Figura 28.** SiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSi (2011)



*Nota:* Capturas de pantalla video de Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=KGh8O92vsQk>

Finalmente se encuentra la página web de Sarah Capon, una ilustradora 2D y 3D por medio del recorte de papel, para así generar capas y profundidad en los elementos que hacen parte de la composición de la imagen, este referente de ilustración y de técnica, aporta en este proyecto la manera indicada de cómo diseñar un personaje y que éste mantenga una línea gráfica a partir de las transformaciones del personaje, ya que esta diseñado por medio de recorte de papel, pero a su vez mostrar que los elementos que no se pueden destacar con el papel, se realizan utilizando marcadores y lapices de color para resaltar los detalles de este.

**Figura 29.** Portafolio de Sarah Capon (2023)



*Nota:* Capturas de pantalla del portafolio de Sarah Capon. <https://www.sarahcapon.com.au/>

## Bocetación

Para esta fase de prototipado planteada en el objetivo 3, para la realización del teaser<sup>7</sup> y un dossier<sup>8</sup> que contenga el desarrollo de la etapa de preproducción, se realizaron gráficos, ilustraciones, storyboard, diseño de personaje, diagramación y redacción, con el fin de evidenciar el proceso que se ha llevado a cabo durante el desarrollo del documental híbrido. Para ser mostrará cada una de estas etapas realizadas, a continuación se referencia el paquete narrativo compuesto por:

### 1. *Tagline*

El silencio un obstáculo o una virtud

### 2. *Logline:*

Una joven que durante 22 años ha tenido que vivir con hipoacusia, esto le ha enseñado a enfrentar y superar diferentes obstáculos que se le han presentado en su vida.

### 3. *Sinopsis:*

Sara es una joven resiliente, quien desde muy pequeña se enfrenta a la dificultad de comunicarse con los demás a causa de su discapacidad auditiva, condición que se ha convertido en un obstáculo que enfrenta con valentía y fortaleza.

### 4. *Arco Dramático:*

Figura 30. Esquema de Arco Dramático



*Nota:* Arco Dramático del proyecto enseñame, basado en un documental híbrido de las experiencias de vida de Sara, estudiante de Diseño Gráfico, por Angi Camila Ortiz. (véase anexo 4) se muestra a continuación.

### 5. *Guion técnico* (véase el siguiente [vinculo](#))

<sup>7</sup> Se entiende como un adelanto de la película para llamar su atención.

<sup>8</sup> Se entiende como un conjunto de registros que incluye la información del proyecto.

## 6. *Guión Literario* (véase el siguiente [vínculo](#))

Por consiguiente se evidenciará el paquete gráfico que se llevó a cabo para los inserts de Animación, tales como: el diseño de personaje, Biblia de personaje y escenarios planteados en el Storyboard, antes de explorar el paquete, cabe resaltar que para este se desarrolló 3 descripciones para tener en cuenta al momento de realizar el personaje, tales como Dimensión física, social y psicológica.

### 1. *Personaje Sara*

#### - Aspectos Físicos

Joven de 22 años, estatura promedio, de complexión robusta, cara ovalada, nariz ancha y perfilada, ojos rasgados, cabello rizado y tez clara. Usa lentes, audífono coclear, tenis, pantalón, camisa y morral

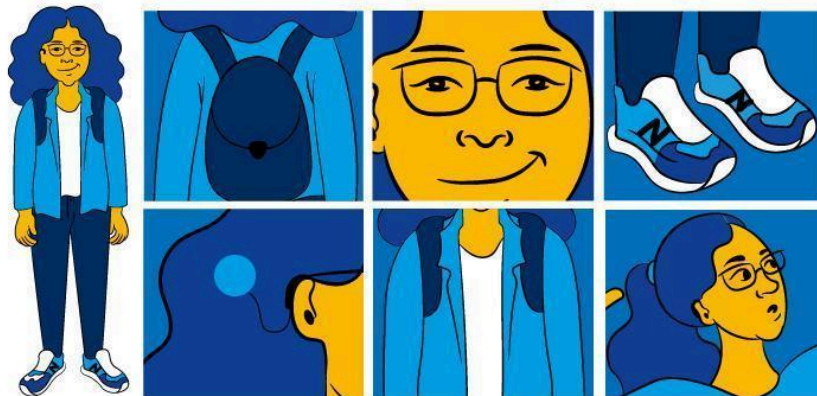
#### - Descripción Social

Nacida en Cali, estudiante de cuarto semestre de Diseño Gráfico, estrato medio bajo, vive con su mamá y hermana. Le encantan los kimonos, la tipografía y hace parte de un equipo mixto de voleibol.

#### - Dimensión Psicológica

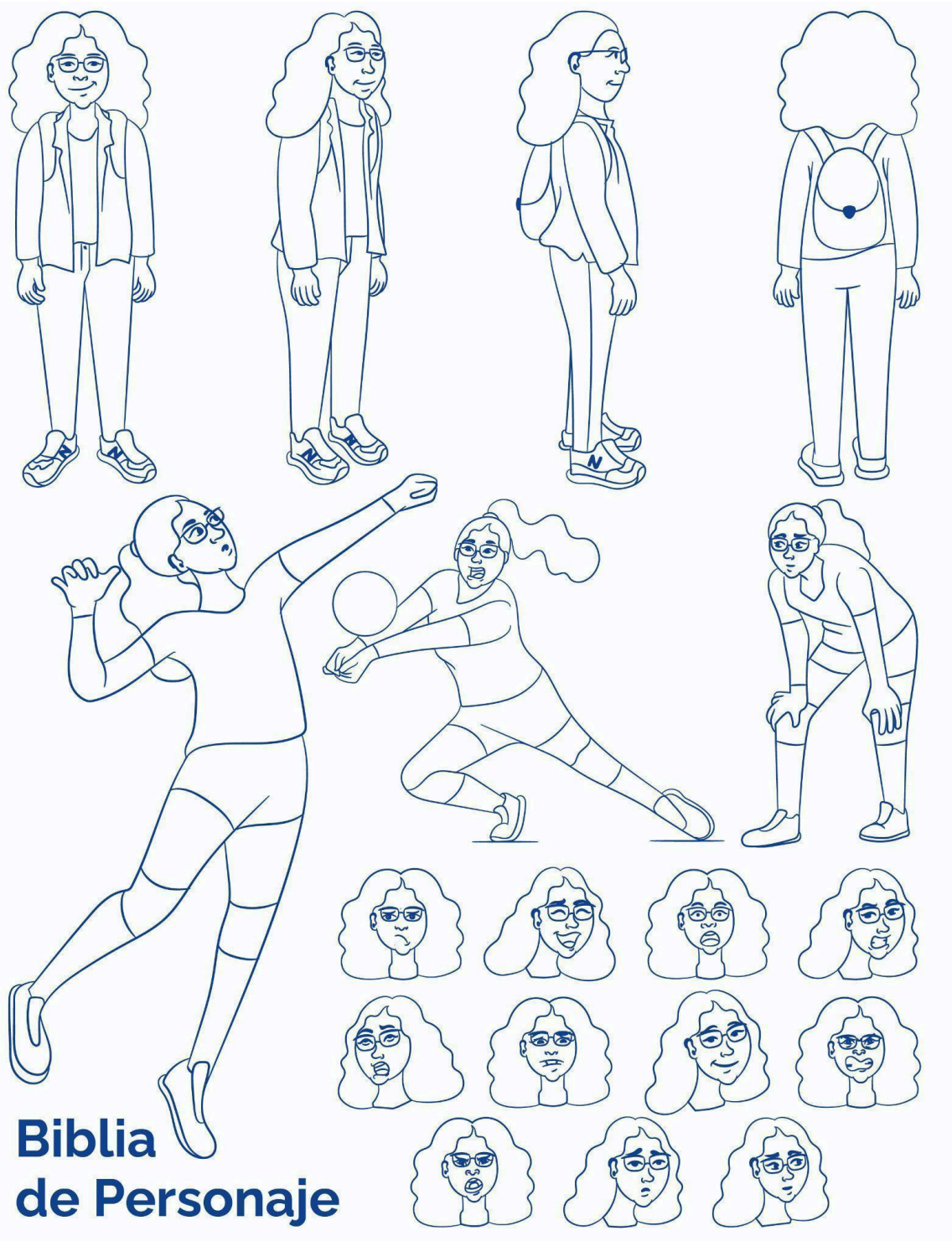
Es responsable y dedicada con sus trabajos, no le gustan los ruidos repetitivos, como alarmas. Ella es resiliente porque desde pequeña vive con hipoacusia, pero usa su audífono coclear para aislar el ruido y no estresarse.

**Figura 31.** Personaje SARA



*Nota:* Esta imagen refleja la parte física del personaje descrita en la dimensión.

**Figura 32.** Biblia de Personaje

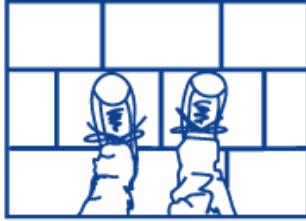


*Nota:* Esta imagen refleja, las características físicas de Sara, un giro 360° de su cuerpo, muestra diferentes emociones y algunos movimientos que está realiza en su práctica de voleibol.



Figura 33. Storyboard 1 - Documental Híbrido

Escena	Plano	Tipo
1	1	PD



**Video:** Se observa los pies, tenis y pantalón, vemos los pies dando pasos hasta la fachada del Instituto Departamental de Bellas Artes.

**Audio:** Sonido ambiente encapsulado simulando un implante de audifono coclear. Trinar de pájaros a lo lejos, carros transitando cer con más volumen, personas hablando y los pasos de Sara caminando

Escena	Plano	Tipo
1	3	PM



**Video:** Se muestra a Sara de espaldas atravesando la entrada principal, lleva puesta una camisa de cuadros, un morral en la espalda y su cabello rizado

**Audio:** Sonido ambiente normal. Personas hablando a lo lejos y asos de sara caminando

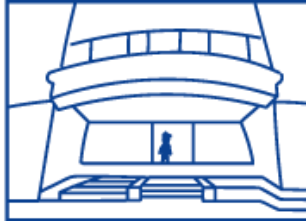
Escena	Plano	Tipo
4	6	PG



**Video:** Muestra el cuerpo entero de Sara, sube la primera parte de las escaleras de la emisora y sale del encuadre.

**Audio:** Sonido ambiente normal: Pasos de sara subiendo las escaleras

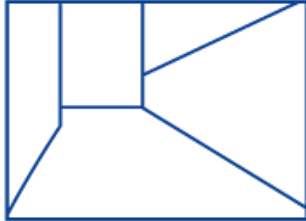
Escena	Plano	Tipo
1	1	PG



**Video:** Se observa los pies, tenis y pantalón, vemos los pies dando pasos hasta la fachada del Instituto Departamental de Bellas Artes.

**Audio:** Sonido ambiente encapsulado simulando un implante de audifono coclear. Trinar de pájaros a lo lejos, carros transitando cer con más volumen, personas hablando y los pasos de Sara caminando

Escena	Plano	Tipo
2	4	PG



**Video:** Muestra el reflejo de Sara en el espejo, se ve su rostro de perfil, lleva lentes, entra caminando de izquierda a derecha, se dirige hacia el final del pasillo y sale del encuadre.

**Audio:** Sonido ambiente normal: Personas hablando y riendo a lo lejos Pasos de Sara caminando.

Escena	Plano	Tipo
4	7	PP



**Video:** Muestra la parte de atrás de las piernas de Sara que sube las escaleras.

**Audio:** Sonido ambiente: Sonido ambiente normal: Pasos de sara subiendo las escaleras

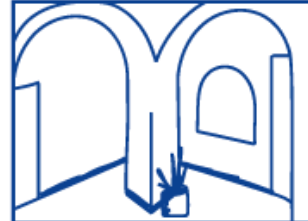
Escena	Plano	Tipo
1	2	PML



**Video:** Saluda a la vigilante de la entrada principal y ella le responde con lengua de señas.

**Audio:** Sonido ambiente encapsulado simulando un implante de audifono coclear. carros transitando a lo lejos, personas hablando a lo lejos

Escena	Plano	Tipo
3	5	PA



**Video:** Sara camina desde la entrada de casa del río, pasa a través de las columnas y sale del encuadre.

**Audio:** Sonido ambiente normal: Personas hablando y riendo a lo lejos Pasos de Sara caminando

Escena	Plano	Tipo
5	8	PM




**Video:** Se muestra al interior de la emisora a Sara sentada al lado derecho y Katherine sentada al lado izquierdo.

Nota: Bocetación de cada escena planteado en gráficos. por Angi Camila Ortiz

Figura 34. Storyboard 2 - Insert de Animación cut out

Escena	Plano	Tipo
5	8	PM




**Video:** Muestra del fondo y la tipografía

**Audio:** ANGI (V.O):  
¿Cuál es tu nombre y seña propia?

SARA: Mi nombre es Sara Isabel

Escena	Plano	Tipo
6	9	P.M




**Video:** Muestra del fondo y la tipografía

**Audio:** ANGI (V.O):  
¿Qué te hace reir?

Escena	Plano	Tipo
7	10	PG - PD




**Video:** Se observa la perspectiva diagonal del espacio de una sala, un sofá turquesa, tapete beige en el suelo, encima de él una mesa de centro café, al lado izquierdo del sofá se ve una pared, tiene una repisa con libros, arriba de esta unos cuadros familiares.

**Audio:** SARA (V.O pensativa):  
Unicamente solo me río con mi familia y hace poco apenas tengo pocas amigas, gracias a esto me río solo con mis amigas con mucha frecuencia.

Escena	Plano	Tipo
8	11	PM




**Video:** Muestra del fondo y la tipografía

**Audio:** ANGI (V.O):  
¿Qué no te gusta?

Escena	Plano	Tipo
9	12	PG - PD - PPP



**Video:** Se observa un salón de clases, la mano de un niño lanza un papel arrugado, de fondo se muestra a Sara, ella tiene un implante de audifono coclear.

Sara sube la mano derecha para bajar el volumen del audifono, sus ojos se cierran y ella sonrie.


**Audio:** SARA (V.O impaciente):  
A veces no me gusta los ruidos de afuera como, por ejemplo de la clase, no me gustan los ruidos mientras estoy haciendo tareas, nunca hacen caso, a los profesores, por ejemplo que hagan silencio, no me gusta mucho el ruido como hablando, gritan, rien, nunca me dejan en paz hacer la tarea, me calma el silencio, eso me concentra en hacer las tareas

En paralelo y en crescendo el sonido ambiente opaca la voz en OFF de Sara  
Gritos  
Profesor habla  
Sillas en movimiento  
Risas

Sonido ambiente encapsulado simulando un implante de audifono coclear que baja volumen.

Escena	Plano	Tipo
10	13	PM



**Video:** Muestra del fondo y la tipografía

**Audio:** ANGI (V.O):  
¿Qué te hace feliz?

Nota: Bocetación de cada escena planteado en gráficos. por Angi Camila Ortiz

Figura 35. Storyboard 3 - Insert de Animación cut out

Escena	Plano	Tipo
11	14	PD

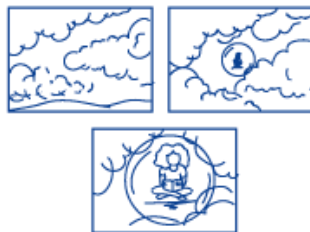


**Vídeo:** Se ve la pantalla del celular y los dedos pulgares de las manos de Sara, mientras inicia la partida del juego. Dentro de la pantalla se ve la interfaz de inicio de un videojuego, a continuación se ve un video real de Sara que juega voleibol.

**Audio:** SARA (V.O pensativa): Me siento feliz ya que tengo pasatiempos como dibujar y el deporte como el voleibol, también me gusta los videojuegos, uso los videojuegos para olvidarme de la realidad y también lo mismo con el deporte voleibol

Sonido ambiente encapsulado simulando un implante de audifono coclear de:  
Intro de videojuegos  
Sara golpeando la pelota de voleibol con la mano

Escena	Plano	Tipo
15	18	PG - PE - PM



**Vídeo:** Se observa el cielo despejado, entra al encuadre una burbuja que flota, dentro de ella se encuentra Sara que lee un libro.

**Audio:** SARA (V.O pensativa): Me gusta la biblioteca, ya saben un lugar silencioso

Sonido ambiente encapsulado simulando un implante de audifono coclear: Silencio

Escena	Plano	Tipo
12	15	PM



**Vídeo:** Muestra del fondo y la tipografía

**Audio:** ANGI (V.O):  
¿Cuál es tu materia favorita?

Escena	Plano	Tipo
14	17	PM



**Vídeo:** Muestra del fondo y la tipografía

**Audio:** ANGI (V.O):  
¿Cuál es tu lugar favorito?

Escena	Plano	Tipo
16	19	PD



**Vídeo:** Se observa a Sara en la portada del libro, la cámara se acerca, mostrando su rostro y cabello, ella responde.

**Audio:** SARA (V.O pensativa): Una vez unas personas me dijeron, que habían personas sordas que no tienen ganas para estudiar en la universidad sino que se quedan en la casa haciendo nada, esperando a sus familiares, a pesar que no tienen oído, pero también tienen bueno, que estudiar en la Universidad, no importa los obstáculos, yo les recomiendo mucho que vayan a estudiar.

Sonido ambiente

Escena	Plano	Tipo
13	16	PM



**Vídeo:** Se ve la parte superior del rostro de Sara, acercamiento roll su mirada se dirige hacia arriba, siguiendo uno a uno cada elemento gráfico que sale de su cabeza.

**Audio:** SARA (V.O pensativa): Me gusta todo, Todas las materias me gustan porque son temas que no sabía mucho, osea, como osea, materiales que ayudan a mejorar, el diseño gráfico casi no sabía, la materia que me gusta mas, puede ser el dibujo, me da felicidad desde que era pequeña dibujaba con lápiz, puedo relacionar la materia de dibujo de últimos semestres dibujo 1 y dibujo 2 ahora narración gráfica, este último semestre me gusta más.

Efectos de sonido que acompaña los elementos gráficos

Nota: Bocetación de cada escena planteado en gráficos. por Angi Camila Ortiz

## **Comprobación de bocetos, experimentación de técnicas**

En el presente apartado se evidencia como se llevó a cabo cada uno de los paquetes que se mostraron en la fase de Bocetación, para así comprobar las técnicas y la posición del diseñador al enfrentar las diferentes etapas para la ejecución del proyecto, teniendo en cuenta que el paquete narrativo, gráficos y de diagramación tienen aspectos distintivos entre sí, con el fin de mostrar todo aquello que se requiere para cumplir a cabalidad con los objetivos propuestos para la realización del teaser de un documental híbrido y el dossier. Para esta primera instancia se conocerá la posición del diseñador como director y productor de un futuro cortometraje.

En función de lo dicho anteriormente, en esta etapa nos ubicamos como diseñadores de producción de un documental híbrido, debido a que se debe redactar, planificar, ilustrar, diseñar, cortar, animar y editar desde cero, cada uno de los elementos que hacen parte de la producción del teaser.

En el transcurso de todo el desarrollo del proyecto se requiere tener una mirada óptima para la toma de decisiones de cada uno de los elementos que se van a llevar a cabo en la producción del teaser, como la solidez del guion literario y técnico, ya que estos permiten la facilidad de que se ejecute el proyecto de una manera más clara, pues permite que el productor pueda cumplir con lo escrito en éstos y cuidar cada detalle, para que las escenas e inserts animados tengan el tratamiento de color y la edición indicada, respondiendo a la estética propuesta en los parámetros del diseño.

### **Guion Literario y Técnico**

Posteriormente era necesario comprender cada una de las especificaciones que tienen estos formatos, teniendo en cuenta que no se tenía conocimiento previo de los mismos y tampoco la importancia que tenían en la elaboración de un proyecto audiovisual.

Tanto el guion literario como el técnico han tenido diferentes cambios en la planeación de los mismos, en el momento de la preproducción se estaba pensando en que se implementarían diferentes técnicas de animación con la finalidad de mostrar las distintas capacidades que se adquieren a lo largo de la carrera de diseño gráfico, al hacer este cambio se estaba dejando a un lado lo que realmente se debía de resaltar en el proyecto la historia como eje central estaba quedando en un segundo plano, de tal manera que, se retomó el plan inicial de solo trabajar con la técnica de animación cut out o animación por recortes.

## Storyboard

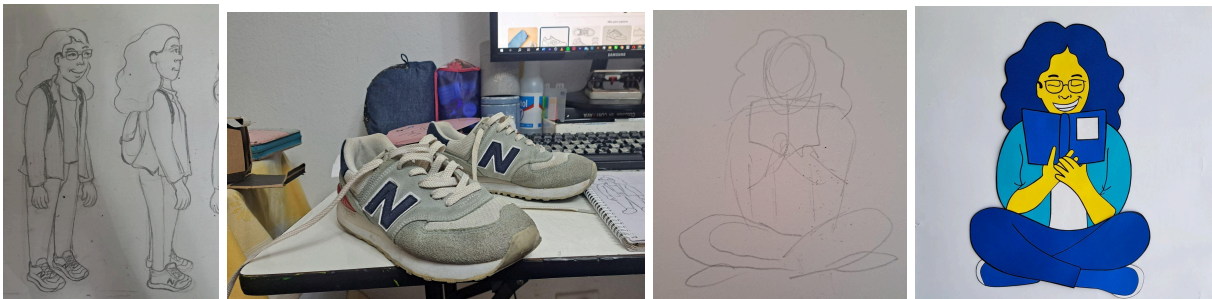
Después de redactar el guion literario y estructurar el guion técnico se realizó el storyboard para poder reflejar gráficamente cómo se vería cada uno de los planos, escenas y los inserts de animación, colocando los diferentes elementos que cumplieran con los guiones ya planteados anteriormente, tales como el número de escenas, valor del plano, la descripción del video y el audio, para desarrollar este punto, primero se tomaron fotografías como referente de cada escena y así dibujarlas en el storyboard, cumpliendo con los planos y ángulos de fotografía planteados en el guion técnico.

## Diseño de personajes

Por orden de trabajo, después de tener realizado el storyboard, se creó el diseño de Sara el personaje principal, por un momento se tornó difícil la realización de éste, debido a que debía reflejar las características físicas, tales como su cabello rizado, gafas, vestimenta y el audífono coclear, así mismo con la dimensión Social y Psicológica.

Después de hacer la imagen frontal y pasar al 360° de la misma, ésta no estaba teniendo las mismas características físicas, debido a que no se tiene una foto de cuerpo completo de Sara como referente, sólo un primer plano del rostro, por tal motivo el diseñador se tomó varias fotos usando prendas parecidas a las que usa Sara, como camisa de cuadros, jean y zapatillas deportivas, con el fin de que el personaje en sus diferentes vistas mantuviera las mismas características.

Figura 36. Bocetos Diseño de Personaje

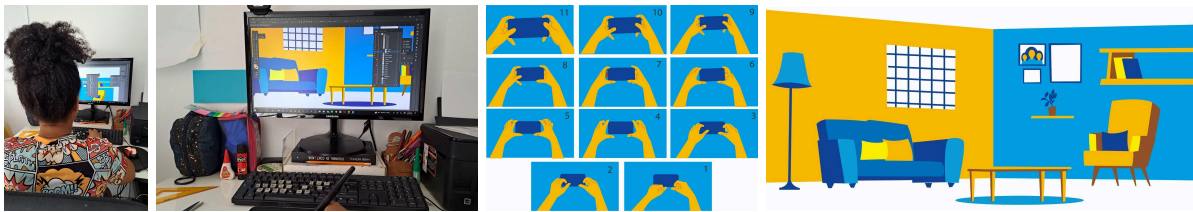


*Nota:* Evidencia fotográfica de cada uno de los retos que se llevaron a cabo en el proyecto.

## Diseño de espacios y elementos

Para este punto, luego de tener un acercamiento del diseño de personaje y de escoger cuáles serían los inserts de animación más pertinentes que se visualizarán en el resultado del producto audiovisual, se realizaron cortos videos que después se iban a separar por fotogramas y de ahí pasarlos al software de diseño vectorial Adobe Illustrator para hacer una abstracción de la forma debido a que estos no iban a tener tantos detalles como luces y sombras, para así observar cuántos fotogramas salían y que todo tuviera el mismo tamaño, para que al momento de implementar la técnica Cut Out esta pueda acelerar los tiempos de producción de cada insert animado.

**Figura 37.** Bocetos Diseño de espacios

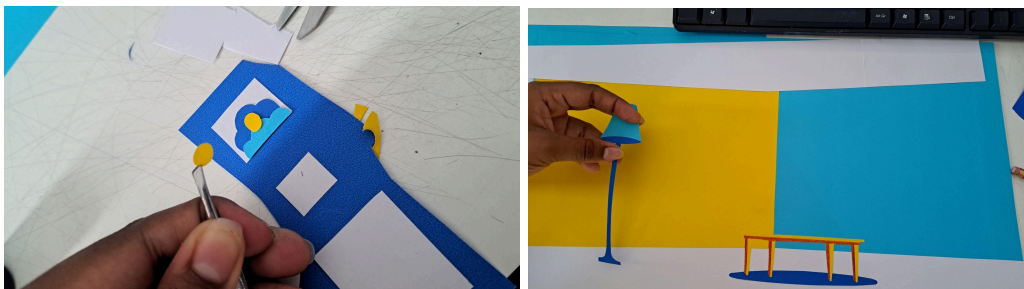


*Nota:* Evidencia fotográfica de cada uno del proceso vectorial que se llevó a cabo en el proyecto.

## Técnica Cut Out

Al terminar los diseños de escenarios y visualizar cada uno de los fotogramas usando la paleta de color establecida y que tuviera contraste entre cada elemento en la composición del insert planteado, a continuación se pasó a recortar el papel con más exactitud la cartulina plana. En el insert N°6 en particular había piezas muy pequeñas por lo que se debieron usar pinzas para poder pegar los fragmentos.

**Figura 38.** Muestra del Insert N°6



*Nota:* Evidencia fotográfica del tamaño de los fragmentos con relación a mis manos.

## Montaje de los Inserts Animados

En esta instancia después de tener todos los fragmentos cortados, se procede a montar las escenografías con los objetos y personajes que intervienen cada insert. Varias de estas imágenes se hicieron grandes, para que al momento de fotografiar cada fotograma no se perdiera algún detalle de éste, por tal motivo se debía pegar en una pared y agregar cada fragmento de cartulina que hace parte de la composición de la escena y así tomar la fotografía correspondiente, para ésto se utilizó un trípode, para que la imagen sea igual y no haya un movimiento brusco.

**Figura 39.** Muestra de Montaje Insert



*Nota:* Evidencia fotográfica de cada uno del proceso de los montajes de los escenarios

## Animación Stop Motion

Habiendo recortado cada uno de los fragmentos de los diferentes inserts, se editaron las imágenes para que tuvieran el mismo tratamiento en cuanto a iluminación y color, luego se llevó al software de edición de video Filmora para agregar cada fotograma y editar la duración de cada uno, con el fin de que tengan naturalidad en el movimiento, en vista que la animación se compone de imágenes estáticas.

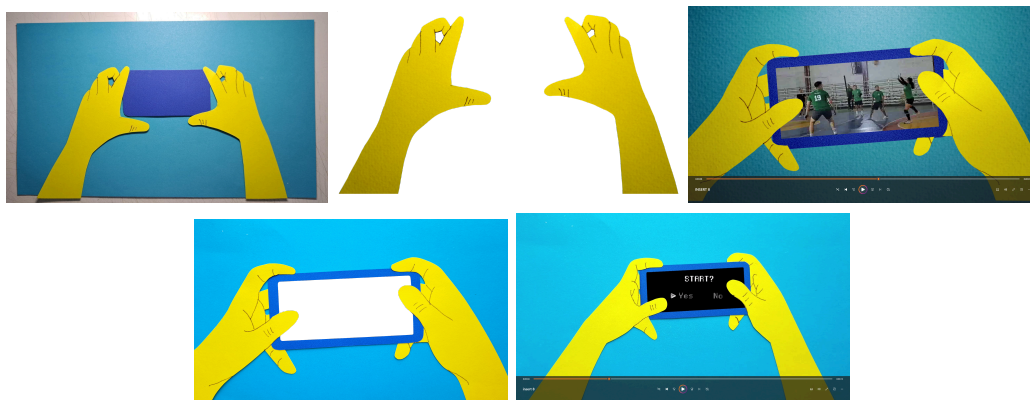
Por otro lado, surgieron retos al momento de realizar el *insert N°8* debido a que para mayor facilidad y como cada fotograma de las manos tenía un pequeño movimiento, se pegaron los elementos que componen la escena, en este caso las manos y el rectángulo que representa el celular, pero al momento de colocar los fotogramas estos quedarán separados.

Cuando la escena del *insert N°8* se termina de registrar fotográficamente se procede a realizar la postproducción de la misma en el software de diseño y edición de imágenes Adobe Photoshop, el proceso consistía en eliminar el fondo y el rectángulo de cada uno de los

fotogramas para que solo quedarán las manos y así colocar por capas el fondo, el video, el rectángulo que es la carcasa del celular y las manos.

Estéticamente no se observaba bien, ya que, al ir por separado no se encajaba correctamente cada fragmento, por otro lado cuando se realizó el registro fotográfico no tenía uniformidad en el color, en comparación a los otros inserts, así que se repitieron teniendo en cuenta todo lo que había sucedido anteriormente, para así conseguir un mejor resultado en la edición de éste.

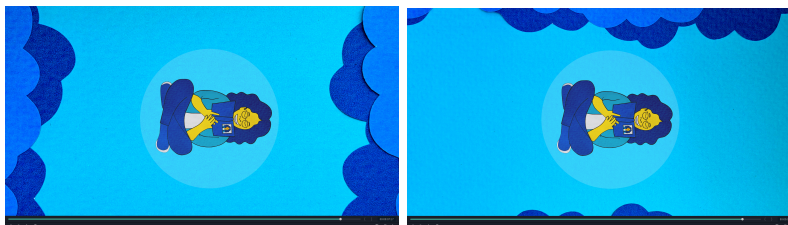
**Figura 40.** Insert N° 8



*Nota:* Evidencia fotográfica, las 3 primeras imágenes se muestra los retos que se encontraron en la realización, también, se observan los cambios que se hicieron al repetir las fotografías y edición correspondiente.

Durante la visualización del stop motion del insert N°10 se había planificado que la cámara giraría alrededor de la escena, aunque se planteó inicialmente que el escenario girara por completo tanto las nubes como el personaje, al momento de observar el insert terminado, este podría confundir al espectador, debido a que no es natural que un fondo, en este caso el cielo las nubes aparezcan en vertical pues pierde la esencia del mismo, por tal motivo se llegó a la decisión de que solo giraría la burbuja.

**Figura 41.** Insert N°10



*Nota:* Evidencia fotográfica de las decisiones que se llevaron a cabo, en la dirección de los elementos.



En el transcurso de la realización del insert N°7, el formato del fondo análogo era más largo que ancho, en el momento de dejarlo así, se pensó que no habría ninguna situación referente a éste, pero al pasar los fotogramas al software de edición de video Filmora, no coincidió con el formato 1920 x 1080, había que ampliar la imagen, pero no todos los frames quedaban igual, por lo tanto se llevó al software de diseño y edición de imágenes photoshop para ampliar el fondo y así completar los fotogramas para lograr unidad visual.

**Figura 42.** Insert N°7



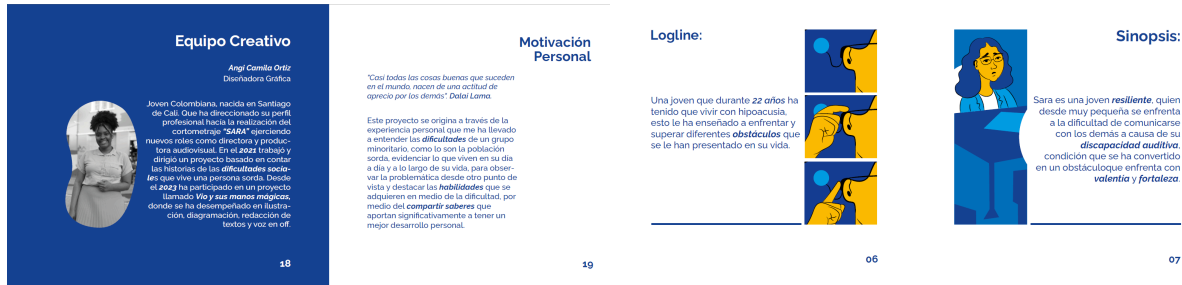
*Nota:* Evidencia fotográfica, por medio de pantallazos del proceso de edición que se realizó.

## Diagramación y Maquetación del Dossier

En este apartado se mostrará los desafíos que se tuvieron para la elaboración del producto editorial, debido a que al momento de incluir toda la información que contenía el Dossier no se tuvo en cuenta los parámetros propios del diseño editorial, lo que ocasionó que la información no estuviera maquetada ni diagramada correctamente, además que las imágenes solo estaban colocados en cada página llenando un espacio, sin haber una coherencia, alineación pertinente, reflejando desorden compositivo, incluso no había una armonía de color a pesar que había una paleta de color establecida debido a que no sé estaba usando correctamente. Después de recibir las respectivas correcciones y tomar en cuenta lo que se estaba dejando pasar por alto, se investigó acerca de las estructuras editoriales como la retícula, para así conseguir un mejor resultado en el diseño del Dossier.

**Figura 43.** Diagramación de Maqueta

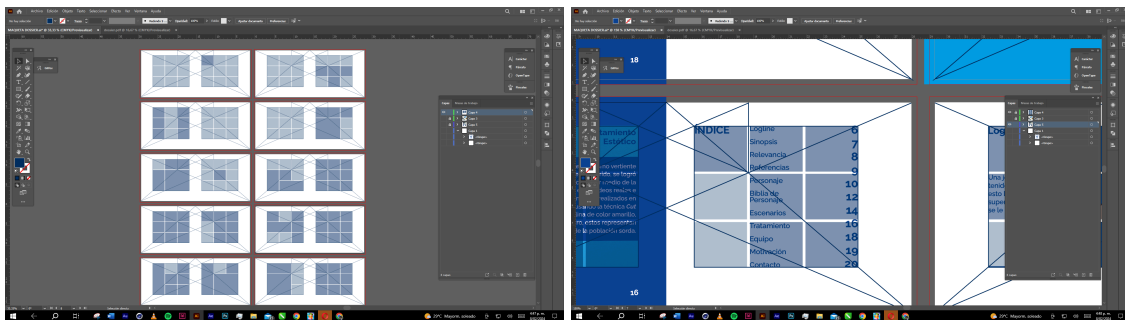




*Nota:* Evidencia fotográfica, por medio de pantallazos de las 2 primeras imágenes donde se refleja la primera versión del Dossier y en las dos últimas se observan las mejoras que se hicieron en la diagramación.

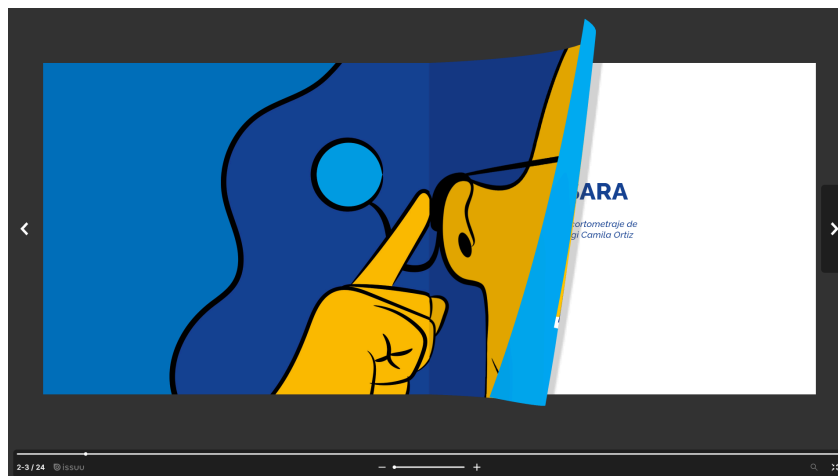
A continuación se hablará de la diagramación del Dossier el cual se realizó en una retícula modular, teniendo en cuenta que este tenía distintos elementos, entre imágenes e información, era pertinente usar una retícula que diera fluidez, por otro lado se usaron unas guías para hacer las márgenes y caja compositiva donde se iba a componer cada elemento.

**Figura 44.** Retícula y Guías



*Nota:* Evidencia fotográfica, por medio de pantallazos de la distribución de la retícula en las diferentes páginas

**Figura 45.** Dossier



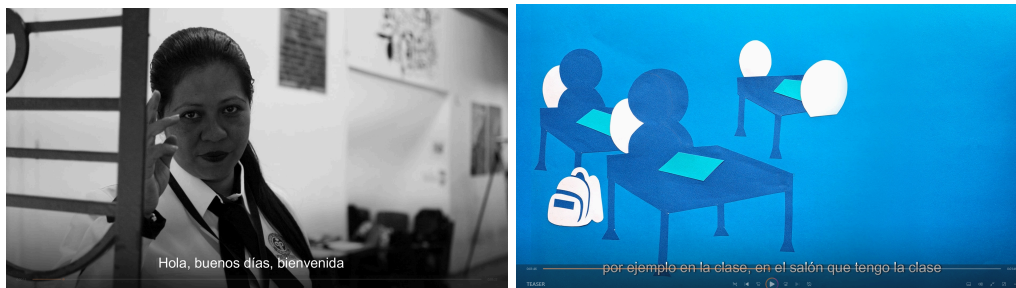
*Nota:* Evidencia fotográfica, por medio de una captura de pantalla a la plataforma ISSUU para visualizar el material digitalizado

## Edición del Teaser

En la fase de preproducción hasta la edición del teaser se tuvo en cuenta destacar la implementación de la lengua de señas desde los trabajadores que hacen parte del Instituto Departamental de Bellas Artes, debido a que se han realizado iniciativas para romper la brecha de comunicación entre sordos y oyentes, esta iniciativa es una de las que hace falta agregar para evidenciar la práctica de acuerdo a los objetivos que tiene la Universidad para convertirse en incluyente, no únicamente proveyendo intérpretes para los estudiantes sordos o que haya una materia de lengua de señas sino que se ponga en práctica lo aprendido. Para mostrar esta carencia, en el 00:13 del teaser la portera Deisy Erazo se tomó la tarea de aprender a saludar en lengua de señas.

Por otro lado en el minuto 1:45 empieza el insert de animación donde Sara responde lo que no le gusta, se tuvo en cuenta que al ella tener hipoacusia media, le da la posibilidad de escuchar los ruidos más fuertes, pero éstos a su vez perturban su tranquilidad, por tal motivo al ella expresar lo que se siente, el sonido ambiente que se utilizó opaca su voz para reflejar lo que ella vive en su día a día generando esta molestia en el espectador, quizás lo que puede parecer un error de edición de sonido es en realidad una intención en el diseño sonoro dentro del teaser.

**Figura 46.** Diagramación de Maqueta



*Nota:* Evidencia fotográfica, por medio de pantallazos de las dos escenas tratados en el apartado

## Focus Group

Este apartado se hace con el fin de evidenciar el proceso que se realizó junto al público objetivo, con el fin que tuvieran la oportunidad como estudiantes de primer semestre entender cómo eran los procesos para la realización de un proyecto de trabajo de grado, enseñándoles que todo lo que puedan aprender durante la carrera, les va a dar herramientas para intervenir sus futuros proyectos. Ahora bien, pasaré a mostrar el proceso.

Principalmente, el canal de difusión que se utilizó para determinar aspectos de la muestra, se realizó a través de una proyección dentro del Instituto Departamental de Bellas Artes, a los estudiantes de primer semestre de Diseño Gráfico del 2024-1, para contextualizar, se llevó a cabo un Focus Group el 20 de febrero del presente año, de 3:30 a 4:00 P.M, en la materia de Diseño I, en la que estaban presentes 25 personas, del público objetivo habían 3 hombres y 17 mujeres, acompañado de las profesoras Lina Sanchez y Maria del Mar, quienes dictan la asignatura, por otro lado, estaban presentes Sara Hincapié (Protagonista), Katherine Daza (Intérprete) y Wilson Cadena (encargado de los equipos de la Universidad).

**Figura 47.** Focus Group



*Nota:* Evidencia fotográfica, por medio de pantallazos de las reacciones de los presentes al ver el teaser.

Hubo un gran interés por las personas presentes, pero uno de los estudiantes se sintió identificado con el resultado del teaser, debido a que en los videos que se grabaron mientras ellos observaban la proyección, se pudo notar un interés en particular al ver el producto audiovisual, él explicaba que *“al tener una discapacidad cognitiva sabía lo que sentía Sara”*, no obstante y de manera de reflexión la intérprete Katherine Daza reforzó el comentario del estudiante, diciendo que *“las personas que tienen una discapacidad cognitiva tienen mucho que aportar a la sociedad, no solamente ellos sino cada persona que hace parte de la sociedad”*, es importante los hallazgos que se obtuvieron durante y después del Focus Group, ya que al terminar la proyección se realizaron entrevistas a 5 estudiantes, para así conocer de primera mano los pensamientos que cada persona tenía antes y después sobre las personas sordas, por otro lado se realizaron

preguntas a Katherine y Sara Hincapié ya que ellas al igual que el público objetivo, era la primera vez que veían el resultado del teaser y es imprescindible conocer desde cada perspectiva como se sentían al verse y al ser parte de todo el proceso para ejecutar el producto audiovisual.

**Figura 48.** Entrevistas



*Nota:* Capturas de Pantalla, de algunas de las entrevistas realizadas a los estudiantes y a Sara Hincapié.

En síntesis, fue satisfactorio ver las reacciones del público objetivo en la proyección, debido a que en el principio del teaser, aparece la vigilante Deisy Erazo, saludando en Lengua de Señas, para ese momento los presentes sonrieron por lo que estaban viendo, también reaccionaron al escuchar a Sara hablar teniendo en cuenta que era una persona sorda, a su vez algunos se perturbaron en uno de los inserts, ya que el sonido ambiente opaca la voz en off de Sara, pero al terminar el insert se dieron cuenta que era para destacar que mucho ruido puede ser estresante para ella y que el silencio la calmaba, puede ser paradójico que una persona sorda diga que el silencio la calma, cuando su discapacidad auditiva no le permite escuchar al 100%.

Acabará diciendo que las entrevistas se hicieron a las personas que estaban interesadas en el tema, puesto que se preguntó con anticipación quienes querían responder algunas preguntas referente a lo visto. Fue positivo cada una de las respuestas y recomendaciones que dieron a cerca del teaser, además fue curioso ver como algunos saludaban, deletrean su nombre y decían algunas frases en lengua de señas, ya que está es una muestra que los estudiantes de Bellas Artes están prestos a la innovación y construcción de puentes e inclusión.

## **Conclusiones**

Inicialmente el proyecto titulado Enseñame estuvo regido bajo la pregunta problema ¿Cómo desde el diseño Gráfico se pueden aportar soluciones de integración para mejorar la experiencia de vida de una persona sorda?, en ese orden de ideas se presentan las reflexiones profesionales, académicas y personales, que van más allá de los resultados planteados en los propósitos de diseño para el desarrollo del presente trabajo de grado.

### **Profesional**

Para llevar a cabo todo este proceso, fue un acierto haberse encontrado el cortometraje Acorde Sordo de Pablo Riera (2010), ya que aportó significativamente a la consolidación de lo que se quería para la realización del teaser, tomándose como punto de partida para este proyecto, también reconocer el aporte que cada una de las personas sordas, intérpretes, modelos lingüísticos que durante 3 años contribuyeron a este proceso, permitiendo así el intercambio de saberes, desde una experiencia personal al conocer su punto de vista.

Por otro lado, el presente proyecto me dio la oportunidad de corroborar la importancia de los proyectos sociales, donde no sea el punto de vista de la persona quien desarrolla el trabajo, sino en involucrar a quién va dirigido y de quién se va hablar, para que el resultado sea enriquecido no solo en la evidencia sino de forma personal para adquirir una experiencia más de vida, aportando al desarrollo óptimo del resultado a lograr.

### **Académicas**

Se corrobora que cada electiva que se llegue a matricular durante la carrera, permite al estudiante completar los procesos de aprendizaje establecidos en el pensum académico, para que éste pueda apropiarse de un enfoque desde las diferentes áreas del diseño gráfico. Además de implementar desde las experiencias personales y así darle una posible solución desde esta área de conocimiento, debido a que permite ampliar la mirada de lo que ya se ha visto o se conoce, también cabe resaltar que las electivas permiten que los estudiantes se salgan del molde y puedan experimentar generando otros productos o soluciones.

Por otro lado, quiero resaltar que los productos audiovisuales y de animación son complejos, por lo que se requiere de un equipo de personas que aporten y potencien sus habilidades, puesto que, para el desarrollo de los objetivos era necesario tener una persona

experta en cada tema, para que cada una pudiera destacarse en su área de conocimiento, pero no fue así, sin embargo esto no era un problema para la realización del teaser, debido a que se tenía el acompañamiento de la asesora Zaira Montes la cual ha trabajado este tema desde su profesión como diseñadora, esto significa que tener un experto en el tema da pie para ser recursivos al momento de llevar a cabo el proyecto, sacando habilidades y capacidades que tal vez no se tenían, gracias a que se pueden estimular a través de la investigación y el hacer.

Otro aspecto a tener en cuenta es la implementación de la lengua de señas en los trabajadores del Instituto Departamental de Bellas Artes, aunque cabe resaltar que persigue el objetivo de desarrollo e innovación social, la creación de puentes de inclusión, además de tener una Política de Equidad, Inclusión y Diversidad, desde ahí se ha puesto en marcha la lengua de señas en la página web de la Universidad, de igual modo hay una electiva de lengua de señas, para que cada estudiante sin importar la facultad, pueda tener la oportunidad de aprender desde lo teórico práctico el vocabulario básico de la lengua de señas y así entablar comunicación con las personas sordas.

Es claro afirmar que hay clases para los maestros, administrativos y todo el personal que trabaje en Bellas Artes, pero es aquí donde hace falta la implementación de las señas de manera cotidiana, debido a que es importante para las personas sordas sean estudiantes o no, que desde el momento en que ingresan a la Universidad se sientan acogidos por cada una de las personas que hacen parte de la misma, sin importar que tengan intérpretes o guías que los acompañen durante su proceso. Esta observación se hace debido a que en el trabajo de campo realizado en el Festival de Cine sordo en Bogotá, se pudo observar que en uno de los establecimientos del evento, las personas que trabajan en ese lugar saludaban en lengua de señas, sin importar si eras sordo o no, es allí donde se lleva a la práctica lo aprendido en las clases y donde estas pequeñas acciones rompen con las barreras de la equidad e igualdad, siguiendo este ejemplo se puede permitir que los objetivos propuestos en el Instituto Departamental de Bellas Artes y en su Política se cumplan a cabalidad.

## **Personal**

Es necesario para la sociedad que se creen lazos entre la población sorda y nosotros los oyentes, para tener un crecimiento personal en cualquier área de desarrollo, cabe resaltar que este proyecto no busca cambiar el mundo ni mucho menos, pero sí plantar una semilla en el público

objetivo, con el fin de que éstos puedan tener un avance en el ámbito familiar, académico y social, para así romper con las barreras de comunicación entre sordos y oyentes.

Lo dicho anteriormente aportó al proceso de este proyecto debido a que de forma personal me he caracterizado por realizar proyectos que desafíen mis habilidades y capacidades como persona y como futura diseñadora gráfica, llegar hasta aquí me costo, porque una cosa es que yo tenga mi pensamiento acerca de los procesos de inclusión de la población sorda en la sociedad y otra muy diferente es lo que realmente el trabajo de campo me daba, entendiendo que durante el desarrollo de este, me equivoque en la manera como quería implementar el presente proyecto, una prueba de ello, es que se quiere llevar a cabo un cortometraje y era importante hacer un teaser que fuera el prototipo inspirado en un falso documental, durante todo el proceso creativo se pensó así se estaba realizando, por el hecho de que yo intervine y manipule la realidad, debido a que se realizó un guion literario y técnico, en el que Sara debía actuar, además de representar en animación cada respuesta dada en la entrevista, por tal motivo clasifique el género falso documental, pero gracias a las correcciones de los jurados se llega a la conclusión de que lo realizado hace parte del género documental híbrido, el cual permite que el diseñador cree nuevos discursos a partir de la experimentación y la unión de diferentes técnicas.



## Referencias

Anacona Peña, Z. (s.f.). *30 de septiembre, día internacional de la persona sorda*. Alcaldía de Santiago de Cali. <https://n9.cl/8who4>

Artes, B. (8 de junio de 2021). *Acuerdo No. 012*. Obtenido de [https://bellasartes.edu.co/images/normatividad/Acuerdo\\_012\\_2021.pdf](https://bellasartes.edu.co/images/normatividad/Acuerdo_012_2021.pdf)

Artes, B. (7 de septiembre de 2021). *Diseño Gráfico. Artes visuales y aplicadas*. Obtenido de <https://artesvisualesyaplicadas.bellasartes.edu.co/disenio-grafico/>

Artes, B. (2022). *Gestión para el cambio*. Obtenido de Plan de desarrollo: [https://bellasartes.edu.co/images/normatividad/plan\\_desarrollo\\_2022-2026.pdf](https://bellasartes.edu.co/images/normatividad/plan_desarrollo_2022-2026.pdf)

Biasutto-García, M. Á. (1994). Realizar un documental. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 2(3), 142-145. <https://doi.org/10.3916/C03-1994-22>

Chárriez Codero, M. (2012). *Historias de vida: Una metodología de investigación cualitativa* (Publicación n.º 5) [Resumen extendido de, Universidad de Puerto Rico]. ISSN 1949 - 4742.

Colombia, C. P. (1991 de junio de 13). Constitución Política de Colombia. Colombia.

Costa, J. (2014). *Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma*.

DANE. (s.f.). *Departamento Administrativo Nacional de Estadística*. Obtenido de [www.dane.gov.co](http://www.dane.gov.co)

Delgado, C. A. (2012). *El documental híbrido la delgada línea entre realidad y ficción*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10554/11311>.

Esquerdo, G. S. C. (2011, septiembre). *Diseño audiovisual*. Diseño Audiovisual, Cataluña, España.

Ferrarotti, F. (2007). LAS HISTORIAS DE VIDA COMO MÉTODO (Publicación n.º 44) [Resumen extendido de, UAEM]. ISSN 1405-1435, UAEM, México.

Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente*. Ediciones infinito..

Hight, C. (2007). El falso documental multiplataforma: un llamamiento lúdico 1. *Archivos de la Filmoteca*, (57/58), 176.

Historias de Carácter. (2010, 26 de agosto). *Historias de carácter - acorde sordo (subtitulado)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=J0VYi2p1wtg>

Juan Camilo González. (2012, 9 de julio). *Juan camilo gonzález - sisisisisisisisisi (2011)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KGh8O92vsQk>

Kit, O. D. (2017). *Personas. Open Design Kit*. Obtenido de <http://opendesignkit.org/about>  
Ley 982. (2005) Por la cual se establecen normas tendientes a la equiparación de oportunidades para las personas sordas y sordo ciegas y se dictan otras disposiciones. Diario Oficial 45995. Congreso de la República de Colombia. <https://goo.gl/wnMXxe>.

Luengo Naranjo, M. D. C. (2013). La animación Stop Motion. Técnicas y posibilidades artísticas.  
Cut-out: Siluetas animadas.

Massimo Giangrande. (2019, 18 de enero). *Giangrande - paper plane [official video]* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NYvGpuE24oc>

Mi Hermano Luca. (2022, 29 de abril). *Mi hermano luca* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=X4jqAGWWWhSE>

Ortiz Burgos, S. C. (s.f.). *Santa Librada lidera una oferta exclusiva, orientada a la población sorda*. Alcaldía de Santiago de Cali. <https://www.cali.gov.co/educacion/publicaciones/156745/santa-librada-lidera-una-oferta-exclusiva-orientada-a-la-poblacion-sorda/>

Ràfols Cabrisses. R. (2013). Diseño audiovisual y motion graphics.  
<https://docplayer.es/108586579-Diseno-audiovisual-y-motion-graphics.html>

Rama Judicial República de Colombia, Juzgado sexto administrativo del circuito cali, 30 de enero de 2017, 76001 33 33 006 2015 00452 00, 26 (Colombia).

Rodríguez Gómez, G.; Gil Flores, J. y García Jiménez, e. (1996).  
Metodología de la Investigación Cualitativa. Granada: Aljibe.

Stop motion - NEOMA. Diccionario de neologismos del español actual. (s.f.). En *Página principal*. Recuperado el 20 de noviembre de 2023, de

<https://www.um.es/neologismos/index.php/v/neologismo/1923/stop-motion>

TUTITECA En\_Seña. (2023, 9 de noviembre). *Busto francisco de paula santander (fundador de santa librada)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gkypARHFqVY>

# Anexos

## Anexo 1

### Formato de la matriz operativa del proyecto

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECIFICOS	FASE	VARIABLE
Comunicar desde el Diseño Gráfico la experiencia de vida de Sara Hincapie, una persona sorda de 22 años que inicia su carrera universitaria.	Identificar la experiencia de vida de Sara, desde su punto de vista	Fase de Definición	Personas Sorda Sara Hincapie
			Experto 1 - Interpretes: Katerine Sandra
			Experto 2 - Psicologa: Karen Florez
	Desarrollar las diferentes etapas de producción que den como resultado la creación de un diseño audiovisual	Fase de Consolidación	Relato de experiencia de vida
			Pre producción
			Producción 1ra parte
			Producción 2da parte
	Prototipar la propuesta audiovisual, por medio de un teaser y el dossier que contenga el desarrollo de la etapa de pre producción de un cortometraje del género documental híbrido.	Fase de Prototipado	Post Producción
			Diseño Editorial

TÉCNICA	INSTRUMENTO	RESULTADO
Entrevista Informal	No se hizo un formato formal, debido a que las preguntas fueron surgiendo a medida de cada conversación	Recolectar información acerca de las experiencia que vive en la institución y fuera de ella
		Recolectar información por parte de los expertos, para que desde su punto de vista profesional cuenten estrategias, metodos o tips que se debe tener en cuenta al momento de realizar un producto audiovisual basado en la historia de una persona sorda
Video	Formato de organización de información	Seleccionar cuales son las experiencias de vida dentro de la Universidad y fuera de ella, más pertinentes para el proyecto
Bocetación	Arco Dramático, Guión Técnico, Guión Literario, Tagline, Logline, Sinopsis, StoryBoard	Describir cada elemento que se debe tener en cuenta para realizar la preproducción de un producto audiovisual
Video de entrevista	Brief de parametros de grabación y fotografía en general y para interpretes de lengua de señas	
Stop Motion	Brief de escenografía camara, luces, set de grabación, fondo y personajes con la técnica CutOut	
Prototipo	Brief de edición en los programas de efectos, audio y video: After Effects, Premier o Filmora	
	Dossier	

## Anexo 2

### Formato de Sondeo de Información a público muestra

Enseñame es un proyecto de Trabajo de Grado para optar al título de Diseñadora Gráfica del Instituto Departamental de Bellas Artes, el cual se enfoca en el reconocimiento de las dificultades sociales que vive una persona sorda y las alternativas de comunicación entre sordos y oyentes, por ende quiero que me ayudes respondiendo esta encuesta para saber qué conocimiento se tiene acerca del tema.

- Edad
- Carrera
- Conoces alguna persona sorda
- Si tu respuesta anterior fue SÍ, ¿Qué relación tienes con esa persona?
- Sabes ¿cuáles son los tipos de sordera que existen?
- ¿Conoces otras formas de comunicarse más allá de la verbal?
- Si tu respuesta anterior fue sí, por favor menciónelas
- ¿Sabías que en el Instituto Departamental de Bellas Artes, hay estudiantes sordos?
- ¿Cómo desde tu carrera podrías interactuar con una persona sorda, ya sea compañeros de clase, trabajo o clientes?
- ¿Te gustaría saber sobre las dificultades sociales que vive una persona sorda?
- ¿Por qué?
- ¿Crees que es necesario aprender Lengua de Señas Colombiana básica, para poder comunicarte con un sordo? ¿Por qué?

## Anexo 3

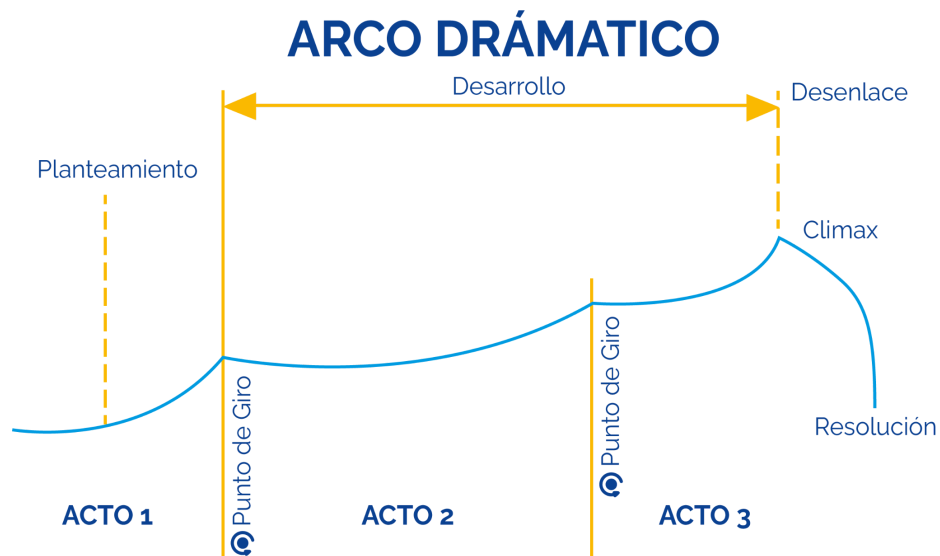
### Formato de Entrevista a Sara

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA		
ITEM	PREGUNTA	RESPUESTA
1	¿Qué tipo de sordera tienes?	
2	¿Tú familia te apoya?	
3	¿Tú disfrutas el silencio?	

4	¿Qué no te gusta?	
5	¿Qué te hace reír?	
6	¿Qué te hace feliz?	
7	¿Qué materia te gusta?	
8	¿Qué lugar de la Universidad te gusta?	
9	¿Qué hiciste para ser fuerte y valiente?	
10	¿Sientes que has diseñado un espacio entre el silencio y tú?	

#### Anexo 4

Esquema de elaboración Arco Dramático





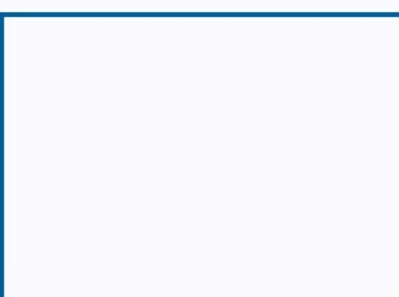
#### Anexo 5

Formato de Guión Técnico

GUIÓN TÉCNICO						
ESC	PLANO	TIPO	DESCRIPCIÓN	CÁMARA	SONIDO	STORYBOARD

## Anexo 6

### Formato de Storyboard

<p>Título _____ N° Escena _____</p> 	<p>Título _____ N° Escena _____</p> 	<p>Título _____ N° Escena _____</p> 
<p>Video _____ _____ _____</p> <p>Audio _____ _____ _____ _____</p>	<p>Video _____ _____ _____</p> <p>Audio _____ _____ _____ _____</p>	<p>Video _____ _____ _____</p> <p>Audio _____ _____ _____ _____</p>

## Anexo 7

### Esquema para realizar un dossier

Portada

Logline

Sinopsis

Relevancia del proyecto

Referencias

Personaje

Biblia de Personaje

Tratamiento estético

Escenarios

Equipo Creativo

Motivación personal

Información contacto