



Propuesta de estética sorda para la creación audiovisual

Laura Tibaquirá Ceballos

Trabajo de grado dirigido por:

Diego Fernando Montoya

Docente de la carrera de comunicación

Pontificia Universidad Javeriana Cali

Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Departamento de Comunicación y lenguaje

Carrera de comunicación

Santiago de Cali

2021

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero darle gracias a Dios por darme la paciencia para no desistir cuando más me sentí agobiada, no fue un camino fácil de recorrer, de hecho tuve más dificultades de las que me hubiera gustado, pero sin duda aprendí y crecí, tanto personal, como profesionalmente.

También, quiero reconocer la infaltable ayuda de mi mamá, que estuvo especialmente al final colaborándome en todo lo que necesité, para que lograra terminar mi proceso con éxito. No puedo dejar de mencionar el apoyo incondicional que tuve de mi pareja desde el día uno, él fue mi paño de lágrimas cuando me sentí perdida, trasnochó conmigo, ayudándome a escribir cosas con sentido, aprendió lengua de señas, fue mi bastón para sostenerme incluso cuando estaba decidida a darme por vencida, fue testigo de absolutamente todo lo que viví y sus consejos me ayudaron a llegar hasta el final.

Y por último pero no menos importante, quiero nombrar al profesor Diego Fernando Montoya, mi asesor de tesis, a él le debo mi manera de escribir hoy en día, gracias a su exigencia y apoyo crecí y terminé mi carrera, es un ejemplo de profesional en lo audiovisual, tuvo paciencia cuando mis escritos no eran los mejores y me animaba porque sabía que podía dar mucho más, nunca se me olvidará lo que siempre me decía “las cosas siempre se podrán hacer mejor”. Sin ellos no me cabe duda que en algún punto lo más fácil hubiera sido desistir, así que este trabajo se los dedico.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN

PARTE I	1
1. Introducción y planteamiento del problema	1
2. Justificación	4
3. Estado del arte.....	6
3.1 La investigación académica en contenidos sonoros, visuales y audiovisuales para comunidades Sordas.....	7
3.2 Las investigaciones sordas con perspectiva en contenidos de medios	10
3.3 Las producciones audiovisuales	13
4. Marco conceptual.....	15
4.1 Primer aspecto: Vernáculo visual.....	15
4.2 Segundo aspecto: La narrativa	16
4.2.1 Los elementos narrativos.....	18
4.3 Tercer aspecto: el sonido en contextos audiovisuales	21
4.3.1 La Cimática en la imagen.....	23
4.4 Cuarto aspecto: La serie web como formato	24
4.4.1 El género y macrogénero.....	27
5. Objetivos general y específicos del proyecto	29
5.1 Objetivo general	29
5.2 Objetivos específicos.....	30
6. Metodología	30
Proyecto de investigación- creación.....	30
6.1 Fase etnográfica.....	31
6.2 Fase antropológica.....	32

6.3 Investigación – creación.....	33
6.4 Fase de retroalimentación.....	34
7. Target.....	34
8. Productos.....	35
PARTE II.....	36
9. Aspectos creativos.....	36
9.1 Concepto del proyecto.....	36
9.2 Estructura narrativa de la serie web.....	37
10. 9.3 Capítulo piloto.....	38
9.3.1 Guion literario.....	38
9.3.2 Guion técnico.....	42
9.4 Propuesta de imagen.....	56
9.5 Propuesta estética.....	59
9.6 Propuesta de sonido.....	61
11. Resultados.....	62
12. Discusión.....	65
13. Conclusiones.....	68
14. Recomendaciones.....	71
15. Referencias.....	73
16. ANEXOS.....	80
Anexo 1. Preguntas del grupo focal.....	80
Anexo 2. Link de acceso al capítulo piloto.....	82
Anexo 3. Link de acceso a los grupos focales.....	83
Anexo 4. Consentimientos de imagen y sonido.....	84
Anexo 5. Consentimiento de uso de locación.....	89
Anexo 6. Consentimientos de grupo focal.....	90

17. PRESUPUESTO 97

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Procesos narrativos.

Tabla 2. Guion técnico.

Tabla 3. Presupuesto.

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1. Preguntas del grupo focal

Anexo 2. Link de acceso al capítulo piloto

Anexo 3. Link de acceso a los grupos focales

Anexo 4. Consentimientos de imagen y sonido

Anexo 5. Consentimiento de uso de locación

Anexo 6. Consentimientos de grupo focal

RESUMEN:

La comunidad sorda ha sido incluida por los medios de comunicación audiovisuales con opciones como el *Close Caption* o el intérprete en alguna esquina de la pantalla, siendo esto insuficiente para la gran mayoría de personas con discapacidad auditiva.

El presente es un trabajo de investigación-creación incluyente para sordos y oyentes, donde, a través de la producción de un capítulo piloto para una serie web, se hace una propuesta de “estética sorda”, con la implementación de distintas herramientas audiovisuales logradas luego de la búsqueda de diferentes productos cercanos a este.

En la primera parte se encuentra lo relacionado con los conceptos, los objetivos y la metodología del proyecto. En la segunda, establecida como la parte creativa, se describen los guiones técnico y narrativo del piloto, y las sinopsis de los dos capítulos siguientes; finalizando con los resultados y conclusiones que arrojaron los grupos focales.

PARTE I

Este proyecto comparte aspectos conceptuales y metodológicos del trabajo de grado de la estudiante Ángela Delgadillo. La segunda parte del proyecto, dedicada a los aspectos de creación audiovisual que fueron puestos en común con la comunidad Sorda y de los que se derivan la interpretación de resultados, las recomendaciones y conclusiones son exclusivos de este proyecto de grado.

1. Introducción y planteamiento del problema

La propuesta del presente trabajo parte de un análisis hecho a productos audiovisuales exclusivos para la comunidad sorda, donde se encuentran falencias en el contenido incluyente o que sea accesible en la incorporación de elementos visuales más allá del subtulado y la audiodescripción.

Como resultado se propone la noción de estética sorda que comprende diferentes procesos investigativos, narrativos y técnicos, que pueden ser materializados al momento de crear un producto audiovisual en el que el *target* principal sea la comunidad no oyente.

La información del entorno se difunde a través de medios de comunicación clásicos como la televisión, la radio y el periódico, pero en la actualidad hay tecnologías que, a través de contenidos audiovisuales disponen elementos como la fotografía, voces de personajes, sonido ambiente, entre otros. Freidenberg (2004) explica:

Los ciudadanos acceden a lo que ocurre en su ciudad, su país o en el mundo a través de los medios de comunicación de masas. Resulta sorprendente pensar que alguna vez no hayan existido la televisión, los periódicos o la radio. Es impensable hoy para muchos vivir sin alguno de estos medios de comunicación, puesto que cumplen importantes funciones en la vida cotidiana de los ciudadanos y en su relación con el sistema político. (s.p).

Dicho esto, al pensar en una audiencia mayoritariamente oyente, se habla de canales eficientes de comunicación, pues los espectadores disponen de sus capacidades para escuchar y ver estos contenidos, por el contrario, al pensar en una audiencia sorda, se requiere una conceptualización diferente sobre la forma en que se relaciona con el entorno y los consumos de información.

Los medios de comunicación en la creación de sus productos audiovisuales han implementado ciertos recursos sonoros y auditivos que tienen como fin incluir a dicha comunidad, como el *Close Caption* o el recuadro de televisión con el intérprete de lengua de señas. Sin embargo, a pesar de la existencia de estas tecnologías surge una pregunta. ¿Qué pasa cuando esos recursos no son suficientes para la comunidad sorda que ha tenido que implementar códigos para generar una comunicación entre sí?

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019), se estima que 466 millones de personas en todo el mundo padecen pérdida de audición. En Colombia, se calculan alrededor de 560.029 personas sordas según la proyección del censo para el año 2020. Esto corresponde al 1,10% de la población colombiana (INSOR, 2019).

Así pues, las cifras ejemplifican una población numerosa de miembros de la comunidad Sorda¹, personas que tienen como lengua común la Lengua de Señas Colombiana (LSC) -en adelante se expresará con dicha sigla- la misma que gracias a la diversidad sociodemográfica del país, se clasifica minuciosamente dependiendo del territorio donde es interpretada, de ahí es importante entonces hablar en plural como recomiendan los expertos (Barreto y Cortés, 2014).

La LSC se constituye a partir de señas y gestos que contienen significados creados por su propia representación de la realidad a través de la gestualidad, siendo este un signo que pasa a representar

¹ Escribimos comunidad Sorda con su inicial en mayúscula, porque sus miembros reconocen su sordera como una capacidad no inhabilitante, además de implementar el uso de la Lengua de Señas Colombiana (LSC).

sustantivos, artículos, verbos, entre otros, propios del español y que también son empleados en el universo oyente.

De igual manera es relevante considerar a partir de las cifras mencionadas anteriormente, los distintos medios de articulación que tiene esta comunidad en el contexto social. Para ello, se retoman los planteamientos de Powers y McLuhan (1989) en su libro *La Aldea Global* en que hacen referencia a las distintas transformaciones de la vida basadas en la construcción de tecnologías que surgen a partir de la creación de artefactos. Estos permiten la articulación tanto física como simbólica del ser humano y facilita la adaptación al medio físico.

Los códigos del universo oyente han sido el común denominador para el desarrollo de productos audiovisuales que incluyen diálogos narrativos prometedores, y diseños sonoros con efectos que deslumbran al espectador. Por consiguiente, la comunidad Sorda debe valerse del recurso visual para interpretar las narrativas que le son presentadas, para ello, esta investigación se soporta en los resultados de previos estudios que dan cuenta de las falencias en la conexión emocional de estas audiencias con los productos audiovisuales.

En ese orden de ideas, este ejercicio de investigación-creación propone, a partir del libro de producción para una serie web y la producción de su capítulo piloto, construir una estética que incorpore no solo un buen desarrollo narrativo pertinente al campo de las narrativas audiovisuales, sino que además permita articular elementos visuales y sonoros que conlleven a recrear una experiencia de consumo completa para la comunidad Sorda.

Teniendo en cuenta lo anterior, la pregunta orientadora de este trabajo de grado será ¿Cómo construir una propuesta de estética audiovisual para comunidades Sordas a partir de conceptos teóricos y un acercamiento etnográfico a dicha comunidad, materializada en la estructura narrativa de una serie web de ficción de tres capítulos y la producción del capítulo piloto?

2. Justificación

La propuesta de investigación-creación desde una mirada Sorda adquiere una relevancia social por lo que puede incentivar estudios o realización de productos posteriores que incluyan elementos narrativos y estéticos, permitiendo una comprensión y conexión por parte de la comunidad al momento de observarlos.

En este sentido, las cifras expuestas en el planteamiento anterior dan cuenta de la grieta diferencial que posiciona a la población Sorda al momento de acceder a diferentes contenidos audiovisuales como películas, series, videoclips, etc. en las diferentes pantallas.

Para lograr este ejercicio de investigación, además de una búsqueda documental, se tuvo en cuenta los acercamientos obtenidos con la comunidad Sorda previamente. Esta experiencia se desarrolló en el marco del “Taller Arte en Señas” (Javeriana Cali, 2018). Grupo de formación en teatro y lengua de señas de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, en el que se generó una interrelación y aprendizaje artístico entre Sordos y oyentes, y del que se obtuvieron datos etnográficos clave para el estudio y el desarrollo del reportaje audiovisual “Señal-arte”² (Delgadillo y Tibaquira, 2018).

Mediante las entrevistas reconstruidas audiovisualmente y con elementos de interpretación en lengua de señas, se evidenció en las narraciones de las historias de vida diferentes barreras comunicativas que existen entre el universo sordo y oyente en el campo del consumo de contenidos, una lejanía y superficialidad a la hora de observar y comprender productos audiovisuales.

A partir de toda la información recopilada en el trabajo de campo, se observó que existe una distancia del entretenimiento y el acceso por parte de la comunidad Sorda a productos audiovisuales, evidenciando que la barrera en el consumo de estos contenidos se debe a la falta de

² Ver <https://www.youtube.com/watch?v=RXnxtSjEcmE&t=358s>

elementos narrativos y de interpretación que les permitan la comprensión de una puesta en escena o la construcción de los personajes debido a que predomina el discurso oyente en la interacción entre ellos.

La revisión teórica da cuenta igualmente de la necesidad de ampliar el campo investigativo del universo simbólico Sordo, en la medida que se desarrollen puentes artísticos entre las comunidades sordas y oyentes para que estos se vean traducidos en resultados como metodologías de trabajo en el sector audiovisual, que permitan la articulación de distintos elementos técnicos para la creación de contenido incluyente. Esto con el fin de aportarle a las personas Sordas otras experiencias frente al consumo de narrativas ficcionales que los involucren con las historias y les ofrezcan otras posibilidades para seguir a los personajes. Tamayo (2015) afirma que sí es posible tener el número de personas que se clasifican como comunidad discapacitada para que se pueda generar un contexto audiovisual:

Sin embargo, el número real de personas que necesitan de programación accesible podría verse como una razón para calificar a la comunidad de discapacitados auditivos como minoritaria y, en casos extremos, para evitar tener que lidiar con los costes que supone hacer un texto audiovisual accesible. No obstante, es evidente que nuestra sociedad camina hacia el individualismo y que el propio término minoría está, hoy en día, fuera de lugar. (p. 364).

Este trabajo de grado en clave de investigación-creación busca, a partir de la indagación sobre estéticas audiovisuales para sordos, construir una propuesta de “estética sorda” en una idea para serie web construido a partir de un ejercicio etnográfico que involucra a dicha comunidad.

Propuesta que se considera pertinente en términos sociales por ir dirigida a una población importante dentro de este contexto y porque aportará a las prácticas de creación de contenidos audiovisuales que tradicionalmente ha estado centradas en poblaciones oyentes.

3. Estado del arte

Desde la aparición del cine como medio, diversos trabajos tanto de producción como de investigación se han realizado en torno al universo simbólico Sordo. En la práctica audiovisual dirigida a la comunidad Sorda se destaca la realización de películas, cortometrajes, series de televisión y más recientemente producciones audiovisuales para contextos web. Por su parte, el

ejercicio académico, en los últimos años da cuenta de trabajos investigativos sobre todo en el marco de tesis.

El siguiente apartado se ocupa de la revisión de algunos de esos trabajos, tanto desde la práctica como en el ejercicio investigativo académico, que tienen en cuenta la comunidad Sorda y que son pertinentes para la realización de este trabajo.

3.1 La investigación académica en contenidos sonoros, visuales y audiovisuales para comunidades Sordas.

El contexto de investigaciones sobre comunidades Sordas tiene diversas formas de abordarse, por una parte, se encontraron trabajos que desde un marco general buscan caracterizar a las poblaciones hipoacúsicas. Es el caso de Famularo y Massone (1999) quienes plantean que:

Históricamente, los sordos fueron considerados únicamente desde la perspectiva médico-patológica, es decir, como enfermos a ser rehabilitados a los que debía enseñárseles el habla para así asemejarse al oyente dado que eran vistos como miembros deficitarios de la comunidad oyente. Recién en la década del 60, a partir de los desarrollos de las ciencias sociales, empieza a concebirse a los sordos desde perspectivas diferentes que tienen en cuenta sus propias capacidades, y se proponen pues nuevas respuestas a dichos desafíos. Uno de éstos constituye el área de la interpretación (p.1).

En cada país a nivel regional y local existen variaciones y modismos propios de esta lengua; aunque carezca de sonido, la LSC es rica cultural y visualmente, puesto que se configura desde el gesto y el movimiento corporal, permitiendo que se abran campos de expresión como el arte, el teatro y la danza, siendo estos, puentes para el acceso a símbolos sociales por parte de sordos y oyentes.

El sujeto oyente se soporta en el sonido para construir símbolos de su representación visual. Correlaciona movimiento, color, texturas y formas con determinados sonidos, siendo un

mecanismo adaptativo que facilita su supervivencia, de esta manera, Tovar (2001) menciona la lengua de señas, siendo empleada como herramienta de comunicación con personas Sordas.

Esta ha sido ampliamente utilizada por comunidades sordas de todo el mundo desde la antigüedad, pero fue sólo a partir del siglo XVIII cuando comenzaron a ser utilizadas por educadores. Su estatus bajó en los últimos cien años, a través de un modelo de educación para personas de la comunidad Sorda que propone la oralidad como herramienta principal de comunicación, teniendo el avance de propiciar a sordos el implante coclear³ y el fuerte entrenamiento del aparato fonador. Este equipo médico transforma los sonidos y ruidos del medio ambiente, permitiendo que las descargas de energía eléctrica afecten el nervio coclear, creando una sensación auditiva (Manrique *et al.*, 2006).

Stokoe (como se citó en Tovar, 2003) fue el primero en intentar escribir la lengua de señas de manera sistemática:

De hecho, el primer intento de poner por escrito una lengua de señas de manera sistemática apareció cuando Stokoe (1960) simultáneamente publicó sus hallazgos que probaban que la ASL era una lengua natural con reglas que determinan su estructura y propuso un sistema de transcripción que muchos lingüistas aún utilizan (s.p.).

A nivel internacional, Frigola (2010) en su artículo “La comunidad sorda de Catalunya” explica tres términos que fueron usados en la denominación de los sordos frente a su incapacidad de responder a impulsos auditivos

El primer término histórico que se usó para denominar a las Personas Sordas fue mudo, debido básicamente a la incapacidad de éstos de responder a cualquier estímulo auditivo.

El segundo término fue el sordomudo una vez se hizo evidente que la incapacidad de

³ Un implante coclear es un pequeño dispositivo electrónico que ayuda a las personas a escuchar. Se puede utilizar para personas sordas o que tengan muchas dificultades auditivas. El implante coclear no es lo mismo que un audífono. Este se implanta por medio de una cirugía y funciona de una manera diferente.

respuesta era provocada por su sordera. Posteriormente se consideró más apropiado el término de sordo, al tomar conciencia de que la discapacidad radicaba exclusivamente en la audición, aunque ésta tuviera obvias implicaciones en el habla (p. 30).

Las investigaciones con relación al uso de la lengua de señas como canal de comunicación de la población Sorda han extendido su campo hacia áreas como la identidad social, cultural y artística. Según Cornejo y Allende (2016) los “signantes” según la denominación de los autores, usan con frecuencia la característica del cambio de rol para darle mayor vivencia sus historias

Uno de los mecanismos más característicos y frecuentes en la LS es el cambio de rol. Estas construcciones narrativas son utilizadas por los signantes principalmente para recrear las acciones o diálogos entre los personajes de un evento, lo que permite al interlocutor tener acceso directo a lo sucedido, o a parte de ello, a través del estilo discursivo de los personajes (p.50).

Los principales resultados muestran la estructuración de una narrativa en los participantes que da cuenta de 3 momentos claves: introducción, nudo en el que se desarrolla la narrativa y el punto central de la historia, dando lugar a un proceso de revolución y evolución, que siendo más evidente en las historias narradas por personas Sordas, está dado por un empoderamiento y entendimiento del personaje principal en relación a la problemática vivida en medios sociales por su discapacidad, en la que se ve limitada la interacción con su medio social y las formas en que los procesos de asimilación e incorporación de pautas sociales se ven entorpecidos.

En Colombia, universidades públicas como la Universidad Nacional y privadas como la Universidad Javeriana, tienen trabajos investigativos que han desarrollado un enfoque teórico más centrado en la inclusión de niños y adolescentes Sordos, en contextos educativos en los que comparten metodologías de enseñanza y socialización diseñadas para oyentes.

En la Universidad Nacional, Jones (2017) desarrolló una investigación de relevancia para este proyecto. Por la manera como se exploró, lograron tener la autonomía de poder investigar con los estudiantes y no a los estudiantes, este grupo agradeció y reconoció la importancia de poder aportar a la mejora de la educación.

[...] hubo diálogos sobre la toma de decisiones y las relaciones personales necesarias para que las decisiones fueron respetadas, llegando a debates sobre autonomía, independencia, balances del poder, y la importancia de “investigar con nosotros y nosotras” y no “que nos investiguen.” (p.6).

En la misma línea, la Universidad Javeriana Bogotá tiene un trabajo llamado “*Estado del arte: enseñanza de la lengua escrita a sordos en los últimos once años (1999-2010)*” Aragón (2010). Que contó con una investigación etnográfica similar a la realizada en este proyecto, en la que las investigadoras asistieron a las clases dadas en 3 diferentes ciudades de Colombia para recolectar información a partir del registro de información de cada una de ellas

Para esta fuente, se participó en la recolección, búsqueda, análisis e interpretación de información a partir del registro de observaciones de clase y actas o memorias del grupo de discusión con los diferentes actores de las comunidades educativas de las tres Instituciones. Así como la transcripción, sistematización e interpretación de la información emanada de las tres ciudades colombianas: (Armenia: CASD Hermógenes Maza, Villavicencio: Colegio Departamental la Esperanza, Neiva: Escuela Normal Superior) (p.13).

3.2 Las investigaciones sordas con perspectiva en contenidos de medios

Históricamente el cine ha establecido la función del sonido como el acompañante expresivo y significativo de la imagen, es decir, les permite a los espectadores sumergirse en una experiencia de inmersión al momento de observar un producto audiovisual. Este soporte, argumentan García

y Campos (2014), se basa en el análisis del potencial comunicativo del sonido, que manifiesta sensaciones o pensamientos por sí mismo, incluso sin la imagen.

Según lo anterior, el sonido puede ser visto como un elemento articulador e inmersivo para la narrativa. Los principales resultados de este estudio se centran en el análisis de diseños sonoros en sistemas multicanal que facilitan experiencias de percepción del sonido en personas Sordas, a través del flujo más claro de información y permitiendo que en el proceso creativo de postproducción aumente la calidad en la transmisión y recepción del sonido.

En este sentido, se llega al interrogante por la experiencia sensorial del sonido en personas con sordera. Para ello, se retoman los principales postulados de Caicedo (2015) sobre el análisis de la vivencia con la música en personas sordas, quien indica: “[...] no es desacertado pensar que una persona Sorda pueda realizar una apreciación musical con todo su cuerpo, ya que el sonido al ser una vibración que tiene la virtud de cristalizarse en la piel trasciende la mera sensación auditiva.” (p. 134).

Adicionalmente, la autora propone distintos elementos que componen la onda del sonido, estas pueden percibirse mediante las vibraciones o pulsaciones: el timbre, la intensidad y la duración, que corresponden a la cualidad, fuerza y tiempo del sonido respectivamente.

[...] a) el timbre, que permite distinguir los sonidos de las voces y diferentes instrumentos musicales; b) la intensidad, que indica la fuerza del sonido, si es fuerte o débil; c) la duración, que está asociada con el tiempo que determina los ritmos musicales, y d) la altura, que posibilita la distinción entre sonidos graves y agudos (Gustems, 2006, citado por Caicedo, 2015, p. 134).

Otras investigaciones se han encargado de tratar los subtítulos dirigidos a comunidades Sordas. Martínez (2016) en su tesis de posgrado explica la importancia en un comienzo de los subtítulos en las películas, para que estas fueran claras para la mayoría del público.

[...] pronto las imágenes se vieron enriquecidas por los intertítulos explicativos o por diálogos que ayudaban a la comprensión narrativa. Para que las películas llegaran a todo el público se hizo necesario entonces contar con la figura del “explicador” que, entre otras, traducía más o menos subjetivamente los mensajes de esos intertítulos (p.27).

El trabajo de Fernández (2017) aborda otros elementos como el doblaje, que él entiende como “La grabación de una voz en sincronía con los labios de un actor de imagen o una referencia determinada, que imite lo más fielmente posible la interpretación de la voz original” Ávila, citado por Fernández, 2017, p. 3).

Además de los elementos mencionados anteriormente, existe un tipo de traducción audiovisual que ha emergido en los últimos años, es la intralingüística que Sedano y Cómitre (2016) describen

Este tipo de traducción se utiliza también para dar a la audiencia con discapacidad auditiva un mayor abanico de posibilidades y favorecer así su integración en la sociedad actual llena de estímulos audiovisuales, en inglés esta modalidad específica recibe el nombre de Subtitles for the Deaf & Hard-of-Hearing (SDH) (p.6).

Asensio (2002) en su texto “*Nuevas perspectivas para la traducción audiovisual*” y con una visión sobre la importancia de los subtítulos en los diferentes medios, expresa que estos no solo se presentan en el cine, sino que es un recurso utilizado para mejorar la experiencia de comunicación en diferentes productos multimedia:

El subtítulo se puede presentar, además de en la forma habitual para las películas en cine y televisión, en display electrónico, continuo para telediarios, para sordos, o en productos multimedia (con efecto karaoke, subtítulo de transcripción, en lugares diferentes de la pantalla) El subtítulo, también, se puede generar electrónicamente, mediante ordenador (p. 3).

Los sordos tienen limitaciones auditivas, lingüísticas y hasta idiomáticas que no les permiten acceder a la televisión como tal, ya que esta se complementa con discursos, música representativa, entre otros, lo que hace evidente el distanciamiento para este medio de comunicación. Meli, Alarcón y Marcus (2014) validan esta tesis en su investigación del Centro de Estudios de la Universidad de Chile:

[...] la imagen televisiva de un determinado grupo se complementa con discursos, música representativa, moda y la construcción de una imagen estereotipada de ese segmento que, a su vez, es luego legitimado en la televisión. Pero los sordos no están, aparentemente, integrados al circuito de lectura hipertextual (p. 78).

3.3 Las producciones audiovisuales

A lo largo de la historia audiovisual, diversos trabajos para cine y televisión han sido realizados exclusivamente para comunidades Sordas. En el caso de la televisión colombiana, es a partir de los años 90 del siglo pasado que se empezó a implementar la presencia de traductores de LSC sobre todo en celebraciones religiosas transmitidas por televisión.

Esta práctica fue complementada con decisiones como las planteadas en el Normograma del Ministerio de Tecnologías de la Información y la Comunicación de Colombia que en 2005 y mediante la Ley 982 promovieron el servicio del intérprete de señas y la utilización de *Close Caption*.

Ya en lo referente a producciones colombianas dedicadas a las comunidades sordas, más que en el contexto televisivo tradicional, se han encontrado propuestas audiovisuales para entornos web. Es el caso de la serie web *Atendido por su propietario* (2019), considerada la primera en este formato hecha en Colombia para sordos, que tiene como fin cambiar los imaginarios y contribuir a la inclusión social. Esta producción creada por el Centro de Relevo, Mintic (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones), y Fenascol (Federación Nacional de Sordos

de Colombia), utiliza narraciones en LSC que se considera, contribuye a la propuesta que se quiere exponer en este trabajo de grado respecto a la interpretación de los personajes.

Otro caso de producciones web serializadas hechas exclusivamente para personas Sordas, fue la realizada en España en 2014, *Mírame cuando te hablo*, comedia de situación en la que los protagonistas son personas sordas y todos los diálogos son realizados en lengua de señas, con un doblaje en voz off para que sea accesible a personas oyentes. Esta serie web fue producida por la Idendeaf, una asociación creada para la formación y producción audiovisual en lengua de signos, con el objetivo es eliminar muchas de las barreras comunicativas que tienen los sordos en España.

En el mismo contexto español se destaca el cortometraje “*10 minutos*” dirigido y escrito por Alberto Ruiz (2004). Esta producción a pesar de que no es pensada para público Sordo, tiene elementos visuales en cuanto a los subtítulos de colores para cada personaje y sonidos complementarios, que funcionan como referente estética para lo que se quiere lograr en este trabajo.

En la línea de los cortometrajes publicados en internet, un trabajo pertinente para destacar la estética sorda fue *11-09-01* realizado por Claude Leloch (2002) y que, en un homenaje a los atentados de las Torres Gemelas en New York, cuenta la historia de una turista francesa perteneciente a la comunidad Sorda y la historia de amor con su guía e intérprete de señas. El cortometraje crea una atmósfera de tensión a través del uso del sonido, poniendo a los espectadores en los oídos de la mujer. Además de estar dialogado en Lengua de Señas, es acompañado con subtítulos que son incluyentes para las comunidades oyentes.

Finalmente, se destaca “*The silence*” (2019), una película que relata la vida de una familia norteamericana en la que Ally, la hija mayor pierde su capacidad auditiva, pero con la ayuda de un audífono puede hablar y comunicarse, pero no deja de usar las señas a la vez, lo particular de esta película es que, si bien ella es la protagonista, no se cuenta su vida desde la sordera sino desde

su entorno. En esta película el sonido es clave para que la imagen tenga el impacto que necesita, se hace uso de volúmenes muy altos, casi estallantes para lograr dicho efecto y es un buen referente para el propósito del presente proyecto.

4. Marco conceptual

Teniendo en cuenta las investigaciones anteriormente revisadas, este apartado teórico amplía diferentes conceptos que se articulan a la expresión simbólica del lenguaje a través de las señas.

Así, este estará dividido en cuatro aspectos: Primero, se ocupará de conceptos referidos a los estudios audiovisuales dirigidos hacia comunidades Sordas, a partir del Vernáculo Visual (VV), entre otros. Un segundo aspecto se encargará de las definiciones referentes a la narrativa y la construcción de los relatos. En tercera instancia, se exponen las cuestiones conceptuales y técnicas frente al sonido en contextos audiovisuales y el análisis de la imagen a través del mecanismo de la Cimática, y finalmente una aproximación al formato y género planteado desde la noción de serie web.

4.1 Primer aspecto: Vernáculo visual

Según Ana Tamayo (2015), la función de la comunicación en Lengua de Señas no se reduce a la transcripción literal de lo que expresa la lengua hablada o escrita, por el contrario, se nutre de descripciones construidas a partir de formas más abstractas de comprender la cultura. De ahí surge el concepto de Vernáculo Visual, que, en palabras de la autora se refiere a:

[...] un lenguaje en el que se establece una comunicación a través del canal gestivo-visoespacial, en contraposición al canal vocal auditivo mediante el cual se transmite información en el lenguaje oral. La interpretación en lengua de signos consiste pues en la interpretación, normalmente simultánea de la lengua oral a una lengua de signos o viceversa (Tamayo, 2015, p. 11).

En la misma línea de los planteamientos de Tamayo, se encuentran las propuestas de otros autores (López, 2012; Zagueto, 2012), quienes consideran el Vernáculo Visual como un estilo de lengua de señas para realizar narraciones en tres dimensiones centradas en detalles. El Vernáculo Visual en las personas sordas es comparable con la secuencia visual de películas en particular pertenecientes al cine mudo (Zagueto, 2012).

El Vernáculo Visual como estilo de la lengua se fue extendiendo desde Europa Occidental, de esta manera, las formas discursivas académicas establecidas en latín, fueron influenciadas a idiomas como inglés, francés e italiano (Tovar, 2003), dando la posibilidad de que los intérpretes tengan un amplio vocabulario. En otras palabras, a partir del Vernáculo Visual, quien interpreta las señas transmiten no solo un mensaje lingüístico, sino la subjetividad de la vivencia de la persona sorda.

Gracias a esta forma de lenguaje, los sordos, según Tovar (2003), son reconocidos como bilingües, en la medida que construyen una identidad propia y colectiva en la que se privilegia el signo visual en la comunicación.

4.2 Segundo aspecto: La narrativa

La narración como mecanismo creativo deriva de múltiples análisis teóricos que se han realizado principalmente desde una perspectiva narratológica. Esta se comprende según Genette (1970), como el análisis semiótico y estructural de los relatos, detallando los elementos narrativos que en él se encuentran y cómo se generan significados a partir de su interrelación.

Para Gaudreault y Jost (1995) la narración es “un discurso en el que localizamos a un narrador, que nos proporciona informaciones sobre los sucesivos estados de los personajes, en un orden dado, con un vocabulario escogido, y que nos transmite su punto de vista.” (p. 3); concepción que coincide con las ideas de Meza (2008) quien define la narrativa como “una forma discursiva, es decir, se comprende a partir del discurso y su relación con el lenguaje.” (p. 60).

Genette (1988) retoma los postulados de Aristóteles (s. IV a. C.) en su obra la *Poética*, en la que realiza las primeras reflexiones sobre la forma primitiva de narrar lo que el ser humano posee, resultante de sus capacidades de imitar y aprehender el mundo. Igualmente distingue entre dos aspectos estructurales de la narración: lo que se cuenta y como se cuenta. La *mímesis* corresponde a la imitación poética de la realidad, es decir la historia que será narrada, mientras que la *diégesis* se vincula con el relato y cómo este es contado. Así pues, los elementos del texto narrativo como los acontecimientos, los personajes, el tiempo y el espacio se entrelazan para permitir que la narrativa se construya.

Por consiguiente, la narrativa para Genette (1970) se expresa en el texto a través de 3 instancias fundamentales: la *historia*, que corresponde a los sucesos o hechos en sí que son narrados, el *relato*, que da forma a la historia y la *narración*, que le da intención dramática a partir de la unión de la historia y el relato, es decir, una extensión que termina convirtiéndose en el hecho narrativo dirigido al espectador.

El análisis narratológico en el campo cinematográfico y audiovisual para Zavala (2014) se enfoca en determinar dos elementos fundamentales: *el punto de vista* y los *actantes*, puesto que esto le brinda al espectador el suspenso narrativo que mantendrá su interés y atención durante la obra.

4.2.1 Los elementos narrativos

En el Discurso del relato, Genette (1988) plantea que Historia, Relato y Narración son interdependientes. La *historia* se refiere al *qué*, es decir, al mensaje que se va a contar. Ese mensaje seguramente se cuenta a través de un medio y de forma específica. En ese orden de ideas además del *qué*, en la historia aparece el *cómo*, en palabras de Genette, el *relato*. Pero ese *qué* y ese *cómo* necesitan de un *quién*, un sujeto que cuenta. Hablamos entonces de la *narración*.

Es importante entender que un texto (audiovisual, sonoro, escrito, etc.) solo puede ser analizado a través del relato, pues es este el que materializa el discurso, así, historia y narración en su conjunto pueden ser percibidas a partir del nivel del relato.

Desde ese orden de ideas, Genette sugiere que el análisis del discurso se haga desde el nivel del relato a partir de tres aspectos: el *tiempo*, el *modo* y la *voz*. Entendemos así, que el tiempo es la relación dada entre el relato y la historia, el modo, entre la historia y la narración, y la voz, entre la narración y el relato.

La segunda forma que parte del planteamiento hace alusión a la expresión del discurso narrativo desde su sustancia: la naturaleza de los significantes presentes como la voz, los sonidos, la ausencia de estos mismos, la imagen gráfica, la fotográfica y videográfica (escalas de planos, angulaciones, iluminación, color). El discurso se vuelve entonces un flujo de elementos portadores de significación que asumen una función en los textos narrativos.

Igualmente, el diseño narrativo debe ser entendido como una estructura que influye constantemente en los personajes. Para esto, Mckee (2002) la define como “una selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo” (s.p).

Tarín (2009) propone que los acontecimientos moldean al personaje, esto genera cambios en su desarrollo, marca una evolución, es recreado en imágenes e involucra dentro de ellos diálogos y un conflicto. Asimismo, el acontecimiento narrativo debe construir una identidad en el personaje, conllevando a su evolución dada por la *trama*, siendo esta definida por dicho autor en su libro *El guion audiovisual y el trabajo del guionista*:

[...] sería el correlato del conflicto y debe permitir que ciertos elementos como las acciones y los hechos respondan a las limitaciones que esta establezca. Igualmente, el tema da unidad a la acción, compacta la trama argumental y el final puede ser una variante de estas acciones (Tarín, 2009, p.27).

De acuerdo con esto, el desarrollo de los personajes se da dentro de la trama sobre la que gira la historia, por lo tanto, se sitúan dentro de ella 5 parámetros esenciales: la existencia de un personaje principal, la creación de una situación difícil, la fijación de un objetivo, la introducción de alguien o algo como un antagonista y la existencia de un peligro terrible y amenazador. Es decir, el conflicto se convierte en el centro de la trama.

Según Chión y Plaza (2009), hay tres procesos esenciales en la perturbación del personaje: evolución entre estado no perturbado, perturbación, conflicto o lucha y reajuste. Así pues, el hecho diferencial que aparece funciona como quiebre de la trama inicial y se convierte en un gancho para desarrollar una ampliación de la historia.

Los otros procesos, dice Tarín (2009) hacen referencia a la *dificultad*: esta enmarca distintas formas de enfrentamiento por parte del personaje protagonista a inconvenientes, los cuales se organizan en la siguiente tabla para su mejor comprensión:

Procesos narrativos	Conceptualización
Obstáculo	- <i>Circunstancial y estático</i> : Deseo del personaje

que se puede adaptar a la forma de este.

El conflicto es la oposición entre el objetivo y el obstáculo. De este modo se conforma la cadena básica del drama:

Personaje-objetivo-obstáculo-conflicto-emoción.

Complicación

Es accidental y temporal

La contra-intención

El antagonista tiene la intención de alcanzar la misma meta del héroe o protagonista.

Tensión

-*Endógenas*: generadas por el enfrentamiento de personalidades.

-Las que surgen por problemas concretos o mecánicos

Meta

Debe ser clara, además fuente de motivación para el personaje, ser específica y concreta.

Accesorios

Son papeles de personajes que funcionan como instrumentos, en la medida en que revelan información colaborando con la trama y hacen eco que recae sobre el protagonista.

4.3 Tercer aspecto: el sonido en contextos audiovisuales

Uno de los fenómenos resultantes del movimiento producido por dos cuerpos sonoros y que es transmitido mediante medios elásticos, corresponde al sonido. Para Faubel, Espinosa, Molina y Botella (2009) la sensación de sonido se recrea por la recepción del cerebro humano ante las ondas vibratorias que generan estos cuerpos. Dicho esto, para que el proceso del sonido se genere, debe contar con un emisor que funcione como cuerpo productor de vibraciones, con el medio de transmisión y un receptor que interprete estas ondas.

La relación del sonido con elementos físicos funciona como el mecanismo principal para la creación de contenidos audiovisuales, comprendiéndolo como el valor añadido a la imagen, para esto Chion y Plaza (2009) enuncian este término como la forma en la que el sonido enriquece una imagen y permite que este se desprenda de su “significado natural”.

Woodside (como se citó en Cuesta y Aguirre, 2019) define el sonido como “un elemento fundamental para que una película adquiera sentido y genere una atmósfera envolvente, apoyándose en convenciones sonoras que enriquecen la experiencia de diversos géneros cinematográficos como el terror, la acción, el suspenso o el romance.” (p. 46).

A nivel de composición técnica, históricamente el cine ha establecido dos vertientes para diferenciar el uso del sonido que acompañe la imagen: el cine hablado y el cine mudo, el primero es una variante del cine sonoro y el segundo privilegió la imagen sobre el sonido.

En medio de la incorporación del sonido a la imagen cinematográfica y los avances en la expresión de este mismo, fueron dejando por fuera un público que privilegia el valor de lo visual debido a la ausencia de comprensión de los detalles sonoros: la comunidad sorda (Amar, 2003). En su investigación de maestría, García y Campos (2014) definen los sonidos diegéticos y extradiegéticos como:

Sonidos diegéticos: sonidos que pertenecen a la historia, influyen en el universo de los personajes, emplazamientos y demás aspectos de la historia. Ejemplos de este punto son diálogos de personajes, efecto de cerrar una puerta, música de un grupo que toca en un bar, etc.

Sonido no diegéticos o extradiegéticos: en contraste con lo anterior, son sonidos que no se incluyen en la historia, no afectan al devenir ni de los personajes ni de la historia de la película (p. 24).

Los subtítulos en la imagen aparecen como el primer recurso interpretativo, que pretende no solo traducir diálogos sino proporcionar una atmósfera sonora de lo que la imagen está mostrando. Para Amar (2003) el subtítulo corresponde no solo a un elemento visual que puede estar dotado de significado, debe estar acompañado de un color que permita su distinción. Este puede incluirse en el texto, pero también en otros elementos narrativos que emerjan en la historia, como los personajes, acciones o lugares.

Aparece de tal forma, el concepto de “lo inclusivo”, siendo este precisado por Varo y Llorent (2013) como una influencia colectiva para crear un movimiento cultural, que en este caso utiliza un recurso visual para suplantar al sonido. Es importante considerar que obtener una lengua para Guitart (2004) significa adquirir una gramática mental desde el nivel de escritura, pero para los sordos es necesario llevar dicha gramática a elementos visuales que facilitan su comprensión.

López (2012) argumentó que la lengua de señas corresponde en primer momento a un calco lingüístico de la traducción directa de lo que se enuncia oralmente, pero la interpretación gestual y de movimiento de los sordos está dotado de la vinculación e inmersión cultural que tengan en su entorno social.

4.3.1 La Cimática en la imagen

La materialidad se convierte en el eje central de la visualización de ondas sonoras que, como fue mencionado anteriormente, provienen de fuentes de sonido que muchas veces se dotan de significación. Estos elementos pueden conjugarse en analogías, siendo representaciones sonoras adaptadas a formas y símbolos en la imagen. En este sentido, se considera relevante analizar la conceptualización de la Cimática en esta investigación. Esta se refiere a

El estudio del sonido y su vibración visible, y describe los efectos periódicos que el sonido y su vibración tiene sobre la materia. Es también el estudio de los fenómenos asociados a las ondas sonoras, el término generalmente se utiliza para referirse a la interacción de ondas sonoras en un medio y los patrones físicos que estas interacciones producen (Arce, 2011, p. 6).

El autor retoma los postulados del matemático y físico Louis-Bertrand Castel, quien en el siglo XVIII proponía la relación directa entre los colores del arcoíris y las siete notas musicales, argumentado que las vibraciones producen colores, así como sonidos (Arce, 2011). Es por esto que las composiciones visuales que acompañan videos musicales incluyen versatilidad de expresiones en color, siluetas, formas, transiciones, diseño y vestuario de personajes, incluso innovando en efectos digitales correspondientes al campo de la animación que brindan elementos de la fantasía con un sentido metafórico que se puede conectar con la realidad.

La Cimática puede ser empleada como un recurso narrativo en el lenguaje audiovisual, entendiéndose como un mecanismo de expresión que incluye formas y colores que ilustran, en términos de movimiento la existencia del sonido.

Uno de los planteamientos de (Lega, 2014; Goller, 2015) corresponden a entender la Cimática como la capacidad que posee el sonido de dibujar formas en el momento en que es aplicado sobre materia, por lo tanto, facilita la formación de representaciones visuales. “Se puede verificar cómo

las diferentes vibraciones de sonido producen unos patrones, que, dependiendo de la frecuencia entrante, se presentan como patrones geométricos de sorprendente regularidad y definición.” (Goller, 2015, p. 26).

Así pues, retomamos los experimentos del investigador suizo Hans Jenny, quien en 1976 decidió observar estos patrones utilizando elementos como polvos finos, arena, virutas de acero y líquido sobre una lámina de metal, esto le permitía observar las figuras formadas sobre esta.

De acuerdo a Chi6n, Gorbman y Much (1993) en su an6lisis de la audiovisi6n, se entiende que la imagen es pensada desde la noci6n de marco, espacio en el que se configura una dimensi6n mostrada al espectador, pero que puede preexistir sin la existencia de imagen, y es aqu6 cuando el sonido adquiere un papel fundamental: pueden existir m6ltiples realidades sonoras sin que esto entorpezca la narratividad de la imagen, puesto que, este conjunto de sonidos configuran una atm6sfera de representaci6n que se conecta con una experiencia m6s primitiva de la percepci6n: la audici6n.

Teniendo en cuenta los aportes de Chalkho (2014) la significaci6n de los sonidos no proviene 6nica y directamente de sus cualidades ac6sticas, sino que, por el contrario, est6n dotados de significado a partir del contexto y los c6digos propios de lenguajes audiovisuales y matrices culturales. As6 pues, al recrear una realidad sorda en un contenido audiovisual, deben incorporarse diferentes elementos est6ticos que conlleven a pensar en una cercan6a sensorial con la ausencia del sonido.

4.4 Cuarto aspecto: La serie web como formato

Al entender la diversidad de p6blico que existe y saber que los recursos audiovisuales usados hasta el momento no satisfacen la necesidad de los sordos, se hace necesario pensar en elementos que vayan m6s all6 del recuadro en la pantalla o los subt6tulos. De la misma manera, surge la idea de llegar al p6blico sordo con un formato diferente al que ya conocen, y que les da la posibilidad

de ver historias en diferentes capítulos con componentes visuales y sonoros para ellos y los oyentes, generando un puente comunicativo entre ambas comunidades.

El Internet ha tenido un crecimiento importante respecto al consumo en la población joven, tal como lo confirma Simelio (2010):

La aparición de Internet 2.0 y su desarrollo han comportado un vertiginoso cambio en la adquisición de nuevas prácticas mediáticas y ha producido una transformación en el consumo televisivo y en las estrategias de interactividad sobre todo entre la población joven. Según los últimos estudios, el consumo de Internet entre la población adolescente es en la actualidad mayor que el consumo de televisión (p. 2).

De acuerdo con lo anterior, las audiencias jóvenes suelen consumir cada vez más contenidos que les permitan una conexión prolongada en la red, a través de narrativas que a su vez proporcionen una construcción creativa en ellos como espectadores, por lo tanto, la serie web se consolida como un tipo de contenido con adaptabilidad constante a la evolución digital. Es en este sentido, Hernández (2011) asegura:

Se entienden como webseries todos aquellos seriales de ficción audiovisual creados para ser emitidos por Internet. Con una unidad argumental, una continuidad (al menos temática) y más de tres capítulos. Se utilizará webseries o series web indistintamente a lo largo de la comunicación para hacer referencia a dicha ficción (s.p).

Durante los últimos años, diversos tipos de contenido se han establecido en la red como productos de generación amplia y constante, lo cual asegura Cappello (2019):

[...] constituyen una de las muchas expresiones audiovisuales que pueblan la red. Se encuentran entre las más populares, junto a los *video blogs (blogs)*, donde un anfitrión se exhiba desde una óptica personalista sobre temas distintos; el *video sketch*, en el que se

impone la ligereza para recrear cuadros de la vida cotidiana, o el *video tutorial*, que, a modo de *how to do*, da cuenta de distintas producciones o habilidades (p.3).

Los formatos audiovisuales cortos y serializados incrementan el consumo en la audiencia, puesto que existe un crecimiento en la producción a nivel de la industria audiovisual como lo propone Montoya y García (2016), lo cual se relaciona con dos factores principales: el desarrollo tecnológico y el acceso a la web desde múltiples dispositivos al tiempo. En general, las series web tienen características similares con la televisión que López (2010) enumera de la siguiente manera:

(1) Tanto telespectadores como webespectadores comparten la atención, generalmente, con la realización de otras tareas; (2) se compete por mantener el interés del espectador ante la contraoferta de otros websites; y (3) al igual que en la televisión, el tamaño de la pantalla es la que determina el plano; en las webseries, los planos predominantes dependerán no sólo del tamaño de los monitores, sino además de la porción del área del website donde se alojan. (p.2).

Entre los elementos narrativos que pueden analizarse en las series web se encuentran los diálogos cortos y las historias autoconclusivas, entendiéndose estas como relatos que empiezan y terminan sin dejar puerta a un final abierto. Dichas características deben ser tenidas en cuenta, según Gallego (2014) para determinar la estructura narrativa de las series web, las que debido a su corta duración habitualmente emplean una estructura clásica de narración: planteamiento, nudo y desenlace.

Igualmente, el lenguaje empleado en estos contenidos debe conllevar a que las audiencias se conecten empáticamente con los personajes, si se considera que un gran porcentaje de quienes buscan estos contenidos son jóvenes, por lo que se manejan lenguajes coloquiales y se denota una ausencia de recursos lingüísticos. Respecto a la composición técnica, en las series web

priman el uso de tres tipos de planos: cerrados, medios y primeros, con el objetivo de que estos puedan ser visualizados con claridad en formatos de pantalla pequeña. Para esto, Gallego (2014) argumenta que no suelen darse muchos movimientos de cámara y el recurso de la luz es empleado de una forma sencilla, sin generar contrastes que abruman al espectador.

4.4.1 El género y macrogénero

Uno de los elementos a considerar en la construcción del capítulo *piloto* para este trabajo de grado, se vincula con el género. Este se entiende en un primer momento como la vertiente categórica en la que se enmarca la narrativa que se construyó. Para el caso de los géneros cinematográficos, estos demarcan el esquema en el que se estructura toda la producción de la industria y a un nivel particular, teniendo en cuenta los postulados de Altman (2000):

Según la mayoría de los críticos, los géneros aportan las fórmulas que rigen a la producción; estos constituyen las estructuras que definen a cada uno de los textos; las decisiones de programación parten, ante todo, de criterios de género; la interpretación de las películas de género depende directamente de las expectativas de público respecto al género (p.34).

El género debe entenderse según su cualidad discursiva, permitiendo que sean los matices visuales, sonoros, interpretación actoral y construcción literaria del guion, los que comuniquen al espectador en qué universo social se sitúa la historia que se cuenta. De acuerdo con esto, Altman (2000) afirma que “El género es una estructura y, a la vez, el conducto por el que fluye el material desde los productores a los directores y desde la industria a los distribuidores, exhibidores, espectadores y sus amigos.” (p.35).

En este sentido, las narrativas audiovisuales que pretende desarrollar este proyecto de grado se enmarcan en el macrogénero de ficción, entendiendo que dicha creación se desarrolla a partir de la escritura de un guion audiovisual, que permita consolidar el formato y el contenido que se genera como apuesta de investigación.

[...] la tele realidad se desmarca ostensiblemente de la ficción, fundándose en la promesa de una restitución sin igual de la realidad. [...] todo género se elabora o se comprende en función de un interpretante, en el sentido peirciano, que llamo mundo. Tres mundos reagrupan numerosos géneros y conforman así los “archigeneros” (Jost, 2005, p. 55).

Dados los cambios y la generación del reciente contenido audiovisual, que explican distintos fenómenos sociales desde lo extraordinario, aparecen una hibridación de géneros, considerada el macrogénero de lo extraordinario.

El término macrogénero implica una gran superestructura en donde tienen cabida multitud de propuestas dispares, unidas por la aparición de lo increíble en el mundo natural. [...] Se emplea lo extraordinario pues para definir aquel macrogénero que ofrece una representación de una realidad, o de aspectos incluidos en la misma, tales como personajes, espacios, objetos o eventos, imposibles o todavía ajenos a nuestra experiencia empírica, en nuestro mundo, o en otros, donde rigen diferentes leyes físicas, o incluso, sobrenaturales o mágicas (Bravo, 2016, s.p).

En este sentido, las narrativas extraordinarias tienen la tendencia de expandir sus posibilidades, a través de la participación del público en la construcción de la narrativa, enriqueciendo este universo inventado a partir de algunos elementos reales. Así pues, los macrogéneros que más involucran las narraciones extraordinarias son la ciencia ficción, la fantasía, el suspenso y el terror.

Por su parte, Gloria Saló (2019) define a los macrogéneros en 3 componentes que representan elementos que sostienen la programación de la televisión.

Entretenimiento, Informativos y Ficción, y representan los principales elementos que vertebran las parrillas de programación de las cadenas de televisión. En cada macrogénero se engloban los géneros, grupos de programas con elementos comunes que desarrollan sus contenidos en diferentes formatos en los que se engloban los espacios televisivos (p. 55).

Igualmente, en la televisión se exploran diversos tipos de macrogéneros que se categorizan en referencial, ficcional, publicitario y diferentes tipos de contenido que también se han difundido ampliamente en lo que se conoce como la *paleo televisión* en relación con el entretenimiento (Gordillo, 2019).

Finalmente, Arranz (2014) afirma que la ficción y no ficción son categorías que sirven para clasificar textos con palabras, imágenes o una combinación de ambas, en la comunicación audiovisual se definen como “macrogéneros” o modos característicos de representación de un universo imaginario –en el caso de la ficción– y de algún aspecto de la realidad, en el caso de la no ficción.” (p. 127). Siendo la ficción el punto de interés de este trabajo.

En síntesis, esta recuperación de conceptos permite dar cuenta de cuatro aspectos claves: por una parte, los pertinentes al estudio audiovisual para comunidades Sordas, que hace énfasis en la noción de Vernáculo Visual. En segundo lugar, aspectos referidos a las narrativas enfocados en la creación de los relatos específicamente para el macrogénero de la ficción, este trabajo busca dar pistas para la producción de narraciones dirigidas a comunidades Sordas. En tercera instancia, a los componentes técnicos y conceptuales respecto al sonido y finalmente a la cuestión de formatos, géneros y macrogéneros en contextos web, como quiera que se tratan de producciones de nicho y se consideran pertinentes para la comunidad Sorda.

5. Objetivos general y específicos del proyecto

5.1 Objetivo general

Construir una propuesta de estética audiovisual para comunidades Sordas a partir de conceptos teóricos y un acercamiento etnográfico a dicha comunidad, materializada en la estructura narrativa de una serie web de ficción de tres capítulos y la producción del capítulo piloto.

5.2 *Objetivos específicos*

- Definir la noción de *estética sorda* para producciones audiovisuales dirigidas a comunidades de personas no oyentes y materializarlo en la producción del piloto de una serie web.
- Desarrollar el libro de producción de una serie web incluyente para comunidades sordas en el que se incluya tanto los aspectos narrativos (sinopsis, argumento, guion literario y técnico), como la propuesta estética (visual y sonora).

6. Metodología

Proyecto de investigación- creación

Para dar cuenta de un ejercicio de investigación-creación de carácter cualitativo se desarrolló un proceso a partir de cuatro fases: etnográfica, antropológica, investigación-creación y retroalimentación. Estas dieron cuenta del acercamiento, conocimiento e interacción con la comunidad Sorda para la construcción de la propuesta sobre una estética audiovisual pertinente a dicha comunidad.

6.1 Fase etnográfica

En un primer momento, es relevante conceptualizar la etnografía como mecanismo metodológico. Esta es definida por Guber (2011) como “el conjunto de actividades que suele designarse como "trabajo de campo", y cuyo resultado se emplea como evidencia para la descripción.” (p. 19). En este sentido, la interacción constante con la comunidad estuvo presente como objeto de investigación, de ella surgieron distintas estrategias de análisis y recopilación de información, como lo fue el registro de datos mediante grabaciones de voz, entrevistas o recopilaciones de video.

Es por esto, que una de las herramientas narrativas que se empleó como procedimiento para generar un producto a partir del análisis etnográfico, corresponde a la *etnografía audiovisual*. De acuerdo con Rivera (2017) la producción de imágenes a partir de la vivencia con una comunidad debe estar encaminada al beneficio de esta misma, en el sentido que el relato que se muestra a nivel audiovisual propicie un conocimiento sobre las dinámicas que los grupos establecen, al tiempo que se es respetuoso con la representación e identidad que se les da a los miembros que figuran en estas narraciones.

Así pues, Arango y Pérez (2008) argumentan que este tipo de creaciones etnográficas en múltiples ocasiones pasan de las manos del investigador a los participantes de la comunidad que será objeto de representación, puesto que se encuentra ligado al contexto en común.

Como proceso etnográfico en la práctica para esta investigación se requirieron tres momentos durante el año de inmersión. El primero consistió en comenzar las sesiones en el taller dentro de la Universidad Javeriana. Desde el día uno fue clave tener acercamiento con el abecedario en señas y las demás actividades realizadas con los integrantes del grupo para aprender a decir cosas básicas como “hola”, “chao”, colores como “blanco”, “negro” y antónimos como “gordo”, “flaco”, además

de pensar en las primeras características para crear la seña de cada uno, que es con lo que los sordos diferencian a las personas, nadie tiene una igual.

El segundo momento se dio con la interacción de los integrantes del taller, pero esta vez fuera de la universidad, en un espacio donde a través del baile se entendió cómo los sordos crean un “efecto espejo” que les permite seguir el ritmo de la persona con la que bailan por las vibraciones que perciben como se definió y explicó en el marco conceptual.

Por último, se tuvo la oportunidad de asistir a talleres en ASORVAL (Asociación de Sordos del Valle) para tener una mayor cercanía con los sordos, conocer personas pertenecientes a la comunidad y lograr una relación más profunda que permitiera llevar a cabo la investigación.

6.2 Fase antropológica

Es relevante considerar la visión de la *antropología visual* en la construcción del argumento de la serie web. Teniendo en cuenta los postulados de Flores (2007), la esencia de la antropología visual se manifiesta claramente cuando una imagen suscita interés, empatía, curiosidad, asombro o extrañamiento ante la otredad y la diversidad sociocultural. Dicha conexión por parte del espectador con el significado expuesto visualmente, surge de la composición denotativa y connotativa que compone a la imagen, en la que su real valor simbólico se consolida a partir de la expresión de una realidad social, política, biológica y económica.

De esta forma, los proyectos que son desarrollados desde el marco de la antropología visual permiten generar significado para las comunidades que se involucran en él, por lo que la narración proviene de la interacción grupal de aprendizaje mutuo a través del registro cinematográfico.

En primer lugar, la imagen se convierte en un instrumento de investigación etnográfica, por tanto, está dotada de significados que empiezan desde el primer momento en que se decide observar a la población a través de la cual se desarrollará un proceso de cine etnográfico. Para Ziri6n (2015) el cine etnogr6fico se comprende como “[...] aquel que propicia un di6logo

intercultural, que provoca una experiencia etnográfica, una interacción o transacción en la que ambas partes resultan transformadas.” (p. 53).

De este modo, la construcción teórica y creativa que constituye el recrear una estética audiovisual para comunidades Sordas, se deriva de un análisis antropológico de la comunidad, creando un relato que sitúa al espectador en un universo de sensaciones y exploraciones que deben ser detallados para dar una interpretación de las formas analíticas y comunicativas que emplearía el personaje principal desde su condición de sordera.

En esta fase, se adecuaron los conocimientos adquiridos durante el proceso etnográfico al proyecto, esto implicó una transformación personal de las investigadoras para la comprensión de la cultura Sorda más allá de la comunidad como tal. De esta manera, se creó el guion del capítulo piloto y de la serie web teniendo en cuenta las recomendaciones hechas por los integrantes del taller, haciendo explícitas las señas que se usaron para el entendimiento adecuado.

6.3 Investigación – creación

Este proceso investigativo tiene mayor aplicación en proyectos de índole creativo y artístico. Esta afirmación se retoma de acuerdo con la triada principal que sustenta Cuartas (2009) y la que se construye en el desarrollo artístico: creador, objeto y práctica artística. En un primer momento, el artista es quien desarrolla una idea a través de un proceso creativo, construyendo por medio de su praxis e interacción con la realidad, llevándolo a la creación de una obra u objeto.

Es relevante anotar que el proceso creativo responde a preguntas y motivaciones propias del creador, este debe ser un proceso sistematizado con el objetivo de generar conocimiento y que permita el desarrollo de posteriores investigaciones. Igualmente, no solo se da una transformación de la obra durante el proceso investigativo, sino que las perspectivas y vivencias del creador cambian en este camino.

6.4 Fase de retroalimentación

El grupo focal es un método de carácter cualitativo que permite reconocer las percepciones, reacciones, pensamientos, discursos y consenso de un público pequeño, para este caso en específico, en el primer focus group se contó con la participación de una persona sordo, dos oyentes y un intérprete. En el segundo participaron tres personas sordas, una oyente y el intérprete. Ellos fueron de gran ayuda para dar cuenta de que el capítulo piloto cumple con las expectativas de inclusión que se tienen.

Fue una retroalimentación para tener en cuenta aspectos a mejorar respecto a lo técnico y en las señas empleadas como tal para así, saber si se logró el objetivo.

7. Target

La serie web como propuesta, va dirigida a un público principalmente sordo entre los 20 y 30 años por el contexto en que se narra la historia. Es necesario que dichas personas tengan una capacidad de lectura intermedia como mínimo para que puedan seguir el hilo a través de los subtítulos en caso de no entender el significado de alguna seña. Al ser contenido incluyente, los oyentes tendrán el audio normal del capítulo *piloto* de tal forma que puedan entender todo el contexto.

Dicha edad se establece ya que, según el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE) en su informe sobre consumos culturales del 2018, los niños a partir de los cinco años comienzan a usar el internet desde cualquier parte y dispositivo, pero hay que tener en cuenta que el mayor consumo para las series web lo tienen los jóvenes y adolescentes, esto no quiere decir que los adultos no las vean, pero si es mucho más apetecido por la población más joven.

Asimismo, en el estudio *Adreaction Video* realizado por MildwardBrown (2017), Colombia es el segundo país que mayor consumo de videos tiene al día, dado a eso y a la edad de la audiencia a la que se quiere llegar, se decide que YouTube es la mejor opción para que la gente pueda acceder con facilidad al contenido, además por las capacidades de interacción que esta plataforma les ofrece a los usuarios.

8. Productos

A partir del ejercicio de investigación dado desde la conceptualización teórica principal (Vernáculo Visual, narrativas etnográficas y de ficción) se procede a enlazar este análisis teórico con el proceso metodológico descrito, en el que se tienen en cuenta las propuestas por parte de la comunidad para hablar de la vivencia del personaje desde la realidad sorda, es decir, donde tengan la oportunidad de contar una experiencia de vida desde su perspectiva.

Teniendo en cuenta lo anterior, se creó el libro de producción del proyecto, que muestra el desarrollo de la propuesta de preproducción para la realización del capítulo *piloto*. Así pues, se le da prioridad a la fase desarrollo entendida por Celis y Celis (2016) como la fase en la que se estructura la idea central del proyecto, en términos de creación narrativa que se adhieren a la investigación teórica y argumentativa.

Durante esta fase se plantea un argumento y una sinopsis que consolidan la creación del guion literario.

PARTE II

9. Aspectos creativos

9.1 Concepto del proyecto

Teniendo en cuenta las ideas expuestas en apartados anteriores, uno de los retos principales de la realización del piloto se situó en lograr que los espectadores, tanto sordos como oyentes, entiendan la historia a través de elementos visuales y sonoros, de tal manera que se conecten con la narración. Para eso, en la preproducción se tuvieron en cuenta aspectos tanto sonoros como visuales, siendo otro reto ilustrar el sonido. Dentro del mismo proceso, fue de suma importancia tener en cuenta las expresiones de los actores y sus movimientos corporales para así asegurar que las señas se vieran con claridad.

Con respecto a los aspectos técnicos, la calidad en la imagen debía ser limpia, esto se pensó ya que el producto fue grabado en su totalidad con un dispositivo móvil (Iphone 12) y a una sola cámara, lo que implicó que la locación fuera lo suficientemente iluminada y donde hubiese muchos elementos que facilitaran ilustrar toda la parte sonora.

Para la construcción del piloto se realizó una descripción detallada de la historia con los planos y representaciones sonoras, así como el guion narrativo y técnico que serán presentados en los siguientes apartados.

9.2 Estructura narrativa de la serie web

Título de la serie web: SIN-FONÍA

Sinopsis: Felipe es un chico sordo que vive en una unidad de casas, donde también vive Camila, ella es oyente, están interesados en conocerse mutuamente pero a él le da mucha pena acercarse por temor a ser rechazado, Camila llega a su casa dando el primer paso. Él se anima a escribirle, la invita a un restaurante y se da cuenta que hay muchas cosas que aprender el uno del otro, el tiempo les irá mostrando que la voz es lo de menos.

Argumentos de los Capítulos

Capítulo 1:

Felipe está acostado durmiendo. El celular que está al lado de su mesa de noche se enciende en repetidas oportunidades, pero él no se percata. Es su mamá. Después de un momento deja de sonar. Felipe se despierta, mira el mensaje y va a la cocina donde encuentra una nota de su mamá, se dirige a calentar agua en el microondas cuando ve a unas personas discutiendo, entre ellas está Camila, la chica que le gusta, nervioso hace una videollamada con su amigo Juan a quien le cuenta que no es capaz de buscarla por su sordera, en plena conversación suena el timbre de la casa, es ella, le dice que sabe de su sordera pero le interesa conocerlo, enseguida le entrega un papel con su número para que luego le escriba, él queda muy impactado con ello.

Capítulo 2:

Después de ese primer encuentro con Camila, Felipe vuelve a la videollamada con Juan, le cuenta lo que pasó y con mucha ansiedad le pregunta a su amigo cuál sería la mejor opción para escribirle y no quedar como un tonto, quiere invitarla a salir, pero no sabe como decirle. Con su celular en

mano y Juan en la pantalla, abre la conversación y escribe varios intentos de mensaje sin enviarlos, se para en repetidas ocasiones por agua y café hasta que tiene el valor de oprimir “enviar”. Le dice que su mamá se demora en el trabajo y no quiere estar solo, entonces la invita a tomar un café esa misma tarde.

Capítulo 3:

El mensaje le llega a Camila y ella no tarda en responder al saludo y aceptar la invitación, pues justo ese día ella también estaba aburrída, Felipe se ofrece para salir en su carro, cosa que le sorprende a ella. Al llegar a la cafetería descubren que tienen mucho de qué hablar y conocer el uno del otro. Lo primero que hace Felipe es enseñarle más acerca de las señas para que se puedan comunicar bien, y comienzan a aparecer temas que tienen en común, como el deporte. El tiempo pasa sin que se den cuenta y al final del día concretan la siguiente salida, pues esa química que tuvieron no se encuentra con cualquier persona.

10. 9.3 Capítulo piloto

9.3.1 Guion literario

ESC 1 - INTERIOR /DÍA - HABITACIÓN FELIPE

En un plano general abierto se ve a Felipe (23) acostado durmiendo. El teléfono celular que está al lado de su mesa de noche se enciende en repetidas oportunidades, pero Felipe no se percata. Es su mamá. Después de un momento, el teléfono deja de sonar.

Un primerísimo primer plano muestra el teléfono que activa notificaciones de WhatsApp. Es su amigo Juan.

Juan

“No te preocupés, ya la vas a conocer, dejá la pena que eso no es un problema”

Nuevamente un plano general muestra cómo Felipe se está despertando y lo primero que hace es tomar su celular. Un plano cerrado sobre el rostro de Felipe, se ve cómo él ha leído los mensajes de su amigo y sonríe.

FUNDE EN NEGRO- CRÉDITOS (SIN-FONÍA)

ESC 2- INTERIOR/DÍA- COCINA

Felipe se encuentra en la cocina y halla una nota de su mamá, la agarra y la lee.

Mamá

“Amor, no quise despertarte pero salí apurada, es mi primer día y no quiero llegar tarde. Por favor acaba de organizar y termina de desempacar esas cajas. Te quiere, mami.”

Por el frente de la casa de Felipe pasan dos personas corriendo cerca a la ventana. Por medio de la cortina se ven las sombras. Esto llama la atención de Felipe, quien se acerca a mirar qué está pasando.

Felipe abre la cortina y observa que hay dos hombres y una mujer peleando afuera de su casa y al lado de un carro, al que se le ven las luces de parqueo intermitentes a la vez que se escucha la alarma. No se alcanza a percibir qué dicen.

Observa a las tres personas y se enfatiza en la chica, en ese momento coincide con la mirada de ella, cosa que hace que él se asuste y cierre rápidamente la cortina.

ESC 3- INT/DÍA- CORREDOR

Felipe hace una videollamada a su amigo Juan, quien le contesta y en lengua de señas. Felipe le cuenta que vió a la chica nuevamente

FELIPE

(En señas)

¡La vi de nuevo! Me encanta esa niña, ahora estaba alegando con un man y se ve lo fuerte que es ella.

JUAN

(En señas)

Entonces ¿cuándo te vas a arriesgar a hablarle?

FELIPE

(En señas)

No soy capaz ¡tienes que entenderlo!

JUAN

(En señas)

Ser sordo no es un impedimento

En ese momento mientras están Felipe y Juan hablando por teléfono, la cámara en plano general muestra cómo al fondo se enciende un bombillo y hace una intermitencia que coincide con el sonido del timbre de la casa.

Inmediatamente la cámara cambia a focalización interna (plano subjetivo) de Felipe (cambia el sonido) y se ve el bombillo que enciende y apaga. Felipe, en el mismo plano subjetivo, vuelve hacia la video llamada y le dice a Juan.

FELIPE

(En señas)

Dame un segundo que alguien está timbrando a la puerta

ESC 4- INT/DÍA- PUERTA

Felipe se para de la mesa y se dirige a abrir la puerta, se encuentra a la chica quien está riéndose y en lengua de señas le dice

CAMILA

(En señas)

“Hola, soy Camila, ya sé que eres sordo, me contaron, y también he visto que me miras mucho, deja la bobada, yo también te he visto desde que llegaste”.

Felipe se queda en shock, ella le estira su mano entregándole un papel. Él apenas logra recibirlo, ella se ríe, se retira y cuando ha caminado un poco le dice chao con la mano y con su voz. La cámara finaliza mostrando en primer plano la cara de Felipe quien se queda con cara de bobo sonriendo por lo que le acaba de pasar.

Fin.

9.3.2 *Guion técnico*

IMAGEN

ESC 1 - INTERIOR /DÍA -

HABITACIÓN FELIPE -

GRÁFICOS

Timbre del teléfono.

Incentivar la iluminación del teléfono cada que suena con un color (After Effects).

SONIDOS

Esto se escuchará a través de una focalización externa ubicada en el narrador omnisciente.

<p>PLANO GENERAL (estáticos)</p> <p>En un plano general abierto se ve a Felipe (23) acostado durmiendo. El teléfono celular que está al lado de su mesa de noche se enciende en repetidas oportunidades, pero Felipe no se percata. Es su mamá. Después de un momento, el teléfono deja de sonar.</p>	<p>Vibración: A partir de ondas gráficas se representará la vibración del teléfono sobre la mesa de noche.</p> <p>Amanecer: se muestran gráficos sobre impresos de pájaros silbando.</p> <p>Se muestran los mismos gráficos del amanecer.</p>	<p>Se escuchan sonidos de pájaros.</p> <p>Se escucha el sonido de la notificación del teléfono.</p> <p>Continúa el sonido ambiente de la mañana.</p>
---	---	--

ESC 1 - INTERIOR /DÍA -
HABITACIÓN FELIPE -
PRIMER PLANO

Un primerísimo primer plano muestra el teléfono que activa notificaciones de WhatsApp.

Es su amigo, Juan

JUAN

“no te preocupes, ya la vas a
conocer, deja la pena que eso
no es un problema”

<p>ESC 1 - INTERIOR /DÍA - HABITACIÓN FELIPE - PLANO GENERAL</p>	<p>Se muestran los mismos gráficos del amanecer</p>	<p>Continúa el sonido ambiente de la mañana.</p>
<p>Nuevamente un plano general muestra cómo Felipe se está despertando y lo primero que hace es tomar su celular.</p>	<p>Se muestran los mismos gráficos del amanecer SIN-FONÍA</p>	<p>Se escuchan los sonidos internos de la casa, adicionalmente los que genera Felipe al despertar, tomar el celular de la mesa.</p>
<p>ESC 1 - INTERIOR /DÍA - HABITACIÓN FELIPE - PRIMER PLANO</p>		<p>Continúa el sonido ambiente de la mañana.</p>
<p>Un plano cerrado sobre el rostro de Felipe, se ve cómo él ha leído los mensajes de su amigo y sonrío.</p>		<p>Entra música durante unos pocos segundos</p>
<p>FUNDE EN NEGRO</p>		
<p>Entra crédito del corto, sobre fondo negro se escribe el nombre:</p>		

ESC 2 - INTERIOR /DÍA -
COCINA - PLANO
GENERAL / MEDIO

Felipe se encuentra en la cocina y halla una nota de su mamá. En el ambiente se escucha mucho ruido exterior, una alarma de un carro está encendida y se alcanza a escuchar los alegatos de unas personas afuera de la casa. Felipe no se entera de lo que está pasando afuera.

Alarma de carro: se ve sobreimpreso un gráfico de un auto y su alarma con ondas que representan el sonido que está en el exterior.

Gráfica de personas discutiendo

En este punto no hay gráficos

Sonidos de alarma de carro y voces de personas que no se logran distinguir, más el ruido normal de autos que pasan, personas, etc.

En este momento la focalización cambia a la perspectiva de Felipe y se escucha bajo su sonoridad, es decir, se amplifican los bajos y así, los sonidos exteriores se escuchan muy distinto y no logran llamar la atención de Felipe.

ESC 2 - INTERIOR /DÍA -
COCINA - PRIMER PLANO
SUBJETIVA (a mano)

Felipe agarra la nota de su mamá y la cámara cambia a un primer plano subjetivo donde se alcanza a leer el texto.

MAMÁ

“Amor, no quise despertarte,
pero salí apurada, es mi primer
día y no quiero llegar tarde.
Por favor acaba de organizar y
terminar de desempacar esas
cajas. Te quiere, mami.”

ESC 2- INT/DÍA- COCINA-
PLANO GENERAL

Enseguida dos personas pasan corriendo cerca a la ventana de la cocina de Felipe. Por medio de la cortina se ven las sombras. Esto llama su atención y se acerca a mirar qué está pasando.

ESC 2- INT/DÍA-COCINA-
PLANO ESCORZO

Felipe abre la cortina y observa que hay dos hombres y una mujer peleando afuera de su casa al lado de un carro, al que se le ven las luces de parqueo intermitentes a la vez que se escucha la alarma. No se alcanza a percibir qué dicen.

Sonidos de alarma de carro y voces de personas que no se logran distinguir.

Se escucha en segundo plano el sonido de las personas que pasan corriendo cerca.

Sonido fuerte de la alarma del carro y voces de las personas afuera.

ESC 2- INT/DÍA- COCINA- PLANO ESCORZO

Felipe observa a las tres personas y se enfatiza en la chica, en ese momento coincide con la mirada de ella, cosa que hace que él se asuste y cierre rápidamente la cortina.

Ondas a los lados de las luces de parqueo que indican que está encendida la alarma del carro.

Sonido fuerte de la alarma del carro y voces de las personas afuera.

Sonido ambiente

No hay gráficos, se muestra la conversación entre Felipe y Juan.

ESC 3-INT/DÍA-
CORREDOR- PLANO
ESCORZO

Felipe hace una videollamada a su amigo Juan, quien le contesta y en lengua de señas.

FELIPE

(En señas)

¡La vi de nuevo! Me encanta esa niña, ahora estaba alegando con un man y se ve lo fuerte que es ella.

JUAN

(En señas)

Entonces ¿cuándo te vas a
arriesgar a hablarle?

FELIPE

(En señas)

No soy capaz ¡tienes que
entenderlo!

JUAN

(En señas)

Ser sordo no es un
impedimento

ESC 3-INT/DÍA- No hay gráficos, se muestra Sonido ambiente
CORREDOR- PLANO la conversación entre Felipe y
CONTRA PLANO Juan.

Felipe hace una videollamada
a su amigo Juan, quien le
contesta y en lengua de señas.

FELIPE

(En señas)

¡La vi de nuevo! Me encanta
esa niña, ahora estaba
alegando con un man y se ve
lo fuerte que es ella.

JUAN

(En señas)

Entonces ¿cuándo te vas a
arriesgar a hablarle?

FELIPE

(En señas)

No soy capaz ¡tienes que
entenderlo!

JUAN

(En señas)

Ser sordo no es un
impedimento

ESC 3-INT/DÍA-

CORREDOR-

CONVERSACIÓN

ORIGINAL

Felipe hace una videollamada
a su amigo Juan, quien le
contesta y en lengua de señas.

FELIPE

(En señas)

¡La vi de nuevo! Me encanta
esa niña, ahora estaba
alegando con un man y se ve
lo fuerte que es ella.

No hay gráficos, se muestra Sonido ambiente
la conversación entre Felipe y
Juan.

JUAN

(En señas)

Entonces ¿cuándo te vas a
arriesgar a hablarle?

FELIPE

(En señas)

No soy capaz ¿tienes que
entenderlo!

JUAN

(En señas)

Ser sordo no es un
impedimento

ESC- 3-INT/DÍA- CORREDOR- PLANO SUBJETIVO	No hay gráficos, se muestra la conversación entre Felipe y Juan.	Sonido ambiente Juego con los mismos bajos
Felipe mira el bombillo que enciende y apaga. En el mismo plano subjetivo,	La luz se enciende y se apaga un par de veces	Sonido del timbre de la casa

vuelve hacia la video llamada
y le dice a Juan.

Gráfico de una puerta
abriéndose

Sonido de la puerta
abriéndose

FELIPE

“Dame un segundo que
alguien está timbrando a la
puerta.”

ESC 4- INT/DÍA- PUERTA-
PLANO MEDIO

Felipe se para de la mesa y se
dirige a abrir la puerta, se
encuentra a la chica

CAMILA

(En señas)

“Hola, soy Camila, ya sé que
eres sordo, me contaron, y
también he visto que me
miras mucho, deja la bobada,
yo también te he visto desde
que llegaste y hasta aprendí a

decirte esto en lengua de señas porque si te esperaba a vos nunca íbamos a hablar”.

ESC 4- INT/DÍA- PUERTA- PLANO ESCORZO DESDE CAMILA	Gráficos de sonido ambiente	Sonido ambiente
--	-----------------------------	-----------------

Felipe se queda en shock, y ella le estira su mano.

ESC 4- INT/DÍA- PUERTA- PLANO SUBJETIVO	No hay gráficos	Juego con los bajos
--	-----------------	---------------------

Él apenas logra del susto darle la mano, ella se ríe, se retira y cuando ha caminado un poco, le dice chao con la mano y con su voz.

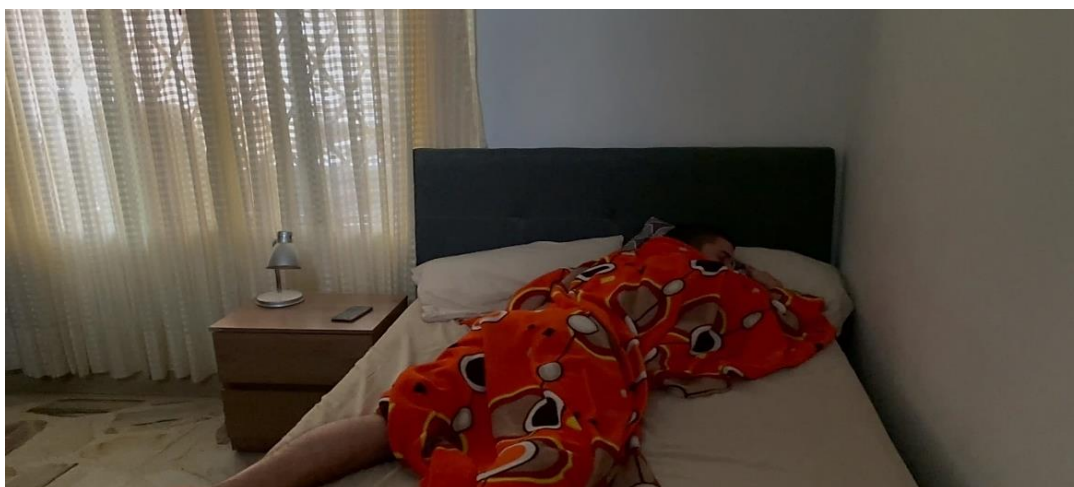
ESC 4- INT/DÍA- PUERTA- PRIMER PLANO	No hay gráficos	Juego con los bajos
---	-----------------	---------------------

Felipe queda con cara de bobo y con una ligera sonrisa.

9.4 Propuesta de imagen

Este proceso constó del manejo de una única cámara, donde a través de la composición de distintos planos y con varios elementos de la casa se lograron tomas estáticas de las 4 escenas. Se tuvieron en cuenta siempre los planos detalle, pues para la población sorda es muy importante lo visual y el cambio de perspectiva donde puedan ver las reacciones de los personajes, así como el contexto de la locación.

Para la primera escena se tuvo una habitación con iluminación tenue reflejando las horas de la mañana.



Fotograma de la primera escena del capítulo piloto

- Paleta de colores



Se escogió esta paleta con colores tierra principalmente para reflejar las horas de la mañana en una habitación oscura, posteriormente la iluminación será mucho más clara.



Fotograma de la segunda escena del capítulo piloto



Fotograma de la segunda escena del capítulo piloto



Fotograma de la tercera escena del capítulo piloto



Fotograma de la cuarta escena del capítulo piloto

Durante todo el producto se destaca la luz natural por las características de la historia, los colores e iluminación ayudan a la frescura se quiere denotar, pues es una narración de amor. La locación fue de gran ayuda, pues al ser una casa tan amplia, no hubo problemas de luz ni dentro ni fuera de ella.

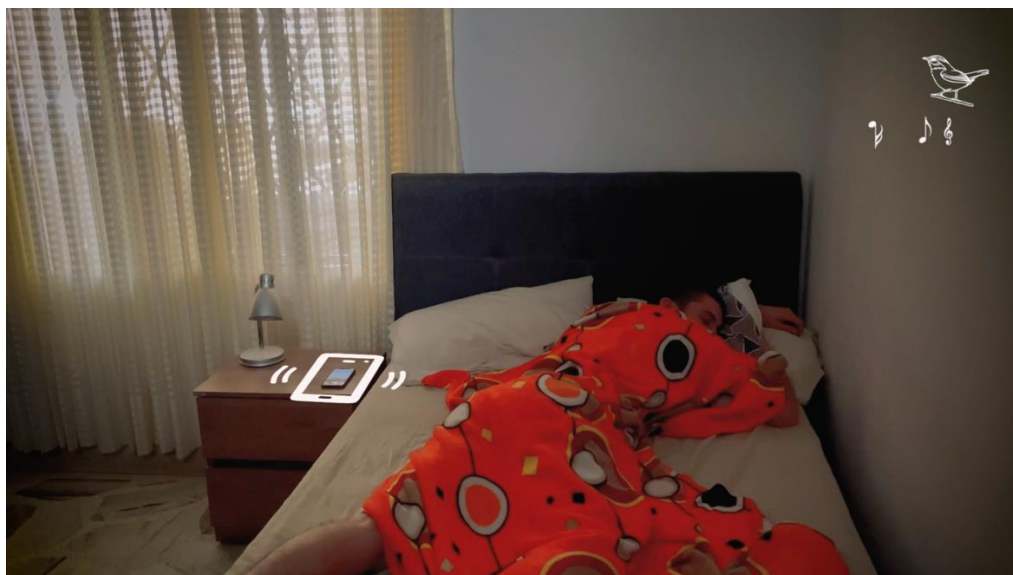
El Vernáculo Visual estuvo siempre presente en el producto, pues como se mencionó en el marco conceptual

[...] un lenguaje en el que se establece una comunicación a través del canal gesto-visoespacial, en contraposición al canal vocal auditivo mediante el cual se transmite información en el lenguaje oral. La interpretación en lengua de signos consiste pues en la interpretación, normalmente simultánea de la lengua oral a una lengua de signos o viceversa. (Tamayo, 2015, p. 11).

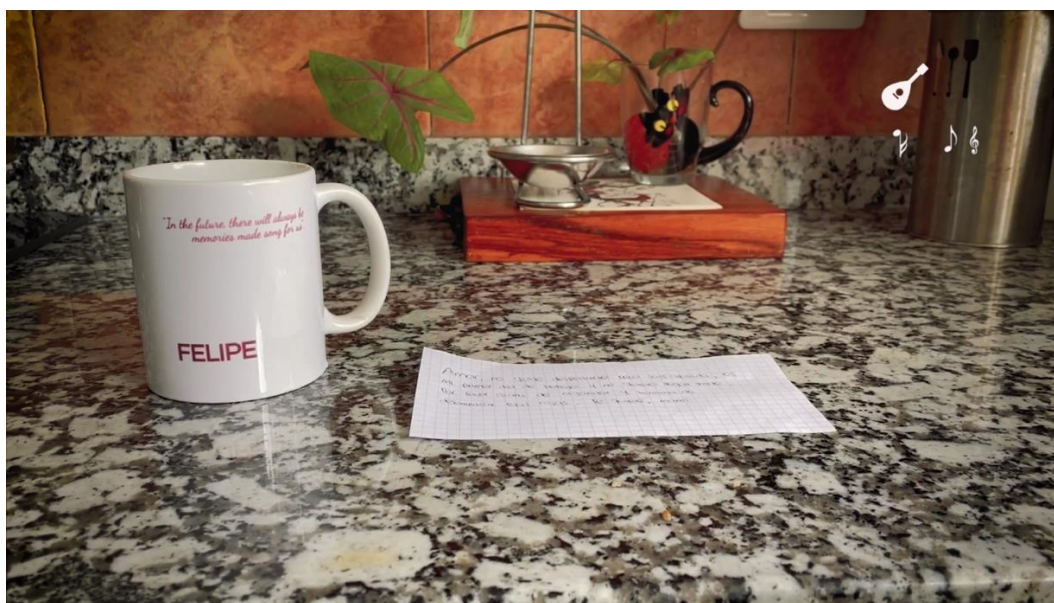
De esta manera, siempre se ve en la interpretación de los personajes sus gestos tanto faciales como corporales, facilitando que los sordos logren comprender la historia no solo con las señas sino con todos los recursos implementados que se explican en la propuesta estética.

9.5 Propuesta estética

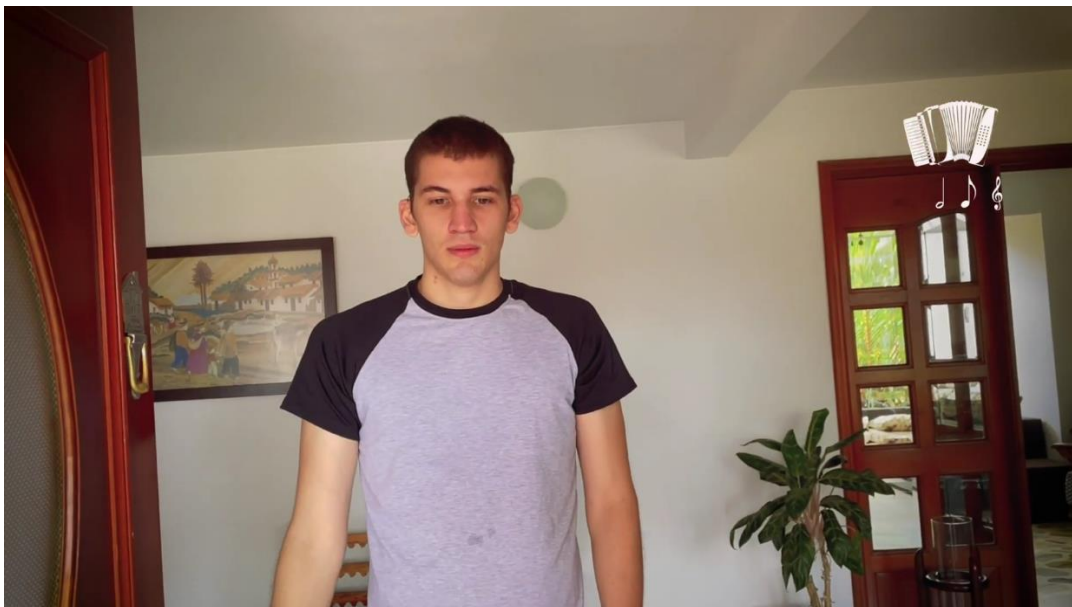
El factor diferenciador de este trabajo es el uso de la graficación del sonido, que constó en ilustrar la mayor parte de la ambientación con gráficos de cada situación o elemento, es decir, en la primera escena, con la notificación del teléfono aparece un celular como símbolo, en la segunda se muestran el microondas con los instrumentos como íconos que se escuchan en la musicalización, y así sucesivamente con cada una de ellas. De la misma manera se implementaron recursos visuales como la luz que prende y apaga cuando suena el timbre, esto se logró gracias a que, en la fase etnográfica, una de las mujeres sordas contó su experiencia con esa ayuda visual mientras vivió en Estados Unidos.



Fotograma de la primera escena del capítulo piloto



Fotograma de la segunda escena del capítulo piloto



Fotograma de la cuarta escena del capítulo piloto

Los gráficos se emplean como una representación de la Cimática de la imagen, siendo una guía para los sordos de cuando hay sonido.

9.6 Propuesta de sonido

Bajo la lógica de este producto, se trabajó con dos tipos de sonido que se relacionaron con la imagen. Cuando hay focalización externa dada desde un narrador omnisciente, se refleja la escucha de la persona oyente, pero en los momentos que se hace focalización interna o plano subjetivo, el trabajo sonoro buscó reflejar la escucha de las personas sordas, para ello se usó el ruido blanco que Marcillo (1999) explica como “[...]ocurre cuando todas las características de frecuencia y amplitud de un sonido ocurren aleatoriamente dentro de un amplio rango del espectro de frecuencia. Más precisamente el ruido blanco contiene todas las frecuencias audibles entre 16 y 2200” (p. 26).

Esto, en otras palabras indica que es notoria la diferencia sonora, entendiendo que los oyentes escuchan a una frecuencia de 20 y 20.000 como máximo, por ende dicho ruido fue escogido para simular el ambiente sordo.

11. Resultados

Para tener la opinión de sordos y oyentes al ver el piloto (ver anexo 3), se realizó un grupo focal por medio de la plataforma digital *Zoom* en la que dieron sus opiniones acerca del contenido audiovisual y técnico, así como aspectos que ellos mejorarían para comprender mejor el producto. (Ver preguntas en el anexo 2).

En el primer grupo focal, se contó con la participación de Gloria González artista sorda y docente de un jardín infantil, Luis Salazar y Felipe Gómez, estudiantes de ingeniería electrónica e industrial respectivamente. Para el segundo grupo participaron tres personas sordas: Nathalie Hurtado, Diana Smith, Jaime Zapata y una estudiante de comunicación y derecho oyente, Alejandra Castro.

Luego de ver el producto, Gloria dijo que si entendió la historia y le pareció muy interesante, pues fue bastante claro el mensaje.

“fue muy importante la parte de la expresión facial y la gestualidad que ellos producían para comunicarse con esa persona sorda y tener comunicación con esa persona sorda” (Gloria Gonzáles, Focus group, 2021).

Por otro lado, Nathalie recomendó tener en cuenta que dentro de la población hay diferentes tipos de sordera, apuntó la importancia de poner los subtítulos y subrayó que se notaba mucho que los actores eran oyentes, por ende, las señas no fueron del todo claras para ella.

Con esto, fue claro identificar que el movimiento de las manos se debe hacer un poco más alto y fluido; en la gestualidad hubo opiniones encontradas, pues Gloria afirmó que la actuación de los personajes y sus expresiones fueron adecuadas, pero, por otro lado, a Jaime le hubiera gustado ver subtitulación, pues desde pequeño se acostumbró al mundo oyente por su colegio, aprendió a leer subtítulos por lo que no entiende algunas señas.

Lo anterior indica que el Vernáculo Visual como concepto mencionado anteriormente funciona para algunos tipos de sordos, como por ejemplo los que tienen formación en lengua de señas, ya cuando se habla de sordos profundos o sordos ciegos es necesario implementar otros recursos adicionales.

La primera escena generó algo de confusión en los participantes del segundo grupo, ellos pensaron que la notificación del celular había despertado a Felipe, por eso opinan que no fue muy real, mientras que los participantes de la primera actividad demostraron total claridad en su comprensión.

Diana comentó que hay que tener cuidado con la manera en que se muestran los textos. Pues los sordos no hablan ni en pasado, presente o futuro, sino que siempre los verbos van en infinitivo. Gloria pudo comprender muy bien todos los mensajes y eso la ayudó a llevar todo el hilo de la historia. Se debe tener en cuenta, pues, que como lo plantan Gaudreault y Jost (1995) en su definición de narración

“un discurso en el que localizamos a un narrador, que nos proporciona informaciones sobre los sucesivos estados de los personajes, en un orden dado, con un vocabulario escogido, y que nos transmite su punto de vista.” (p. 3).

Hay que tener en cuenta hasta los detalles más pequeños en la escritura, para hacer posible el mayor entendimiento de la población sorda para este tipo de productos y tener en cuenta que ellos no acostumbran a leer párrafos tan largos.

Para hacer un enfoque más profundo en los gráficos como tal, Gloria expresó que realmente no los vio mucho porque se centró en las acciones del video como tal, aun así, le pareció que es muy importante porque va dando una referencia de lo que está sonando. Nathalie, Diana y Jaime mostraron una cara de mucha alegría al decir que le gustaron los íconos que vieron, a pesar de que

no percibieron mucho la vibración de algunos, afirman que se pudieron saber que había música en determinadas partes.

“Lo que yo opino, me parece muy interesante el hecho de que colocaran imágenes que son una especie de símbolos que dan la información del sonido, son como unas guías para las personas sordas” (Nathalie Hurtado, Focus group, 2021).

Además, recomendaron que para ser más específicos en el género de la música que en este caso fue romanticismo, se podría incluir por ejemplo un gráfico de corazón para darles un contexto mucho más específico.

En cuanto a la posibilidad de añadir subtítulos, Gloria expresó que le parece una buena idea:

“no todas las personas sordas usan lengua de señas y hay algunas que son proeficientes” (Gloria Gonzalés, Focus group, 2021).

Como esta lengua no es universal, recomienda usar dicha herramienta para que, si por ejemplo lo ve una persona de otro país, que no sepa LSC, lo pueda entender y de esa manera hacerlo mucho más inclusivo; o como en el caso de Jaime, que es un sordo que está acostumbrado a leer.

El uso de la voz en off fue muy bien recibida por los oyentes, Luis, que tiene algo de experiencia con las señas dijo que intentó entender las expresiones de las manos pero que fue de gran ayuda tener la voz que iba relatando; Alejandra no tiene ninguna relación con los sordos y fue lo que más le gustó del piloto, expresó con mucha gratitud que también se piense en los oyentes para estos proyectos, pues pudo entender lo que estaba pasando.

Para finalizar, Gloria volvió a recalcar que la iluminación fue algo clave para entender la historia e insistió en incluir los subtítulos para que no solo sordos que saben señas y oyentes de Colombia puedan entender la historia, si no que sea amigable para la mayor cantidad de gente.

Luis expresó que lo que más destaca fueron los gráficos que se mostraron a lo largo del video, pues cree que es una buena guía para las personas que no pueden escuchar:

“me parece una producción bastante buena porque, si Gloria pudo entender bien o cosas similares a lo que yo pude captar, eso significa que hubo bastante trabajo tanto para las personas que oímos como para las personas sordas” (Luis Salazar, Focus group, 2021).

Jaime recomendó mayor expresividad de los actores en algunos momentos para que se entienda mejor el mensaje y lo que más le gustó fue ese acercamiento cuando Camila le entrega la nota a Felipe, pues lo hizo recordar de una experiencia suya en el pasado. Destacó mucho el timbre lumínico, cree que no hay mejor manera de representarlo.

Nathalie recalca que es un trabajo innovador, el uso de los símbolos ayuda mucho a que el mensaje llegue de manera asertiva, este tipo de proyectos hace que se cree conciencia de los oyentes hacia la comunidad sorda.

Cabe aclarar que el recuadro con el intérprete no fue mencionado por Gloria pero si por Jaime, pero él dice que no es la mejor opción dado a que muchas veces lo ponen muy pequeño y realmente no se entiende, lo que refleja que no es una herramienta necesaria al pensar en productos incluyentes y en reemplazo de este, se pueden emplear herramientas como las que se mostraron en el piloto.

12. Discusión

El análisis de los resultados del grupo focal permitió ver la interacción de los participantes sordos y los oyentes con el producto audiovisual planteado. Con respecto a lo anterior, se tiene en cuenta su postura crítica frente a los elementos de significado empleados en el piloto, la apuesta

visual funcionó como producto de entretenimiento contando con nuevos recursos emergentes de la Estética Sorda.

De acuerdo con ello, se piensa que este tipo de narrativas juntan acciones cortas y sencillas en pocas locaciones y escenarios, que en el caso de este producto solo fue una, con la finalidad de que la historia sea explorada de una forma rápida y efectiva. Así pues, para el caso del piloto exhibido, se tuvo como objetivo sintetizar la historia de comedia-romance, buscando brindar los suficientes elementos narrativos y visuales a los participantes para una comprensión total.

Según esta propuesta pueden emerger planteamientos alternos a la trama que es mostrada inicialmente, coincidiendo con lo que serían las narrativas extraordinarias planteadas por Bravo (2016), en las que el público puede opinar ampliamente, ya que se cuenta con elementos reales incluidos en la producción pero que siguen generando dudas respecto al desenlace de la historia o las relaciones de los personajes, a esto se le denomina final abierto, y al tiempo permite ver desde un universo Sordo el resultado de la Estética Sorda incorporada.

En este sentido, el producto tuvo una buena acogida por algunos sordos gracias a que se usó correctamente el concepto de Vernáculo Visual definido en el marco conceptual por Ana Tamayo (2015), esto se vio en las acciones gestuales y corporales de los personajes, dándole un sentido comunicativo claro a las señas.

[...] un lenguaje en el que se establece una comunicación a través del canal gesto-visoespacial, en contraposición al canal vocal auditivo mediante el cual se transmite información en el lenguaje oral. La interpretación en lengua de signos consiste pues en la interpretación, normalmente simultánea de la lengua oral a una lengua de signos o viceversa (Tamayo, 2015, p. 11).

De acuerdo a lo anterior y con los planteamientos de Tarín (2009) en la preparación actoral fue clave que los interpretantes entendieran bien la importancia de la gestualidad para que, de esta manera, se marcaran los diálogos y sentimientos de cada uno. Es importante aclarar que es necesario exagerar un poco más las expresiones, pero en general, como piloto fue bueno el resultado.

Conforme a esto, se logró hacer un acercamiento al análisis de la teoría de Shutz (1993) y Stanilavski (2015) sobre la motivación y el detalle de la acción como una secuencia que brinda todo un contexto de los personajes. Así pues, en los grupos focales se entendió que los participantes comprenden la situación ficcional que se plantea a partir de la expresión de los actores y sus acciones, logrando completar una narrativa que, aunque tiene un final abierto, dejó una expectativa muy grande entre los espectadores.

De acuerdo con lo visto en la primera parte de este documento, es importante el hacer uso de los subtítulos, como lo plantea Guitart (2004) en compañía de la voz en off, este no solo es un elemento visual narrativo, sino que ayuda a la mayor comprensión y entendimiento de lo que los sordos de otros países observan.

Por otro lado, Gallego (2014) expresa que un final cerrado es una excelente técnica para no dejar espacio para inquietudes, sin embargo, se experimentó jugando con dejar la expectativa en los espectadores acerca de lo que pudiera pasar en la continuación de la historia y de manera sorprendente fue de las cosas que más gustó, cosa que indica que la narración con final inconcluso es una excelente herramienta en el formato de serie web, de manera que le genera al público las ganas de continuar con los siguientes capítulos de la historia.

Como se vio en el marco conceptual, históricamente el cine estableció dos vertientes: el cine mudo y el hablado, teniendo un público específico para cada uno de ellos; una de las intenciones

de este piloto fue de alguna manera, unir ambas corrientes agregando las herramientas visuales que ya se nombraron.

Finalmente, el género del producto cumple con la definición que da Altman (2000) donde este afirma que el público debe saber, a través de la cualidad discursiva lo que están viendo, y eso es lo que se hace explícito desde la tercera escena.

13. Conclusiones

Desde el inicio de la investigación se tuvieron en cuenta los distintos desafíos que demandó la construcción de la propuesta de Estética Sorda para la realización de un producto audiovisual incluyente dirigido principalmente a la audiencia Sorda, pues tras la búsqueda de proyectos que se salieran de lo común y que no tuvieran el intérprete incluido de alguna manera, la respuesta que se tuvo fue que hay muy poco material de ese tipo.

Con el acercamiento etnográfico e investigativo, se realizó una inmersión cultural que implicó el aprendizaje básico de la Lengua de Señas Colombiana y conocer e interactuar con algunas

personas sordas. Al comprender más a profundidad sus formas de pensar, como cuentan sus experiencias y sus múltiples maneras de crear, se decidió realizar un producto audiovisual donde ellos tuvieran la posibilidad de conectarse a través de la visualización de elementos y la emocionalidad de los personajes.

Como punto de partida se entrevistó a la pintora Gloria González, quien, a través de su narración de experiencia de vida, brindó las bases para la creación ficcional del guion. Sus consejos fueron muy importantes a la hora de elegir la locación, la construcción del guion y las herramientas visuales que se usaron. Su ayuda fue primordial para conocer cómo es el diario vivir de un sordo, contó como supo de su sordera desde muy pequeña y el reto que eso le implicó comunicarse con su familia, además de la experiencia que vivió con su mamá al aprender la lengua de señas.

La interacción con sordos y oyentes en el “Taller Arte en Señas” creó una sensibilidad al entender que éste es un mundo hecho para oyentes y el reto diario que eso representa para dicha comunidad, tanto para los que se pueden comunicar a través de las señas como para los que solo tienen la posibilidad de escribir.

Por otro lado, la intención de crear una noción de Estética Sorda partió de la necesidad de realizar un producto audiovisual incluyente, donde oyentes y personas con discapacidad auditiva pudieran entender bien la historia, pero sin tener al intérprete en la parte inferior derecha de la pantalla.

Para lograr un producto de este estilo, se pensó gráfica y sonoramente, además se tuvieron en cuenta diversos planos con los que se lograron diferentes perspectivas tanto de los personajes como de la locación.

Luego surgió la idea a nivel sonoro de hacer un cambio de perspectiva con el fin de que los oyentes sintieran cómo los sordos pueden comprender las situaciones, esto se logró con el cambio

de ambiente de la naturaleza al ruido blanco cuando entraba el plano subjetivo de Felipe, aunque es necesario hacerlo más notorio para que los oyentes lo perciban con mayor claridad.

La voz en off se decidió emplear para darle participación al oyente, ya que los subtítulos son un recurso muy usado y la idea era pensar en algo más, eso ayudó a que los espectadores oyentes no se distrajeran del capítulo si no por el contrario, se conectaran más a la historia.

Ahora bien, es importante reconocer que hay productos, como el corto “10 minutos”, que emplean los subtítulos de colores para reconocer ya sea sonidos de ambiente o personas, lo que también lo hace diferente y que se pensó para el piloto de este proyecto, pero a raíz de que era algo tan corto no hubo la necesidad.

Finalmente, se demostró que la estética sorda se logra con el uso de elementos visuales dentro del producto y se consigue pensando en cómo mostrar el sonido, que generalmente se da a través de gráficos o iconos. De esta manera se le da a los sordos la posibilidad de acceder a contenido de entretenimiento que puedan disfrutar y entender de manera diferente, con la intención de mostrarles un producto visualmente atractivo y que a través de la imagen tengan los recursos necesarios para imaginar el sonido.

14. Recomendaciones

Después de hacer el grupo focal, se extrajeron datos brindados por la opinión de los participantes que se consideran importantes a tener en cuenta para futuros trabajos que estén bajo esta misma línea.

Los gráficos o elementos visuales funcionaron muy positivamente como guía del sonido que se presentaba a los oyentes, es necesario tener en cuenta que deben ser más grandes, pues los sordos se enfocan mucho en las acciones de los personajes y hay que lograr llamar más su atención.

Además, los planos detalle y contraplanos son fundamentales para ambos tipos de espectadores, el ver las reacciones de los personajes dentro de la historia les dio la claridad a los sordos de lo que iba sucediendo, y fue interesante a los ojos de los oyentes que no se manejó un mismo plano largo y quieto, si no que ver varias perspectivas hizo que estuvieran siempre atentos.

Teniendo en cuenta lo anterior, cuando se piense en un producto para sordos, siempre hay que buscar la mayor cantidad de elementos que se puedan expresar visualmente, un ejemplo de ello fue el microondas y lo que más le llamó la atención a Gloria y Jaime, la luz que representó el timbre. Fueron detalles que hicieron ir al producto más allá de lo que los espectadores esperaban y que se deben tener en cuenta para proyectos incluyentes.

Los dispositivos móviles ahora cuentan con excelente tecnología y la cámara de algunos celulares inteligentes son más que suficientes para grabar incluso películas completas, por eso, no tener acceso a cámaras profesionales no es ningún problema, este piloto fue grabado con un Iphone 12 y un trípode, logrando muy buenas tomas incluso en la oscuridad.

En lo posible hay que tratar de grabar sonido directo con un micrófono externo al del celular, pues el trabajo de posproducción se facilita mucho más de esta manera, evitando tener que llevar a cabo un segundo rodaje de solo sonido o hacer Foley, cosa que lleva más tiempo.

La voz en off sin duda es clave para que los oyentes entiendan la conversación en señas, de otra manera se desconectan al instante de la historia. Se hace necesario que la persona que grabe esto, vaya mirando las señas y acciones y así mismo narre, para que el sonido quede acorde con la imagen y la intención de la conversación.

Se recomienda además poner subtítulos en la parte donde van las señas junto con la voz en off, así se asegura que el proyecto es mucho más incluyente, ya que, las personas que no manejan señas colombianas podrán entender la conversación y asimismo la historia. Cuando ya sea un producto mucho más largo e implique mayor conversación, se puede hacer uso de colores para representar la subtitulación de cada actor, esta también es una gran guía para los sordos.

Hay que recalcar que el recuadro en la parte inferior de la pantalla con el intérprete solo fue mencionado por Jaime en el segundo grupo focal, esto quiere decir que realmente no es necesario

ponerlo, pues haciendo buen uso de las herramientas ya mencionadas, incluso sobra visualmente para las personas no oyentes.

Para finalizar, un gran acierto a la hora de mostrar el piloto en el grupo focal fue mandarles el link por zoom y ver sus reacciones, lo más interesante fue ver su alegría y curiosidad cuando terminaron, la mayoría se sorprendieron al ver que existe un producto diferente a lo que ya existe.

15. Referencias

- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Editorial Paidós.
- Amar, V. M. (2003). El cine subtulado y la comunidad sorda. *Comunicar*, 10(20), 130-135.
- Aragón Chilito, E. I. (2010). *Estado del arte: enseñanza de la lengua escrita a sordos en los últimos once años (1999-2010)*. (Tesis de pregrado). <http://hdl.handle.net/10554/6676>
- Arango, G., & Pérez, C. (2008). Atrapar lo invisible. Etnografía audiovisual y ficción. *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 6(12), 127-137. <https://revistas.udem.edu.co/index.php/anagramas/article/view/712>
- Arce, M. (2011). Cimática: las formas e imágenes del sonido, una aproximación desde la experiencia personal. *ResearchGate*. 1-12. <https://bit.ly/3aDLpEo>
- Arranz, N. M. (2014). Más allá del marco referencial. Ficción y no ficción en la cultura audiovisual digital. *La publicidad ante el reto digital*, (99), 126-134. <https://bit.ly/3kxPmOT>
- Asensio, R. M. (2002). Nuevas perspectivas para la traducción audiovisual. *Sendebarr: Revista de la Facultad de Traducción e Interpretación*, (13), 123-140. http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Nuevas_Perspectivas_TAV.pdf
- Barreto, A. G., y Cortés, Y. M. (2014). Aspectos relevantes del discurso en lengua de señas colombiana

- (LSC). *Semantic Scholar*, 245-281. <https://bit.ly/346Pf6S>
- Bravo, I. R. (2016). *La hibridación de géneros en las series de lo extraordinario de la era hipertelevisiva*. (Tesis doctoral). <https://bit.ly/3hmxPI8>
- Caicedo, L. E. O. (2015). La sordera: una oportunidad para descubrir la música. *Revista Española de Discapacidad*, 3(2): 133-137. <https://dx.doi.org/10.5569/23405104.03.02.09>
- Cappello Flores, G. (2019). Prácticas narrativas en las ficciones seriadas para la web en Sudamérica. *Comunicación y Sociedad*, 1-22. <https://doi.org/10.32870/cys.v2019i0.7122>
- Celis Bedoya, J. & Celis Bedoya, J. (2016). *Modelos de producción de las películas: Chocó, Apaporis: secretos de la selva y el cuaderno de lila*. (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana Cali. <http://vitela.javerianacali.edu.co/handle/11522/7837>
- Centro de relevo. (Productor). (2019). *Atendido por su propietario* [Youtube]. https://www.youtube.com/results?search_query=atendido+por+su+propietario+cap+1
- Chalkho, R. J (2014). Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (50), 127-252. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5232251>
- Chion, M., Gorbman, C., y Murch, W. (1993). *La Audiovision*. Editorial Paidós.
- Chion, M., y Plaza, D. J. (2009). *Como se escribe un guion*. Editorial Cátedra.
- Comscore, (2015). *Futuro digital Colombia 2015*. <https://bit.ly/34jTOMa>
- Consumer Lab, Ericsson. (2015) TV and Media 2015: The empowered TV and media consumer's influence. <https://www.ericsson.com/assets/local/news/2015/9/ericsson-consumerlab-tv-media-2015.pdf>
- Cornejo, F. O., y Allende, N. M. C. (2016). Características de las estructuras narrativas en relatos de experiencia personal de estudiantes sordos bilingües en lengua de señas chilena. *Lengua y Habla*, (20), 47-71. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5756913>

- Cuartas, S. L. D. (2009). Investigación-creación un acercamiento a la investigación en las artes. *Horizontes Pedagógicos*, 11(1). <https://horizontespedagogicos.iberro.edu.co/article/view/339/303>
- Cuesta, J. E. M., y Aguirre, M. D. J. L. (2019). *Análisis cinematográfico de los cortometrajes realizados por los estudiantes en la materia de cine de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira*. (Tesis doctoral).
<https://core.ac.uk/download/pdf/288157889.pdf>
- DANE (2018). *Indicadores básicos de TIC en hogares*. <https://bit.ly/35bmBD8>
- Famularo, R., y MASSONE, M. I. (1999). Interpretación en lengua de señas: la lengua de la comunidad minoritaria sorda. *Desde Adentro*, (2), 17-23. <https://cultura-sorda.org/lengua-de-senas-en-la-vida-de-los-sordos/>
- Faubel, J. M., Espinosa Zaragoza, J. A., Molina Valero, M. Á., y Botella-Quirant, M. T. (2009). El sonido y sus cualidades. *Lenguaje Musical*. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/12171>
- Fernández, C. A. G. (2017). Situación de la audiodescripción y la subtitulación para personas con discapacidad auditiva en Chile. *Contextos: Estudios de Humanidades y Ciencias Sociales*, (38), 159-166. <http://revistas.umce.cl/index.php/contextos/article/view/1341>
- Flores, C. Y. (2007). La antropología visual: ¿distancia o cercanía con el sujeto antropológico? *Nueva antropología*, 20(67), 65-87. <https://bit.ly/3ljOu1s>
- Freidenberg, F. (2004). *Los medios de comunicación de masas: ¿también son actores?*
https://works.bepress.com/flavia_freidenberg/72/
- Frigola, S. (2010). La comunidad sorda de Catalunya. *Institut d'Estudis Catalans*, 29-54.
10.2436/15.0100.01.25
- Gallego Delgado, B. (2014). *De las series tradicionales a las series web*. (Tesis de pregrado).
<http://hdl.handle.net/10662/2151>

- García, P. H. (2011). Las webseries: Evolución y características de la ficción española producida para Internet. *F@ro: revista teórica del Departamento de Ciencias de la Comunicación*, (13), 6, 94-104. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4159110>
- García-Montalbán y Campos, G. (2014). Análisis de la comunicación sonora en el cine: diseño de sonido envolvente 5.1. (Trabajo de grado de maestría). <https://bit.ly/32OsnYg>
- Gaudreault, A., y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Editorial Paidós.
- Genette, G. (1970). *Fronteras del relato*. Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Genette, G. (1988). Géneros, "tipos", modos. En Todorov, T., Brooke Rose, Ch., Hernadi, P., Fowler, A., B, E, Rollin., J, M, Schaeffer., W, D. Stempel., M, L, Ryan., W, Raible., N, Salvador (Eds). *Teoría de los géneros literarios*. 183-234. <https://bit.ly/3a6HSjD>
- Goller, B. (2015). *Espacios sónicos, intersecciones entre arquitectura y sonido*. (Tesis doctoral). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/dctes?codigo=118188>
- Gordillo, I. (2009). *La hipertelevisión: géneros y formatos*. Editorial Ciespal.
- Guitart, J. M. (2004): *Sonido y sentido: teoría y práctica de la pronunciación del español contemporáneo con audio CD*. Editorial Georgetown University Press.
- Gutiérrez, C. T., y Merhy, A. S. (2001). Expectativas del implante coclear. *Revista del Instituto Nacional de Enfermedades Respiratorias*, 14(3), 160-163. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=6175>
- Guber, R. (2011). La observación participante como sistema de contextualización de los métodos etnográficos: La investigación de campo de Esther Hermitte en los Altos de Chiapas, 1960-1961. *Revista Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales*, 1(2), 60-90. <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/library?a=d&c=arti&d=Jpr5188>
- Idendeaf. (Productor). (2016). *Mírame cuando te hablo* [Youtube]. https://www.youtube.com/channel/UCXhr_nTgZJSUh4K8E_zuDrQ/featured

- INSOR. (2019). *Plan estratégico institucional 2019-2022* INSOR.
http://www.insor.gov.co/home/descargar/plan_estrategico_INSOR_2019_2022V1.pdf
- Javeriana Cali (Productor). (2018) *Señal-arte*. [<https://www.youtube.com/watch?v=RXnxtSjEcmE>].
 Youtube.
- Jones, Patti Vivian (2017) *Debates, Experiencias y Tiempos para Decidir: Una Co-Investigación entre Niñas, Niños y Jóvenes Sordos y Sordociegos del Colegio Filadelfia para Sordos de Bogotá*. (Tesis de maestría). <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/60999>
- Jost, F. (2005). Lógicas de los formatos de tele-realidad. *Designis*, (7-8), 0053-65.
<http://www.designisfels.net/publicaciones/revistas/7-8.pdf>
- Lega Lladós, F. (2014). *La Cimática como herramienta de expresión artística*. (Tesis doctoral).
<http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/55773>
- Leonetti, J. (director). (2019). *The silence*. [Película]. EU.: Global Road Entertainment
- López, J. R. (2012). *Lengua de señas española: situación sociolingüística de la lengua de señas española en la Comunidad Valenciana* (Tesis doctoral). <http://hdl.handle.net/10045/26678>
- López Mera, D. D. (2010). Webseries: nuevo fenómeno de experimentación audiovisual y entretenimiento. *Researchgate*, 1-5. <https://bit.ly/3jKrBCF>
- Manrique, M., Ramos, A., Morera, C., Cenjor, C., Lavilla, M. J., Boleas, M. S., y Cervera-Paz, F. J. (2006). Evaluación del implante coclear como técnica de tratamiento de la hipoacusia profunda en pacientes pre y post locutivos. *Acta Otorrinolaringológica Española*, 57(1), 2-23.
[https://doi.org/10.1016/S0001-6519\(06\)78657-5](https://doi.org/10.1016/S0001-6519(06)78657-5)
- Marcillo Andrade, O. G. (1999). *Aplicación de ondillas a la reducción de ruido en señales de audio*. (Tesis de pregrado). <http://bibdigital.epn.edu.ec/handle/15000/9164>
- Martínez, Martínez, S. (2016). *El subtítulo para sordos: Estudio de corpus sobre tipología de estrategias de traducción*. (Tesis de posgrado). <https://digibug.ugr.es/handle/10481/41762>

- Mckee, R. (2002), *El Guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona, España: Alba.
- Meli, M. G., Alarcón, E. O., y Marcus, H. S. (2014). *Sordos frente a la televisión*. (Documentos de trabajo del Centro de Estudios de Comunicación). <http://repositoriocdpd.net:8080/handle/123456789/76>
- Meza Rueda, J. L. (2008). Narración y pedagogía: elementos epistemológicos, antecedentes y desarrollos de la pedagogía narrativa. *Actualidades pedagógicas*, 1(51), 59-72. <https://ciencia.lasalle.edu.co/ap/vol1/iss51/4/>
- Mildward Brown. (2017). AdReaction VIDEO CREATIVE IN ADIGITAL WORLD. Global report. https://iabeurope.eu/wp-content/uploads/2019/08/Millward-Brown-AdReactionVideo_Global_Final.pdf
- Montoya Bermúdez, D. y García Gómez, H. (2016). Estructura narrativa en narraciones cortas y seriales para la web. *ANAGRAMAS*, 15(29), 103-118. <https://doi.org/10.22395/angr.v15n29a5>
- Organización Mundial de la Salud, OMS (2019). *Sordera y pérdida auditiva*. Boletín web. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/deafness-and-hearing-loss>
- Powers, B. R., & McLuhan, M. (1989). *The global village: Transformations in world life and media in the 21st century*. Editorial Gedisa.
- Rivera García, M. X. (2017). Tejer y Resistir. Etnografías Audiovisuales y Narrativas Textiles. *Universitas, Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, (27), 139-160. <https://dx.doi.org/10.17163/uni.n27.2017.06>
- Ruiz, A. (director y productor). (2004). *10 minutos*. [cortometraje]. Colombia. <https://www.youtube.com/watch?v=gwmFszGS-X0>
- Saló Benito, G. (2019). *Los formatos de televisión en el mundo. De la globalización a la adaptación local. Análisis de formatos nórdicos* (Tesis doctoral). <https://eprints.ucm.es/56746/1/T41330.pdf>
- Schütz, A. (1993). *La construcción significativa del mundo social*. Editorial Paidós Básica

- Sedano Ruiz, E., y Cómitre Narváez, I. (2016). Propuesta de subtítulo para personas sordas y personas con discapacidad auditiva de la serie *The Big Bang Theory*. *Tonos digital*, (31). <http://hdl.handle.net/10201/50355>
- Simelio Solà, N. (2010). La representación de las relaciones sociales en las series de ficción digitales creadas específicamente para Internet. La televisión como contribución a la alfabetización digital. *Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales (2010)*. <https://idus.us.es/handle/11441/56278>
- Stanilavski, C. (2015). *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la vivencia*. Buenos Aires, Argentina: Alba.
- Tamayo, A. (2015). Estudio descriptivo de la subtitulación para niños sordos y con discapacidad auditiva en las cadenas infantiles y juveniles en España. *Quaderns*, (22), 363-383. https://ddd.uab.cat/pub/quaderns/quaderns_a2015n22/quaderns_a2015n22p363.pdf
- Tarín, F. (2009). *El guión audiovisual y el trabajo del guionista*. Editorial Shangri-la.
- Tovar, L. A. (2003). La necesidad de planificar una norma lingüística en lengua de señas para usos académicos. *Lengua y Habla*, 8(1), 97-132. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4004006>
- Tovar, L. (2001). La importancia del estudio de las lenguas de señas. *Lenguaje* (28), 42-61 <https://bit.ly/3a5BdGn>
- Varo Millán, J. C., y Llorent García, V. J. (2013). Innovaciones curriculares para la educación inclusiva. Aportaciones desde el cine. *Seminario de investigación en educación*, 13(14), 358-370. https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/15050/WSMA4062_Llorent_2013.pdf?sequence=1
- Zaghetto, A. A. (2012). Musical Visual Vernacular. How the deaf people translate the sound vibrations into the sign language: an example from Italy. *Signata. Annales des sémiotiques/Annals of Semiotics*, (3), 273-298. <https://journals.openedition.org/signata/934?lang=en>

Zazlinsky, T.[productor] y Lelouch, C. [director] (2002). *11"09"01, septiembre 11* [cinta cinematográfica]. Francia: Gussi-Artecinema.

Zirión Pérez, A. (2015). Miradas cómplices: cine etnográfico, estrategias colaborativas y antropología visual aplicada. *Iztapalapa. Revista de ciencias sociales y humanidades*, 36(78), 45-70. <https://doi.org/10.28928/revistaiztapalapa/782015/atc2/zirionperez>

16. ANEXOS

Anexo 1. Preguntas del grupo focal

Guion grupo focal

Saludo de bienvenida y agradecimiento por la participación. Se les solicita a las personas permiso para grabar esta sesión y se les indica que todo el material será usado únicamente con fines académicos para la investigación del trabajo de grado (Propuesta de investigación-creación de un producto audiovisual incluyente para comunidades sordas). El objetivo de esta investigación es construir un producto audiovisual que intente ser incluyente para comunidades oyentes y no oyentes de una estética audiovisual sorda.

Se hace la pregunta directa ¿está de acuerdo con autorizar grabar esta sesión?

Vamos a empezar viendo un cortometraje realizado dentro de la investigación, cada uno de ustedes recibirá en este momento por el chat de Zoom un link de Youtube donde se encuentra alojado el cortometraje. Les voy a pedir que ingresen a ese link y observen el cortometraje, este tiene una duración de 4 minutos y medio, al final de esta nos encontramos nuevamente por este canal de zoom, no es necesario que se desconecte.

1. Después de visualizado el cortometraje, ¿qué entendieron de la historia?
2. Vamos a hablar de los textos escritos, y quiero enfocarme en las personas no oyentes, ¿creen que los textos de WhatsApp, la carta que escribe la mamá, la nota del papel de

Camila, fueron claros para ustedes, o consideran importante una ayuda audiovisual adicional?

3. ¿Los gráficos a lo largo del video les permiten entender claramente lo que está pasando sonoramente en la historia?
4. Para las personas oyentes, ¿qué piensan de la construcción sonora, ¿qué identificaron que les haya llamado la atención? ¿Sintieron la diferencia cuando está con la mirada del protagonista, cómo cambia el audio?
5. Para los no oyentes, ¿les llamó la atención algo en particular de los gráficos? ¿notaron las vibraciones en la imagen del icono del microondas? (si no las notaron, poner escena de nuevo)
6. ¿Qué podrían decir de la música del cortometraje a partir de los gráficos que identificaron?
7. En la parte inicial aparece el gráfico de un pájaro y unas notas musicales, ¿qué entendieron de esa parte? ¿En las siguientes escenas no se representaron gráficamente el ambiente con imágenes como se hizo con los pájaros, consideran que es importante ese tipo de representaciones en todas las escenas?
8. En la escena de la videollamada ¿entendieron la luz como representación del timbre, o consideran que hubiese sido importante agregar un gráfico que representara este sonido?
9. ¿Tuvieron algún inconveniente con las señas? Y si fue así ¿les parece apropiado implementar subtítulos en ciertas partes?
10. Para las personas oyentes ¿cómo consideran la presencia de voz en off en los momentos en que hay comunicación por lenguaje de señas?

11. Quiero conocer la opinión de cada uno de ustedes, después de hacer este ejercicio, qué piensan del producto audiovisual, qué destacarían y qué mejorarían para lograr un producto lo suficientemente incluyente para comunidades oyentes y no oyentes.
12. Cierre y agradecimiento.

Anexo 2. Link de acceso al capítulo piloto

- https://youtu.be/_SiggqOgwNU

Anexo 3. Link de acceso a los grupos focales

- https://www.youtube.com/watch?v=kBmxeMh71jo&feature=youtu.be&ab_channel=LauraTibaquira
- <https://youtu.be/fPAqNU6I4-0>

Anexo 4. Consentimientos de imagen y sonido


Producción de Teaser "Sin-fonía"

CONSENTIMIENTO DE IMAGEN Y SONIDO

Yo, Juan David Saray identificado con cédula de ciudadanía número 1144109274, obrando en mi propio nombre y representación legal, certifico que autorizo que se incluya mi nombre, imagen y voz en el rodaje del teaser como producto para la tesis de la estudiante Laura Tibaquirá, que se lleva a cabo el día 29 de noviembre del 2020.

La autorización que se concede sobre este material es exclusiva para el proyecto "Sin-fonía".

Santiago de Cali, domingo 29 de noviembre del 2020.



(Firma)

Juan David Saray

(Nombre)

1144109274


(Identificación)

Producción de Teaser "Sin-fonía"**CONSENTIMIENTO DE IMAGEN Y SONIDO**

Yo, Felipe Gómez identificado con cédula de ciudadanía número 1144099102, obrando en mi propio nombre y representación legal, certifico que autorizo que se incluya mi nombre, imagen y voz en el rodaje del teaser como producto para la tesis de la estudiante Laura Tibaquirá, que se lleva a cabo el día 29 de noviembre del 2020.

La autorización que se concede sobre este material es exclusiva para el proyecto "Sin-fonía".

Santiago de Cali, domingo 29 de noviembre del 2020.


(Firma)

Felipe Gómez Berón
(Nombre)

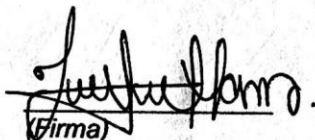
C.C. 1.144.099.102 de Cali
(Identificación)

Producción de Teaser "Sin-fonía"**CONSENTIMIENTO DE IMAGEN Y SONIDO**

Yo, Juliana Murillo identificada con cédula de ciudadanía número 1144110056, obrando en mi propio nombre y representación legal, certifico que autorizo que se incluya mi nombre, imagen y voz en el rodaje del teaser como producto para la tesis de la estudiante Laura Tibaquirá, que se lleva a cabo el día 29 de noviembre del 2020.

La autorización que se concede sobre este material es exclusiva para el proyecto "Sin-fonía".

Santiago de Cali, domingo 29 de noviembre del 2020.


(Firma)

Juliana Murillo H
(Nombre)

cc. 1144110056
(Identificación)

Producción de Teaser "Sin-fonía"

CONSENTIMIENTO DE IMAGEN Y SONIDO

Yo, Kevin García identificado con cédula de ciudadanía número 1032498400, obrando en mi propio nombre y representación legal, certifico que autorizo que se incluya mi nombre, imagen y voz en el rodaje del teaser como producto para la tesis de la estudiante Laura Tibaquirá, que se lleva a cabo el día 29 de noviembre del 2020.

La autorización que se concede sobre este material es exclusiva para el proyecto "Sin-fonía".

Santiago de Cali, domingo 29 de noviembre del 2020.

Kevin Mateo G.
(Firma)

Kevin Mateo Garcia
(Nombre)

1032498400
(Identificación)


Anexo 5. Consentimiento de uso de locación

Producción de Teaser "Sin-fonía"**CONSENTIMIENTO DE LOCACIÓN**

Yo, María Fernanda Berón, identificada con cédula de ciudadanía número 31983570, responsable del lugar donde se llevará la grabación del teaser "Sin-fonía" ubicado en la cra 113#11-49, barrio Ciudad Jardín, autorizo el uso de mi casa así como de elementos que en ella se encuentren y puedan ser requeridos por la producción y dirección en el rodaje del teaser como producto para la tesis de la estudiante Laura Tibaquirá, que se lleva a cabo el día 29 de noviembre del 2020.

La autorización que se concede sobre este material es exclusiva para el proyecto "Sin-fonía".

Santiago de Cali, domingo 29 de noviembre del 2020.



(Firma)

María Fernanda Berón S.
(Nombre)

ce. 31.982.570 Cali
(Identificación)

Anexo 6. Consentimientos de grupo focal

Consentimiento Informado

Santiago de Cali, lunes 07 de diciembre de 2020

Mi nombre es Laura Tibaquirá, soy estudiante de la carrera de Comunicación en la Universidad Javeriana Cali. Como parte de mis estudios y para finalizar mi carrera, desarrollé un proyecto de investigación-creación titulado "Propuesta de estética sorda en la creación audiovisual" que contiene un producto audiovisual titulado "Sin-fonia". Quiero invitarlo a participar en este proyecto que permitirá conocer, con su punto de vista, qué tan favorables o no, resultaron los métodos y herramientas utilizadas en la producción de dicho contenido con el fin de hacerlo inclusivo para comunidades oyentes y no oyentes.

Si usted acepta participar, le pediré que me permita hacerle una entrevista grupal el día martes 8 de diciembre a través de la plataforma Zoom. La entrevista tendrá una duración aproximada de 45 minutos y se harán preguntas sobre el producto anteriormente mencionado.

Su participación en esta investigación no tiene ninguna recompensa material o económica. Sus opiniones y aportes se usarán exclusivamente para este proyecto y se archivarán de manera segura. Si usted me autoriza, grabaré de forma sonora y visual y transcribiré la entrevista. Mi trabajo de grado quedará a disposición del público en la biblioteca de la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

Estoy muy agradecida de que me haya permitido explicarle este proyecto.

Gracias.

Felipe Gómez

Nombre de participante	Felipe Gómez Berón
Cédula de ciudadanía:	c.c. 1.147.099.102 de Cali
Fecha:	8/Dic/2020
Correo electrónico:	27felipegomez@gmail.com
Teléfono:	(+57) 321 780 0843

Consentimiento Informado

Santiago de Cali, lunes 07 de diciembre de 2020

Mi nombre es Laura Tibaquirá, soy estudiante de la carrera de Comunicación en la Universidad Javeriana Cali. Como parte de mis estudios y para finalizar mi carrera, desarrollé un proyecto de investigación-creación titulado "Propuesta de estética sorda en la creación audiovisual" que contiene un producto audiovisual titulado "Sin-fonia". Quiero invitarlo a participar en este proyecto que permitirá conocer, con su punto de vista, qué tan favorables o no, resultaron los métodos y herramientas utilizadas en la producción de dicho contenido con el fin de hacerlo inclusivo para comunidades oyentes y no oyentes.

Si usted acepta participar, le pediré que me permita hacerle una entrevista grupal el día martes 8 de diciembre a través de la plataforma Zoom. La entrevista tendrá una duración aproximada de 45 minutos y se harán preguntas sobre el producto anteriormente mencionado.

Su participación en esta investigación no tiene ninguna recompensa material o económica. Sus opiniones y aportes se usarán exclusivamente para este proyecto y se archivarán de manera segura. Si usted me autoriza, grabaré de forma sonora y visual y transcribiré la entrevista. Mi trabajo de grado quedará a disposición del público en la biblioteca de la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

Estoy muy agradecida de que me haya permitido explicarle este proyecto.

Gracias.

Luis Alberto Salazar

Nombre de participante

Cédula de ciudadanía: 1005485192

Fecha: 07/12/2020

Correo electrónico: *luicalazago@gmail.com*

Teléfono: 3206899087

Consentimiento Informado

Santiago de Cali, lunes 07 de diciembre de 2020

Mi nombre es Laura Tibaquirá, soy estudiante de la carrera de Comunicación en la Universidad Javeriana Cali. Como parte de mis estudios y para finalizar mi carrera, desarrollé un proyecto de investigación-creación titulado “Propuesta de estética sorda en la creación audiovisual” que contiene un producto audiovisual titulado “Sin-sonido”. Quiero invitarla a participar en este proyecto que permitirá conocer, con su punto de vista, qué tan favorables o no, resultaron los métodos y herramientas utilizadas en la producción de dicho contenido con el fin de hacerlo inclusivo para comunidades oyentes y no oyentes.

Si usted acepta participar, le pediré que me permita hacerle una entrevista grupal el día martes 8 de diciembre a través de la plataforma Zoom. La entrevista tendrá una duración aproximada de 45 minutos y se harán preguntas sobre el producto anteriormente mencionado.

Su participación en esta investigación no tiene ninguna recompensa material o económica. Sus opiniones y aportes se usarán exclusivamente para este proyecto y se archivarán de manera segura. Si usted me autoriza, grabaré de forma sonora y visual y transcribiré la entrevista. Mi trabajo de grado quedará a disposición del público en la biblioteca de la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

Estoy muy agradecida de que me haya permitido explicarle este proyecto.

Gracias.

Nombre de participante: Gloria A. González
Cédula de ciudadanía: 31.469.706
Fecha: Diciembre, martes 8 de diciembre de 2020
Correo electrónico: gloriamparogg@gmail.com
Teléfono: 3017010333

Consentimiento Informado

Santiago de Cali, viernes 12 de febrero del 2021

Mi nombre es Laura Tibaquirá, soy estudiante de la carrera de Comunicación en la Universidad Javeriana Cali. Como parte de mis estudios y para finalizar mi carrera, desarrollé un proyecto de investigación-creación titulado “Propuesta de estética sorda en la creación audiovisual” que contiene un producto audiovisual titulado “Sin-fonía”. Quiero invitarle a participar en este proyecto que permitirá conocer, con su punto de vista, qué tan favorables o no, resultaron los métodos y herramientas utilizadas en la producción de dicho contenido con el fin de hacerlo inclusivo para comunidades oyentes y no oyentes.

Si usted acepta participar, le pediré que me permita hacerle una entrevista grupal el día viernes 12 de febrero a través de la plataforma Zoom. La entrevista tendrá una duración aproximada de 45 minutos y se harán preguntas sobre el producto anteriormente mencionado.

Su participación en esta investigación no tiene ninguna recompensa material o económica. Sus opiniones y aportes se usarán exclusivamente para este proyecto y se archivarán de manera segura. Si usted me autoriza, grabaré de forma sonora y visual y transcribiré la entrevista. Mi trabajo de grado quedará a disposición del público en la biblioteca de la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

Estoy muy agradecida de que me haya permitido explicarle este proyecto.

Gracias.

Jaime Andres Zapata R.

Nombre de participante: Jaime Andres Zapata Rivera

Cédula de ciudadanía: 1151940539

Fecha: Viernes, 12 de Feb. 2021

Correo electrónico: Diosmifid27@gmail.com

Teléfono: 551 - 241 - 29 81 (Solo mensajes o whastap)

Consentimiento Informado

Santiago de Cali, viernes 12 de febrero del 2021

Mi nombre es Laura Tibaquirá, soy estudiante de la carrera de Comunicación en la Universidad Javeriana Cali. Como parte de mis estudios y para finalizar mi carrera, desarrollé un proyecto de investigación-creación titulado "Propuesta de estética sorda en la creación audiovisual" que contiene un producto audiovisual titulado "Sin-fonía". Quiero invitarle a participar en este proyecto que permitirá conocer, con su punto de vista, qué tan favorables o no, resultaron los métodos y herramientas utilizadas en la producción de dicho contenido con el fin de hacerlo inclusivo para comunidades oyentes y no oyentes.

Si usted acepta participar, le pediré que me permita hacerle una entrevista grupal el día viernes 12 de febrero a través de la plataforma Zoom. La entrevista tendrá una duración aproximada de 45 minutos y se harán preguntas sobre el producto anteriormente mencionado.

Su participación en esta investigación no tiene ninguna recompensa material o económica. Sus opiniones y aportes se usarán exclusivamente para este proyecto y se archivarán de manera segura. Si usted me autoriza, grabaré de forma sonora y visual y transcribiré la entrevista. Mi trabajo de grado quedará a disposición del público en la biblioteca de la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

Estoy muy agradecida de que me haya permitido explicarle este proyecto.

Gracias.



Nombre de participante: Nathalie Hurtado
Cédula de ciudadanía: C.C. 29.363.599
Fecha: 11-02-2021
Correo electrónico: nathaliehurtado20@hotmail.com
Teléfono: 315-268-47-73

Consentimiento Informado

Santiago de Cali, viernes 12 de febrero del 2021

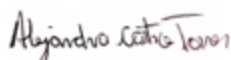
Mi nombre es Laura Tibaquirá, soy estudiante de la carrera de Comunicación en la Universidad Javeriana Cali. Como parte de mis estudios y para finalizar mi carrera, desarrollé un proyecto de investigación-creación titulado "Propuesta de estética sorda en la creación audiovisual" que contiene un producto audiovisual titulado "Sin-fonía". Quiero invitarle a participar en este proyecto que permitirá conocer, con su punto de vista, qué tan favorables o no, resultaron los métodos y herramientas utilizadas en la producción de dicho contenido con el fin de hacerlo inclusivo para comunidades oyentes y no oyentes.

Si usted acepta participar, le pediré que me permita hacerle una entrevista grupal el día viernes 12 de febrero a través de la plataforma Zoom. La entrevista tendrá una duración aproximada de 45 minutos y se harán preguntas sobre el producto anteriormente mencionado.

Su participación en esta investigación no tiene ninguna recompensa material o económica. Sus opiniones y aportes se usarán exclusivamente para este proyecto y se archivarán de manera segura. Si usted me autoriza, grabaré de forma sonora y visual y transcribiré la entrevista. Mi trabajo de grado quedará a disposición del público en la biblioteca de la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

Estoy muy agradecida de que me haya permitido explicarle este proyecto.

Gracias.



Nombre de participante:

Cédula de ciudadanía:

.....

17. PRESUPUESTO

i	ÍTEM	COSTO UNITARIO	UNIDADES	SUBTOTAL
1	Iphone 12	\$1,200,000	1	\$1,200,000
1	Transporte	\$50,000	1	\$50,000
2	Catering	\$64,300	1	\$64,300
3	Musicalización	\$450,000	1	\$450,000
4	Intérprete	\$35,000	1	\$35,000
5	Editor de video (x 8 Horas)	\$3,150,000	1	\$3,150,000
TOTAL				\$4,949,300