

UNIVERSIDAD
ICESI

“BARRERAS”

**LA REPRESENTACIÓN DE LOS DISCURSOS DE LA POBLACIÓN EN
SITUACIÓN DE DISCAPACIDAD A TRAVÉS DEL DOCUMENTAL ANIMADO.**

WALTER CANDELO
ANDRES VALLEJO

ASESORES DE INVESTIGACIÓN

MARCILA QUIÑONES
CLAUDIA SOLANO

UNIVERSIDAD ICESI

FACULTAD DE INGENIERIA

DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS

SANTIAGO DE CALI

2014

CONTENIDO

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	6
1.1 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	8
2. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	8
2.1 OBJETIVO GENERAL.....	8
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
3. JUSTIFICACIÓN.....	9
4. METODOLOGIA.....	11
4.1 ETAPA DE EXPLORACIÓN	11
4.2 ETAPA DE CONTACTO DIRECTO	11
4.3 ETAPA DE ABSTRACCIÓN CONTRASTACIÓN	12
4.4 ETAPA DE CONSTRUCCIÓN	12
6. MARCO TEORICO	13
6.1 ANTECEDENTES DE LA DISCAPACIDAD	13
6.1.1 Discapacidad y sociedad	14
6.2 DISCAPACIDAD EN COLOMBIA	15
6.2.1 metáforas en nuestro contexto.....	16
6.3 EL DISCURSO.....	17
6.4 DOCUMENTAL	17
6.5 LA REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD Y EL MOVIMIENTO	19
6.5.1 Antecedentes de la animación.....	19
6.6 DOCUMENTAL ANIMADO	21
CONCLUSIÓN MARCO TEÓRICO	22
7. ESTADO DEL ARTE	23
7.1 DOCUMENTAL ANIMADO EN EL MUNDO	23
7.1.1 WaltzwithBashir.....	23
7.1.2Gömd.....	24
7.1.3 Grupo de films de Sheila M. Sofian.....	25

7.2 DOCUMENTAL ANIMADO EN COLOMBIA	26
7.2.1 Pequeñas Voces.....	26
7.2.2 Migropolis	27
7.2.3 Cuentos viejos	28
7.2.4 Violeta	29
7.3 DOCUMENTAL ANIMADO Y DISCAPACIDAD	30
7.3.1 CreatureDiscomforts	30
7.3.2 Maria´sJourney.....	31
7.3.3 AnimatedMinds.....	32
8. TRABAJO DE CAMPO.....	33
8.1 OBSERVACIONES Y RESULTADOS EJE I: Discapacidad A.M.I.....	33
8.1.1 Observaciones EJE I, momento exploratorio.....	33
8.1.2 Resultados del Eje 1 de exploración:	36
• Las dificultades por la ciudad, Barreras arquitectónicas y de Movilidad.....	36
• La falta de Cultura y el Respeto por las personas diferentes: Discriminación	36
• Falta de oportunidades: laboral, estudio, etc.....	36
• Pasatiempos y hobbies	36
• Anecdotas familiares: hijos, esposos(as)	36
8.2 OBSERVACIONES Y RESULTADOS EJE II: Documental Animado.....	36
8.2.1 Resultados eje Documental	36
8.2.2 Resultados eje Animación.....	38
8.2.3 Resultados eje Documental Animado	39
9. DETERMINANTES DE DISEÑO.....	40
9.1 Desde La discapacidad.....	40
9.2 Desde la temática	41
9.3 Desde el Documental	41
10. ALTERNATIVAS DE DISEÑO.....	41

10.1 Alternativa 1: Barreras Arquitectónicas y Movilidad.....	42
10.2 Alternativa 2: La falta de oportunidades: laboral o educación.	42
11. PROPUESTA	42
11.1 JUSTIFICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA (temática)	43
11.1.2 Objetivo General (Corto Documental Animado).....	44
11.2 TRABAJO DE CAMPO (Realización de entrevistas y verbatines)	44
11.2.1 Esquema de preguntas.....	44
13. VIABILIDAD.....	45
13. ANEXOS	47
13.1 Anexo nº1.....	47
Entrevista a Ricardo Arce	47
Entrevista a Jairo Carrillo	47
Bibliografía.....	49

TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Waltz with Bashir [fotograma]. (2008), Recuperado de http://www.filmeducation.org	23
Ilustración 2: Gömd [fotograma]. (2002). Recuperado de http://www.story.se	24
Ilustración 3: Grupo de Films de Sheila M. Sofian	25
Ilustración 4: Pequeñas voces [fotograma].(2011). <i>Recuperado de</i> http://www.tusemanario.com	26
Ilustración 5: Micrópolis [fotograma].(2011). Recuperado de http://www.colectivobicicleta.com	27
Ilustración 6: Cuentos de viejos [fotograma]. Recuperado de http://dematei.piaggiodematei.com/	28
Ilustración 7: Violeta [fotograma]. Recuperado de http://maloskwichi.blogspot.com/	29
Ilustración 8: Creature Discomforts [Fotograma]. (2009).....	30
Ilustración 9: Maria´s Journey [Fotograma]. (2010).Recuperado de http://www.animateka.si	31
Ilustración 10: Animated minds [fotograma].(2009). <i>Recuperado de</i> http://www.thelifechannel.com	32

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Partiendo de la definición de discapacidad, la cual hace referencia a la situación de vida de las personas que padecen alguna deficiencia física o mental y que generan algún tipo de limitación o impedimento para la realización de algún tipo de actividad, la Organización Mundial de la Salud, menciona: “que en el mundo más de 1000 millones de personas viven con algún tipo de discapacidad, característica que representa el 15 % de la población mundial y que aumentará en los próximos años debido a factores tales como el aumento de enfermedades crónicas, envejecimiento de la población entre otras”. (*OMS, Nota descriptiva N°352 Junio de 2011*).

En Colombia, la cifra de discapacitados según la institución *Alas de nuevo (ADN)*, es de dos millones 700 mil personas (6,5%). Debido al crecimiento paulatino de la población con discapacidad y al aspecto global que encierra esta definición, son muchos los casos que se pueden encontrar en el país. Uno de estos casos yace en las personas con pérdida de alguna extremidad, que en Colombia, según la Asociación Colombiana de Medicina Física y Rehabilitación (ACMF&R), de cada 100.000 habitantes 200 o 300 presentan una deficiencia de este tipo. Es decir que la mayor población de discapacitados en nuestro contexto son amputados. Dentro del contexto colombiano los mayores índices de pérdida de una extremidad se encuentran dentro de 2 causas específicas: 1) **el conflicto armado**, de los cuales las minas antipersona cobran la mayor cantidad de víctimas; 2) **La diabetes mellitus**, donde el 15% de estas personas manifiestan una ulcera en el pie. (*Adrián Ramón Lozano, Diana Montes “Amputaciones” Universidad de Manizales facultad de medicina, 2011*), Así una de las mayores poblaciones de discapacitados es por amputación de miembro inferior, donde la solución más frecuente es el tratamiento y desarrollo de una prótesis encargada en remplazar aquella extremidad.

El periódico *El Tiempo* menciona “el ochenta y cinco (85) de cada cien (100) colombianos incluyendo a los amputados de miembro inferior, no reciben la rehabilitación suficiente por falta de recursos, razones por las cuales el 78,2% de estas personas asegura que no se están recuperando” (*periódico EL Tiempo, 2010*). Todas las situaciones críticas de esta población

van también de la mano otros factores como la falta de educación, de espacios y de sensibilidad por parte de las personas que no hacen parte de este tipo de población discapacitada, razones las cuales deterioran la calidad de vida de todos estos individuos. Todo esto repercute en que estas personas salen a exponer y a exigir sus derechos que por ley poseen, y por lo tanto buscan por todos los medios, como el uso de la tutela o el derecho de petición como dice Walter Candelo Porras, técnico ortopedista de la ciudad de Cali, “*es la moda que las personas discapacitadas usan hoy en día para exigir por ejemplo al sistema de salud que se les cumpla lo pertinente*” Entonces valdría preguntarnos.¿El aspecto legal es la única herramienta como alternativa que se utiliza para exponer los sentimientos y exigir lo que se ha violado?Y como sabemos, los aspectos legales en materia de Justicia en Colombia se convierten en viacrucis eternas, en donde lo único que queda es esperar, y por lo tanto esas extremas temporalidades llevan como dice el especialista: “*a la resignación de su situación, a una espera, que termina en un silencio indefinido...*” Esa espera no solo va desde el punto de vista de lo legal, también son los otros aspectos nombrado con anterioridad que repercuten en ese estado.

¿Cómo podríamos aportar desde la academia a estas personas? ¿Cómo crear otras alternativas donde se logre expresar y contar la realidad de una población de colombianos en situación de discapacidad? Donde la resignación y el silencio frente a su situación no es un impedimento de alcanzar sus metas, sus sueños, sus alegrías y motivaciones.

En Colombia la exploración de la animación ha permitido mostrar realidades desde diferentes conflictos, es el caso del documental animado “**Pequeñas voces**” de los directores Oscar Andrade y Jairo Carrillo; en el muestran la realidad del conflicto armado desde las historias de 4 niños víctimas de la violencia y el desplazamiento forzado (*periódico El Universal, Cartagena 2011*). Otro ejemplo es el caso de “**Migropolis**” creados junto con la colaboración del colombiano Carlos Smith, narran las historias de 4 niños que emigraron a España; un colombiano, una ecuatoriana y dos hermanos iraníes, donde cuentan sus historias en su aventura en el extranjero.(*proyecto migropolis, 2011*). Al ver que la animación es aplicada para poner en discurso las experiencias e historias de unas personas que junto con el documental, según Sheila M. Sofian “es un puente para

acceder a ese desconocido, en un complejo territorio emocional que viven estas personas y alivianar las desgarradoras historias que nos cuentan.”(Sheila M. Sofian: *Animación documental*, 2008).

1.1 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo representar desde el documental animado los discursos de personas en situación de discapacidad por amputación de miembro inferior en Colombia?

2. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

2.1 OBJETIVO GENERAL

Representar los discursos de una población en situación de discapacidad del contexto colombiano actual, utilizando como eje de adaptación el género documental animado.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar el contexto social de las personas discapacitadas por amputación de miembro inferior.
- Explorar el uso de la animación y el documental en la representación de los discursos asociadas a la discapacidad.
- Desarrollar una adaptación con el contenido recopilado de estas personas.

3. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación busca indagar de manera respetuosa y profunda la realidad cotidiana de las personas que poseen una discapacidad en miembros inferiores en Colombia.

Son infinitas las historias y anécdotas en estas personas, algunas de ellas cuentan las tragedias que suscitaron su incapacidad; otras los relatos alegres y vívidos, o hasta la culminación de un proceso de rehabilitación para recobrar aquella actividad perdida. Pero todos estos fragmentos de testimonios se quedan solamente en el oído de familiares cercanos, en amistades, o también en un especialista o técnico donde su principal papel es la de proveer la ayuda necesaria para devolverle al individuo aquella actividad perdida.

La situación de la discapacidad en Colombia es bastante desalentadora. En el país se presentan niveles de rechazo en cada escalasocial cercano a estos individuos, el Tiempo en el año 2010, menciona que estos niveles de indiferencia se presentan desde el círculo familiar y amigos o compañeros cercanos a ellos. Combatir estas actitudes negativas se queda en la construcción de campañas en pro de abolirlas; un ejemplo nació en 1997 en Cali, las entidades gubernamentales proponen este tipo de eventos para sensibilizar e informar a las demás personas, con el fin de mejorar el respeto hacia estos individuos (*periódico El Tiempo, publicación 1997*). Paradójicamente al ver los índices que registró el periódico el Tiempo 13 años después, las palabras y las ganas se quedaron solo en el olvido.

El propósito nace en la realización de una construcción audiovisual que trate las historias reales de estas personas en el contexto colombiano. Las temáticas pueden abarcar desde el amor, la guerra, el sexo, la pasión, los sueños, las frustraciones, el dolor, etc. El protagonista será libre de narrar o no los hechos de su cotidianidad que le interese de forma libre y tendrá la oportunidad de exponer las causas de su condición. El espectador podrá conocer y reflexionar acerca de la visión que tiene frente a la población discapacitada.

Se ha observado que para algunos proyectos referentes a la temática de la discapacidad, se ha trabajado en conjunto la animación y el documental. En Europa existe una organización donde su eslogan es “*changethewayyouseethedisability*” que junto con el creador y animador de Wallace and Gromit, crearon unos pequeños cortos animados con el estilo que identifica a Nick Park, la animación en *Stopmotion* en plastilina. Personajes con forma de animales adoptan una faceta de la realidad de las personas discapacitadas y cuentan por más de un minuto algún problema que sienten. Este ejemplo permite plasmar la realidad de estos individuos en unos pequeños relatos acogiendo el contexto desde el punto de vista animal. La animación es un fuerte aliado en los diferentes estilos existentes en esta disciplina como dice Sheila M. Sofian: “la animación permite ilustrar lo invisible y emocional de estas realidades”.

Por otra parte, el documental pone en discurso las historias que tiene por contarnos estas personas donde involucra al realizador a ser parte de una propuesta cuyo motivo es transmitir una problemática o un relato y que junto con la animación, recrean un trabajo en común, donde el uno se encarga de conocer todo ese territorio emocional o el contexto del individuo y el otro en plasmar estas realidades en situaciones o personajes ficticios.

Desde el contexto colombiano de la población de la discapacidad, no existe proyectos con este propósito de adaptar las historias de una cierta cantidad de personas que poseen una deficiencia, o más específicamente en personas con pérdida de extremidad de miembro inferior; en construir una adaptación audiovisual donde se apropiela disciplina de la Animación Documental, y se lleve en un futuro a otras pantallas. Una realidad donde para algunos es totalmente desconocido, invitando a conocer los relatos de algunos colombianos que tienen una percepción diferente de lo que los rodea.

4. METODOLOGIA

Esta investigación contiene dos momentos, el primero se centra en conocer la cotidianidad de personas con discapacidad en miembros inferiores y la percepción de la sociedad frente a esta condición. La segunda explora el estado del arte del género documental y animación realizados en Colombia y en el mundo, que tengan contenidos sociales referentes al tema de la discapacidad.

Para esto hemos planteado una serie de etapas dentro del proceso de investigación que culminará en la construcción de un producto acorde con los objetivos.

4.1 ETAPA DE EXPLORACIÓN

En esta etapa los investigadores plantean los objetivos del proyecto y se cuestionan por las razones que lo justifican. Se deben conocer las motivaciones, el nivel de dominio actual de los temas y el valor o impacto que este puede llegar a generar.

Una vez que el planteamiento está claro, se puede continuar con la siguiente etapa.

4.2 ETAPA DE CONTACTO DIRECTO

Etapa de exploración cuantitativa y cualitativa que permitirá profundizar acerca de la naturaleza del problema. Esta etapa se divide en dos partes:

La primera es de naturaleza extracurricular y se planea llevar a cabo mediante un trabajo de campo que permita en primera instancia conocer al grupo de estudio; este está compuesto por profesionales de la salud, personas en discapacidad de miembros inferiores, sus familiares, vecinos y la gente del común.

El método utilizado para esta primera parte es la recolección de información por medio de una entrevista semiestructurada a modo de charla que les permita a los actores, relatar las historias a manera de crónica, donde se pueda evidenciar las problemáticas y opiniones de todos los involucrados. En el caso de los discapacitados se determinarán las causas más

comunes que generan la situación de discapacidad. Este material será grabado en video y audio para posibles usos y referencias.

En segunda instancia se planea entrevistar a directores de cine, animadores y críticos que están involucrados con el contexto social de la investigación. La razón de esto se encuentra en el valor agregado que pueden ofrecer estas personas a la investigación; los cuales aportan desde sus conocimientos puntos de vista acerca de los conceptos manejados, las técnicas, los fines y la revisión del impacto del proyecto.

Paralelamente se llevará a cabo la etapa de contacto de naturaleza intra-curricular, que comprende el trabajo de exploración en internet y en documentos escritos. Para guiar el proceso de investigación y verificar si ésta va por buen camino, se realizarán reuniones semanales con un tutor asignado por la universidad.

4.3 ETAPA DE ABSTRACCIÓN CONTRASTACIÓN

En esta etapa los investigadores revisarán el material recopilado y con ayuda del tutor se plantearán las conclusiones de la investigación. Como su nombre lo indica esta parte de la investigación consiste en realizar un proceso de abstracción en el que se identifique el aporte de cada factor investigado en la construcción del producto final.

4.4 ETAPA DE CONSTRUCCIÓN

En esta etapa se revisan las conclusiones y los conceptos de referencia seleccionados, con el fin de comenzar a realizar el guion literario, el guion técnico y el documento de diseño. En este último se especificará el estilo gráfico, estilo narrativo, propuesta de sonido, las temáticas y el género de la propuesta.

6. MARCO TEORICO

Para la construcción y realización del marco teórico, partiremos desde los **antecedentes de la discapacidad** retomando todo esto desde un marco histórico hecho por Patricia Muñoz, la cual explora a través de un recuento histórico los fragmentos de diferentes connotaciones sociales de la discapacidad; después, retomaremos como esas interpretaciones son vistas desde nuestro **contexto colombiano** donde se toma como eje central el sector de la población en situación de discapacidad por pérdida del miembro inferior (amputación). Luego definiremos el deber del **Discurso**, como puente de comunicación de las personas en situación de discapacidad, llegando así, al **Documental**, como herramienta que acoge los discursos de estas personas; indagaremos sobre el objetivo que permite este género para representar los razonamientos de ciertos individuos; mediante el énfasis de la Representación de la Realidad a través de diferentes modalidades del documental realizado por Bill Nichols. A su vez, miraremos el aporte de la animación con el subtítulo, **La Representación de la realidad a través del movimiento**; citando 3 ideas de Richard Williams, Andrés Agredo y Martín Núñez. Por último abrimos el camino al **Documental Animado**, a partir de aquí miraremos conceptos de Sheila M. Sofian y de otros autores que han incursionado por este género.

6.1 ANTECEDENTES DE LA DISCAPACIDAD

Se partirá por medio de la teoría y el concepto de la discapacidad, ya que se debe contextualizar y explorar el universo que dieron origen a esta “etiqueta”. Es importante retomar las bases que dieron inicio a esta clasificación, dado que la humanidad a través del tiempo, fue creando diferentes visiones que construyeron una variedad de significados y sentidos sobre la discapacidad. Borja (2006) afirma: “dichas redes de sentido pasaron de generación en generación y se acumularon en el presente de tal forma que todas conviven en las prácticas sociales de la actualidad” (p.39). Esas prácticas sociales se fueron construyendo a partir de diferentes civilizaciones de occidente, que vieron con preocupación, la diferencia de algunos hombres en sus cuerpos, sus comportamientos y en la ejecución de algunas prácticas u/o actividades que se consideraban normales para una

persona común. En la antigüedad según Gutiérrez Zuloaga (citado por Borja 2006) la persona con discapacidad generaba temor debido a que era *serenfermo*, puesto que estar en ese estado se le denominaba estar poseído por un demonio. En la india también, se generaban rechazos hacia la persona con esa inhabilidad y carencia física o mental; el enfermo no tiene la capacidad de *ser partícipe* en las decisiones sociales dentro de la comunidad. Para los griegos los seres imperfectos son aquellos que tenían la inhabilidad de poseer la sabiduría en sus manos, en pocas palabras según Borja (2006): “Un discapacitado no tendría acceso al conocimiento, único deleite del alma; por lo tanto, sería un “*ser imperfecto*” e infeliz” (p.42). El conocimiento era una capacidad del ser, para poder desenvolverse dentro de una sociedad, por ello los griegos y los hebreos tenían esta percepción sobre estos individuos. En la antigua roma, el *ser útil* tenía una gran relevancia para el vivir en sociedad; los seres enfermizos o que poseían cualquier deformidad al nacer, eran arrojados al río Tiber, puesto que si poseían alguna inutilidad en su cuerpo, no lograrían realizar un desempeño en la sociedad. En la edad media en cambio, el trato de estas personas en situación de minusvalía se convirtió en objetos de burla y diversión (Borja, 2006), gracias a esto nace el bufón y en pocas palabras el respeto al *ser diferente* era nulo.

6.1.1 Discapacidad y sociedad

También es significativo recalcar la situación del individuo en sociedad, que según Borja (2006), “la sociedad ha rechazado en gran medida al discapacitado como una persona capaz de participar y de aportar a su entorno. Posiblemente esta situación se relacione con las ideas, los sentimientos y las imágenes que tiene y ha tenido durante siglos el “normal” al interactuar con el discapacitado (p.61)”. Por otra parte la llegada del capitalismo a la sociedad moderna, genero una barrera para las personas con dicha inhabilidad, puesto que carecían de cierta capacidad de adaptarse a las exigencias del mercado laboral, lo cual conlleva a negar a estas personas a realizar actividades de mano de obra y por lo tanto no eran individuos productivos para un propósito del común (Barton, 1998). Por estas razones la sociedad empezó a generar ciertas distancias y por lo tanto emociones que constituyen la relación entre individuos discapacitados y “normales”. Estas emociones son representadas por Borja como factores determinantes que identifican, nuestra capacidad de

relacionarnos con estas personas y saber cuáles son esos sentimientos de nosotros hacia ellos: **el asco, el desprecio y el miedo**. Miller (citado por Borja, 2006) dice que el síntoma del **asco** se percibe como aversión a través de los sentidos, y que produce el sentimiento de peligro por sus grados de contagiar y afectar a otros; por otra parte, **el desprecio** hace referencia al sentimiento que mezcla el orgullo y la satisfacción propia, y que en últimas esto refleja el trato benevolente y denigrante frente a lo que es diferente o inferior; **el miedo** por ejemplo, manifiesta frente a algo que puede afectar o dañar nuestro cuerpo y espíritu que de por sí, el discapacitado genera esa aberración y miedo que atenta con su integridad.

Hasta aquí es importante para esta investigación resaltar las diferentes interpretaciones nacidas en occidente que dieron origen a múltiples facetas de la discapacidad y que por lo tanto, se logran llevar hasta nuestro contexto colombiano.

6.2 DISCAPACIDAD EN COLOMBIA

Resaltar el papel del estado colombiano frente a la discapacidad es importante, ya que de aquí se verá las obligaciones pertinentes para esta población. Por un lado está La ley 361 de 1997, la cual define los deberes y responsabilidades que tiene el estado con las personas que presentan limitaciones, y por ello, debe asegurar la completa realización personal e integración social de los derechos fundamentales que los acobijen (DANE, 2005); a su vez un estudio sobre el crecimiento de políticas públicas de la discapacidad en América Latina, comenta que Colombia en 1989 creó el Consejo coordinador para la rehabilitación y empleo de personas inválidas, por lo tanto su misión es garantizar la igualdad de oportunidades y derechos laborales a las personas inválidas física, mental y sensorialmente (Wieresen, 1999). Por su parte Borja (2006) resalta el estado al ver a la persona con discapacidad como un sujeto con derechos y deberes, lo ubica dentro de la categoría de *ciudadano*, capaz de hacer uso de los mecanismos de participación creados a partir de la constitución de 1991. En este momento el estado abrió el espacio de participación para todos aquellos sujetos y actores sociales que hacían parte del territorio colombiano (...) (p.79)”. Este paréntesis nos ayuda a observar el contexto colombiano frente a las personas en situación de discapacidad, luego, traeremos a nuestros días lo que vimos con

anterioridad en el recuento histórico, ya que esas interpretaciones coexisten aun pero con otros significados.

6.2.1 metáforas en nuestro contexto

Tomando en cuenta en el punto anterior, detallamos que esa cantidad de “metáforas” gestionadas en el pasado, evolucionaron a otros términos hoy en día, debido a que la realidad de la situación de estas personas es otra; El Tiempo (2010) afirma: “ que el 78.2 % de las personas aseguran que no se están recuperando (pte.2) ”. Es alarmante lo que arroja ese estudio, pero aun así, demuestra que la cara del estado frente a estas personas es diferente. Por esto las visiones del pasado se contrastan con las del presente y más en nuestro país; el *ser enfermo* se genera por la falta de garantías de inclusión al sistema de salud que hoy en día es el sufrimiento para muchos colombianos; el *ser impuro* se relaciona con la falta de conocimiento o, la falta de educación que para los griegos las personas diferentes no tendrían el acceso a la información y por ende no serían individuos cultos, en Colombia, el 32% de ellos no poseen o no han recibido educación, muchos ni siquiera han terminado la primaria (El Tiempo, 2010); el *ser partícipe* manifiesta la grave acogida de los derechos que tiene el estado y demás organizaciones; el *ser útil* o la falta de oportunidades es vista en lo laboral, espacial o educación; por último, el *ser diferente* se evidencia en la relación entre varios individuos de lo cual, cuatro de cada 10 colombianos en situación de discapacidad, presiente actitudes negativas hacia ellos de parte de sus familiares, amigos y compañeros (El Tiempo, 2010), aquí también se hace presente lo hecho por Patricia Borja sobre las emociones: **el asco, el desprecio y el miedo.**

Toda esa interpretación del pasado a nuestro presente sirve para la investigación, resaltar aquellas temáticas a utilizar, frente a una población con discapacidad específica Por ello nos enfocamos en el sector de pérdida de una extremidad o amputación de miembro inferior, puesto que en Colombia acoge la mayor cantidad de personas con este malestar. De cada 100.000 colombianos, 200 o 300 presentan amputaciones en el cuerpo (Ramón & Montes,2011); muchas de ellas la mayoría son de miembro inferior, el cual las causas de dichas pérdidas se destacan en dos antecedentes: el primero sobre el conflicto armado, donde las minas anti-persona son las causantes de dicho trauma, que dejan más de 10.000 víctimas en Colombia desde que se tiene registro documentado en 1990 (El Espectador,

2012); la segunda tiene que ver con la enfermedad de la diabetes Mellitus, que posee el índice del 60% de las amputaciones de miembro inferior a causa del pie diabético (Ramón & Montes,2011).

Por esta razón nos enfocaremos en este sector para rescatar **los discursos** de estas personas con amputación de miembro inferior (AMI), utilizando como ejemplo las metáforas para construir una temática, que les permite a ellos a expresar libremente sobre su realidad.

6.3 EL DISCURSO

El discurso para nuestra investigación solo posee una labor, ser un puente de comunicación que expone ciertos testimonios o historias del ámbito del discapacitado AMI. Muchas veces los canales para ellos son escasos; para algunos especialistas como Walter Candelo Porras “la falta de oportunidades hacen que estas personas tomen estados silenciosos y se resignen a su situación”. Así, retomando los tipos de discurso oral actuales: expositivo, argumentativo, publicitario y narrativo. Determinamos que el discurso narrativo tiene más acogida, debido a que su labor es de relatar unos hechos por medio de una trama y un argumento; para Maestro (1997) dice: “la narrativa puede manifestarse en sistemas sémicos muy diversos, en manifestaciones artísticas pertenecientes a géneros muy distintos entre sí. Pese a las múltiples diferencias de tipo formal, el esquema narrativo tiende a caracterizarse por la implicación recurrente de *acciones* y *cambios*, lo que exige la presencia de personajes, tiempos y espacios, así como de un “narrador”, que se objete en el discurso a través de determinados procedimientos formales y funcionales (p.2)”. Esto quiere decir que los aspectos semánticos que poseen los discursos de estas personas, abre la ventana a la diversidad de interpretaciones capaces de llevarlos a la pantalla. Utilizaremos el documental, se resguardan dichas narraciones, para luego mostrar la realidad de sus relatos a través de la imagen en movimiento.

6.4 DOCUMENTAL

En un esfuerzo por identificar una definición que recoja las características del cine documental, podríamos vernos rápidamente enfrascados en un listado de convenciones que

aunque son ciertas para la mayoría de los documentales, no logran abarcar el amplio sentido de la práctica de documentar.

Las visiones del tema en general, son del tipo que expone conceptos como representación de la realidad, realismo, reflejo del mundo, cine no controlado, etc. En cuanto a la forma, “La mayoría de las producciones para los documentales se refieren al hecho de que no hay sets, tampoco hay actores y la historia es interpretada por las mismas personas a las que les pertenece la historia” (DeAnn Gabriel, 2009).

El documentalista no recibe su nombre por el mero acto de registrar con la cámara, sino que este debe tener un cierto grado de control acerca de lo que graba, edita y presenta. Su selección de espacios y personas debe estar ligada al punto de vista del artista y al mensaje que quiera transmitir (Juel, 2006).

Bill Nichols (1997), menciona en su libro “La representación de la realidad”, que el documental posee el estatus de “prueba del mundo” ya que en él se muestran situaciones y sucesos que son una parte reconocible de una esfera de experiencia compartida del mundo histórico (p.14).

Este estatus pone de manifiesto la necesidad del documentalista de abordar diferentes cuestiones sociales, que abarcan una innumerable cantidad de temas que van desde problemáticas sociales, tradiciones culturales, experiencias de personas en sus contextos o fuera de ellos, etc. El resultado corresponde a la mirada del documentalista y “este construye su discurso en torno a una lógica informativa que requiere representación, razonamiento o argumento” (Nichols, 1997, p.48). Por el contrario en el cine de ficción el enfoque está más dirigido a contar historias sujetas a la interpretación del espectador. Esto no quiere decir que el cine de ficción en algún momento no pueda evidenciar realidades mediante un discurso narrativo.

Más que buscar establecer verdades, la intención del documental es revelar al espectador un argumento o situación que esté soportada mediante la imagen, o el testimonio de las personas involucradas, de manera que este pueda examinar un flujo de información que establece relaciones de causa y efecto alrededor del tema. El documental permite el

tratamiento de la información desde varios puntos de vista promoviendo la discusión alrededor del tema y la formación de un criterio por parte del espectador.

La condición de documentalista está ligada a su actividad como investigador que busca evidenciar diferentes cuestiones bajo el soporte material recopilado, permiten que exista una cierta credibilidad y legitimidad en su discurso.

Se espera de este, un tratamiento objetivo y un soporte material no ficticio. Sin embargo surge la pregunta acerca de que tanto se debe confiar el espectador ante un contenido presentado. El grado de control del documentalista y la capacidad de la imagen para ser manipulada, ayuda a reforzar este interrogante. La edición permite organizar los hechos de forma tal que comunique cosas diferentes dependiendo de la temporalidad de los hechos, el color de la imagen, la voz narrador, los testimonios que se presentan y los que se omiten, el sonido y texto. Al poner en duda la veracidad de la imagen foto realista, es posible preguntarse por estructuras como la del documental animado, que admiten imágenes estilizadas como soporte informativo.

6.5 LA REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD Y EL MOVIMIENTO

Antes de revisar el interés de la investigación, de contrastar los discursos de ciertas personas pertenecientes a una comunidad de discapacidad, se retomará el papel de la animación en plasmar esas realidades a través del movimiento.

6.5.1 Antecedentes de la animación

Es importante explorar algunos antecedentes de la animación, ya que esto permite, indagar el por qué la fascinación del hombre de darle vida a las cosas usando el movimiento. Núñez (2006) dice: “Durante siglos, la gran obsesión del hombre ha sido la imitación de la naturaleza a través del arte (p.3)”. Gómez (citado por Núñez 2006) “El cine de animación se caracteriza fundamentalmente por la ausencia de un referente real que imprima una huella, como en el caso del cine convencional o la fotografía. Esto lleva a los creadores a nutrirse de formas representacionales establecidas y reproducir así patrones de decodificación de la realidad. (p.2)”.

¿Qué nos incita a representar con el movimiento ciertos aspectos de nuestra realidad? Inventamos los movimientos a ciertos elementos para darle vida, que en el mundo real es imposible, y por lo tanto los volvemos creíbles con la animación Richard Williams (2001). La ilusión del movimiento es la esencia de la animación, por lo tanto, se fue construyendo a través del tiempo. Los antiguos griegos algunas veces decoraban las vasijas con cuerpos en diferentes posiciones sucesivamente y que al dar la vuelta a la vasija, se realizaba la ilusión del movimiento. Para Peter Mark Roget, en 1824, realizó el principio de la “persistencia de la visión”, el cual, se basaba en el hecho de que nuestros ojos retienen por un tiempo, la imagen de cualquier cosa que se haya acabado de ver hace unos instantes; por ello, sin esto no lograríamos ver con belleza la animación, o el efecto de ilusión de conexión sería nulo, Richard Williams (2001).

Para que se mantenga la presencia de la ilusión, Agredo (2010) dice: “La impresión de la realidad es evidente, las formas y movimientos irreales de la animación nos invitan a un juego cognitivo y emocional de estar allí ilusorio (p.37)”. Aquí es relevante identificar la relación emotiva del espectador y la animación; un ejemplo importante es el dibujo animado de Gertie el dinosaurio (1914), a través del movimiento pero más enfocado hacia un distintivo único, el cual la audiencia se identificó con él, puesto que el personaje tenía una particularidad que era su naturaleza, sus gestos o su graciosa personalidad.

El discurso de la animación claro está, es otorgarle vida a elementos que en la realidad no es posible; Morin (citado por Agredo, 2010) expresa: “El movimiento confiere a los objetos una corporalidad y una anatomía que le estaba negada a sus representaciones inmóviles, los arranca de la superficie plana en que estaban confinados y les aporta el relieve el cual proporciona la vida (p.37)”. Pero también es importante resaltar la cualidad de la tecnología dentro de la animación, puesto que según Núñez (2006): “La tecnología y el software para realizar la animación en tres dimensiones está preparada y se desarrolla continuamente para conseguir efectos cada vez más reales (p.4)”.

Para frutos de este proyecto es importante rescatar el discurso de la animación, ya que ese valor que impregna el movimiento sobre la realidad, nos permite desarrollar metáforas visuales utilizando los discursos de nuestro grupo objetivo.

6.6 DOCUMENTAL ANIMADO

EL desarrollo de metáforas visuales es lo que enriquece a un documental animado. La forma de este género incita a explorar a través de las experiencias, relatos, historias u/o anécdotas y al realizar una interpretación subjetiva, del entorno, el personaje y el contexto.

(Malmstrøm, 2012) se pregunta acerca de ¿Cómo algo que está dibujado puede llegar a ser un documental? La respuesta más sencilla que puede darle es “porque se puede hacer”. La imagen ya sea foto realista o estilizada tiene potencial de comunicar ideas y sentimientos relativos al documento. Su capacidad para evidenciar y representar le da a esta, la legitimidad suficiente para tratar cuestiones sociales como cualquier otro producto cultural.

Malmstrøm también se pregunta acerca de la justificación de la forma del documental animado y sus usos en la cual concluye que la animación es una herramienta que no solo sirve para elevar una película a un mejor nivel visual, sino que esta permite crear mayor empatía con la situación del sujeto. La animación no se ve limitada por las circunstancias, sino que permite al espectador tener un punto de vista más subjetivo, metafórico e informativo.

(Glynne, 2012) comenta que el uso de la animación dentro del documental siempre debe estar justificado y esa justificación debe estar encaminada a proveer un mayor entendimiento de la historia o las situaciones. Por ejemplo nombra el hecho de que la animación puede proteger la anonimidad de una persona en caso de que esta no desee revelar su identidad. Otro de los usos está ligado al hecho de que la animación presenta analogías que le den fuerza al argumento y donde el espectador pueda entender mejor.

(Malmstrøm, 2012) presenta diferentes escenarios donde la animación justifica su uso en el documental.

- Para mostrar diferentes percepciones, los sueños, mostrar el cómo es vivir la situación de cierta persona.
- Para representar algo que ya no existe ejemplo(los dinosaurios).
- Solo se tiene una pieza de audio y se quiere tener una imagen que lo represente.

La forma del documental animado permite un acercamiento con situaciones y realidades internas que el documental por sí solo no logra exteriorizar, es por esta característica que se propone para el proyecto.

Varios autores han justificado su trabajo mediante esta característica. Tal es el caso de Samantha Moore en su documental **“Eye full of sound”**, en el que intenta construir una visión a manera de collage de las percepciones de personas con sinestesia. Otra propuesta muy interesante la realiza Chris Landreth en su corto Ryan en donde representa lo complejo, lo caótico y lo conflictivo de la naturaleza humana mediante metáforas visuales que responden a un concepto que él ha llamado psicorealismo Landreth(citado por Moore, 2005).

Para el propósito del proyecto es importante resaltar las “cosmovisiones” de ciertos autores y realizadores en el terreno del documental animado haciendo más énfasis en el estado del arte.

CONCLUSIÓN MARCO TEÓRICO

Se ha presentado diferentes posiciones y conocimientos que integran los diferentes enfoques tratados en esta investigación. En conclusión es de vital importancia tener presente los antecedentes globales que encierran el concepto de discapacidad del pasado y presente, llevados a un contexto más actual como en Colombia. El proyecto tiene la obligación de generar reflexión a partir de ciertas adaptaciones de los discursos de una comunidad mediante el uso del documental animado.

7. ESTADO DEL ARTE

La variedad de proyectos alrededor del documental animado son extensos y de gran elaboración narrativa y conceptual, es así, que muchos de estos trabajos viajan en la construcción de metáforas visuales a través de diferentes enfoques. Por ello se dividió en tres partes: **el documental animado en el mundo**, seguidamente **el documental animado en Colombia**; y por último, resaltaremos lo que se ha realizado con relación entre **documental animado y la discapacidad**.

7.1 DOCUMENTAL ANIMADO EN EL MUNDO

7.1.1 WaltzwithBashir



Ilustración 1: WaltzwithBashir [fotograma]. (2008), Recuperado de <http://www.filmeducation.org>.

En WaltzwithBashir se construye el relato de la guerra del Líbano de 1982 a partir de las memorias de algunos amigos del director que estuvieron implicados en el proceso. Las historias relatadas por estos personajes se desenvuelven entre el ámbito de lo real y lo imaginario por lo que el director aprovecha las posibilidades de la animación para darle un sentido subjetivo con un toque surrealista a los recuerdos narrados. Estos recuerdos tienen

una carga emocional que pesan en los personajes, y a medida que van desarrollando sus historias, sus vidas van cambiando. Algunos no resisten los horrores a los que deben enfrentarse, incluso el soporte animado no se modera para solapar las situaciones, sino que se decide mostrar algunas escenas con la crudeza que se merecen.

Al final del documental, el director decide confrontar al espectador con las imágenes reales de la masacre; cuerpos apilados después de una ejecución como si no se respetara la dignidad de las personas, se muestra también el sufrimiento de los familiares, que al regresar a los campos se encuentran con la traumática escena. Es en este punto cuando se entiende por qué el director y muchos de los soldados que estuvieron en la guerra, habían suprimido los recuerdos de esa época.

7.1.2 Gömd

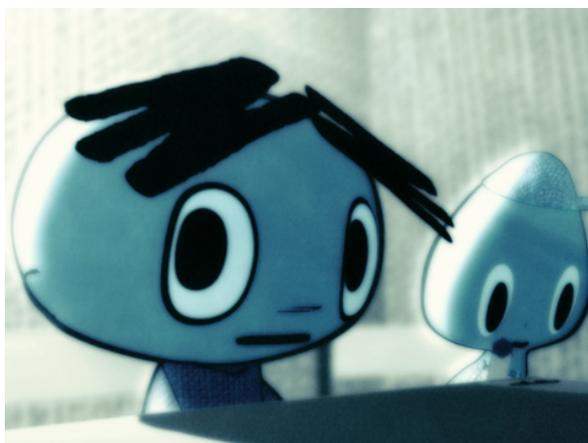


Ilustración 2: Gömd [fotograma]. (2002). Recuperado de <http://www.story.se>

Es un documental animado, creado a partir de una entrevista hecha a un niño de 8 años ha tenido que enfrentarse constantemente a la idea de ser deportado. La historia muestra como este personaje aprende a sobrevivir en un territorio en el que no es seguro crear lazos con otras personas por el miedo constante a que la policía lo descubra. La animación en este caso permite que conectemos lo que vamos escuchando con un reflejo de la tragedia vivida por este personaje. Aunque solo se dispone de la cinta de audio, los directores le sugieren al espectador un rostro y un lenguaje corporal que se acopla a los personajes mediante la animación. Giancarlo es representado por un personaje retraído, que habla nada más cuando se lo preguntan. Constantemente dirige la mirada lejos de las miradas de otras personas,

mientras que a su lado su hermano se muestra como un niño espontaneo y feliz y es obvio para el espectador que nunca tuvo que enfrentarse a la situación de Giancarlo.

7.1.3 Grupo de films de Sheila M. Sofian

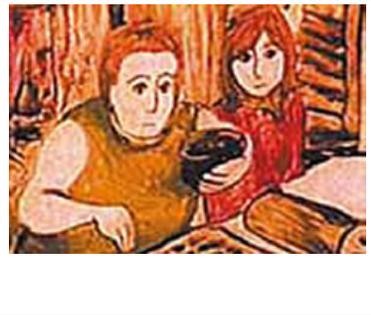
		
Faith&Patience	Mangia!	Survivors
		
Waving the Flag	Secret Rage	A conversation with Haris

Ilustración 3: Grupo de Films de Sheila M. Sofian

Sheila M. Sofian es una de las personas más representativas en cuanto al tema de documental animado. Su trabajo consta de seis piezas animadas que revisan cuestiones sociales. Nos brinda una mirada a situaciones que van desde lo particular como una conversación de una niña de 4 años acerca de su hermana, hasta temáticas que abarcan problemas más generales como por ejemplo la violencia doméstica.

En sus documentales Sheila explora diferentes técnicas de animación como, la pintura sobre vidrio, la animación 2D digital y manual y la mezcla de imagen real con un tratamiento estilizado.

7.2 DOCUMENTAL ANIMADO EN COLOMBIA

7.2.1 Pequeñas Voces



Ilustración 4: Pequeñas voces [fotograma].(2011). Recuperado de <http://www.tusemanario.com>

Es un largometraje que relata las vivencias de los niños del conflicto armado colombiano desde diferentes perspectivas y de cómo a muy corta edad son víctimas de los actos de las partes implicadas en la guerra.

El film muestra la impotencia de los niños por afectar en algo la situación que están viviendo y es evidente que sus opciones se limitan a huir hacia la ciudad o hacer parte de la guerra. Este está construido a partir de las historias relatadas, mediante entrevistas realizadas a más de 120 niños desplazados por el conflicto. La propuesta del director fue pedir a los niños que se representaran por medio de dibujos que ayudaran a ilustrar sus miradas a medida que se llevaba a cabo el proceso de entrevista.

7.2.2 Migropolis

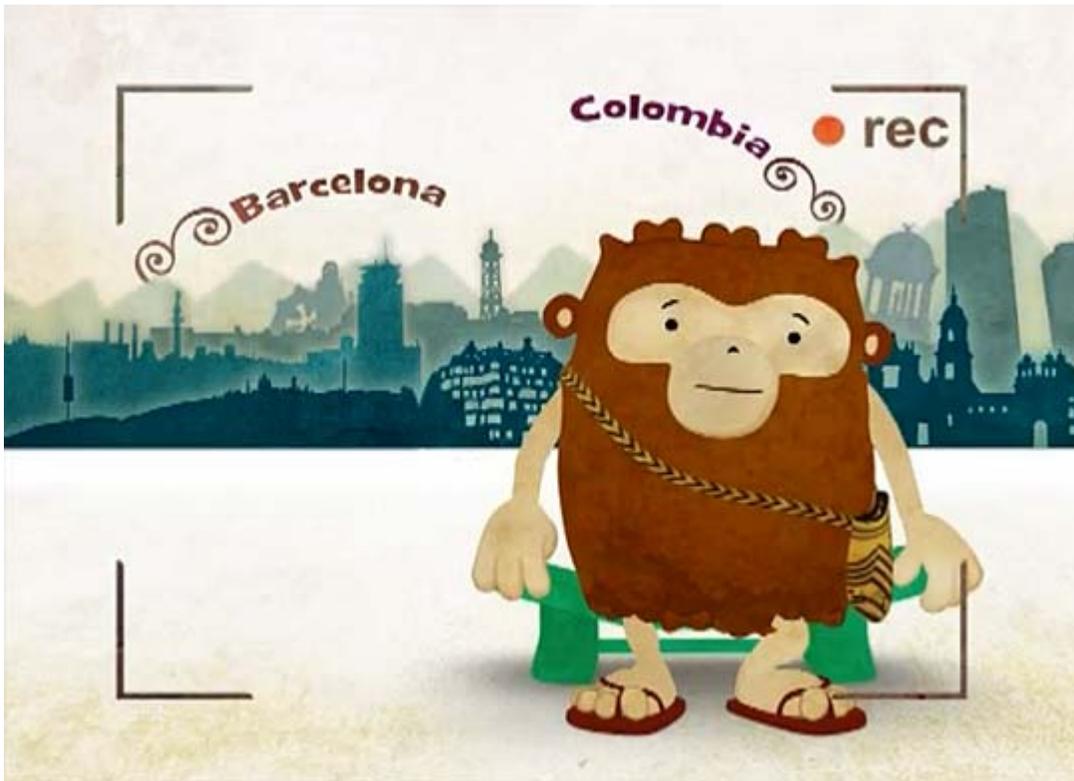


Ilustración 5: Micrópolis [fotograma].(2011). Recuperado de <http://www.colectivobicicleta.com>

Cuenta las historias de 4 niños de diferentes nacionalidades que tienen que comenzar de nuevo sus vidas en Barcelona. Como niños migrantes, se sienten al principio como extraños entre la gente y todavía se aferran a su vida pasada, sin embargo la capacidad de adaptación de éstos y su visión positiva les permite finalmente adaptarse a los cambios culturales que conlleva el vivir en otro país. El proyecto no se centra en la tragedia, sino que representa la imaginación de los niños mediante una estética que logra transmitir lo fantástico de sus historias.

7.2.3 Cuentos viejos



Ilustración 6: Cuentos de viejos [fotograma]. Recuperado de <http://dematei.piaggiodematei.com/>

“Cuentos Viejos” proyecto en proceso realizado por Carlos Smith, que explora los relatos de personas de la tercera edad en su juventud. Este primer corto de una duración de 4 min, muestra la entrevista de una mujer que cuenta su infancia en un conflicto armado. En primera instancia, se utilizó imagen real, para resaltar la personalidad o los gestos al momento de avanzar en su historia. Por otra parte, el uso de la rotoscopia y animación en 2d, aporta ciertos matices a momentos claves de la historia para sacar a relucir cada aspecto dentro de su relato.

7.2.4 Violeta



Ilustración 7: Violeta [fotograma]. Recuperado de <http://maloskwichi.blogspot.com/>

Cortometraje de Alejandro Riaño, diseñador gráfico y animador de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá. Violeta es un documental animado que retrata la historia de una madre que al perder a sus hijas por culpa de los “sin sombra”, realiza un viaje sin descanso para encontrarlas. El objetivo de esta pieza, es resaltar el papel de la mujer en el conflicto armado colombiano.

Toda construcción de la pieza de la animación es realizada en animación tradicional, un importante aporte que da esta pieza, es la utilización de fondos desde otra entidad artística, como la pintura en acuarela. Es interesante rescatar que dentro de la construcción de un documental animado, se puede contrastar otras disciplinas diferentes a la animación, para el desarrollo conceptual y artístico dentro de la pieza audiovisual.

7.3 DOCUMENTAL ANIMADO Y DISCAPACIDAD

7.3.1 CreatureDiscomforts



Ilustración 8: CreatureDiscomforts [Fotograma]. (2009).

Recuperado de <http://rehabilitacionymedicinafisica.blogspot.com>

Es una campaña enfocada a cambiar la forma en que se ve la discapacidad. Propone una serie de animaciones que retoma los relatos de personas discapacitadas en los que se evidencian cierto inconformismo con respecto a las barreras que impone la sociedad y las actitudes que la gente tiene frente a estas personas.

7.3.2 Maria's Journey



Ilustración 9: Maria's Journey [Fotograma]. (2010). Recuperado de <http://www.animateka.si>

Aborda la temática del autismo desde la mirada del padre de una persona que padece esta enfermedad. El film expone los momentos de confusión que viven los padres al no tener mucho conocimiento de la enfermedad. Implícitamente hay momentos de aceptación de la situación, los padres buscan entender todo lo relacionado con esta enfermedad porque de cierta manera eso ayudará a entender la perspectiva del autista y prepara al padre para acompañarlo en el viaje por el mundo.

7.3.3 AnimatedMinds

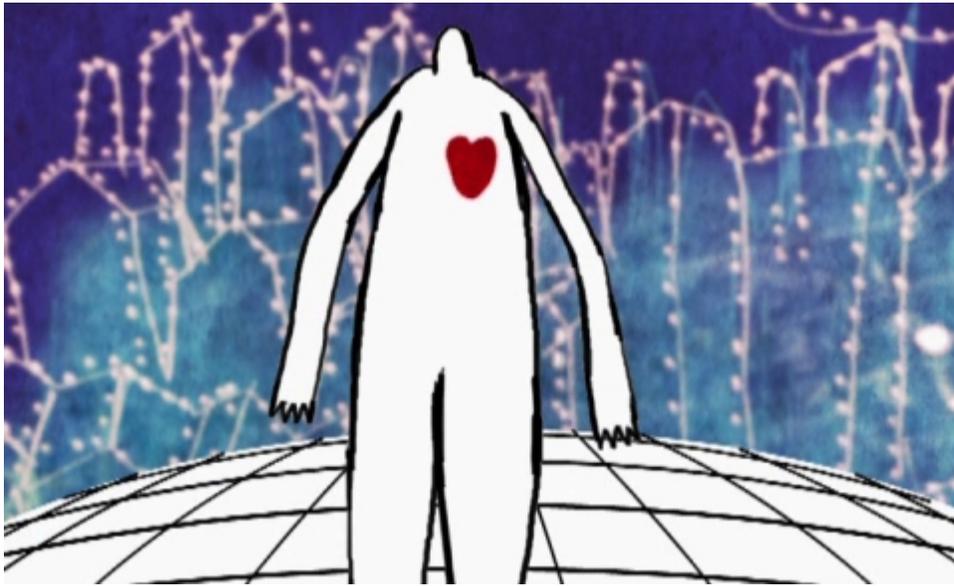


Ilustración 10: Animatedminds [fotograma].(2009). Recuperado de <http://www.thelifechannel.com>

AnimatedMinds es un proyecto que recoge las historias de personas que padecen diferentes tipos de angustias mentales y las presenta mediante narrativas construidas. Los videos tienen como propósito informar sobre los síntomas que padecen estas personas. Se presentan desde un punto de vista subjetivo y se hace énfasis en lo emocional. Se utilizan metáforas visuales que causan impacto en el espectador y lo ayudan a comprender la manera cómo viven y entienden el mundo estas personas.

8. TRABAJO DE CAMPO

El propósito del trabajo de campo es albergar dos ejes importantes para la investigación, la primera es tomar como punto de partida las personas en situación de discapacidad de pérdida de miembro inferior (para esta investigación se maneja las siglas A.M.I para mayor facilidad narración), que nos permitirá observar y encontrar soluciones a la temática que abordará el Documental animado. Este eje incluye dos momentos uno de carácter exploratorio donde la captura de la información cualitativa se realiza a través de herramientas tales como entrevistas no estructuradas, y el otro momento donde se captura la información desde el uso de entrevistas estructuradas.

El segundo eje del trabajo de campo, se desarrolla a través del conocimiento de algunos profesionales en Colombia que han desarrollado el tema o tiene alguna relación con ella. Es importante enmarcar que en esta etapa se dividirá en tres subtemas; Documental, Animación y Documental Animado, de cuyo caso es necesario ver la mirada de un profesional en cada una de estas fases.

8.1 OBSERVACIONES Y RESULTADOS EJE I: Discapacidad A.M.I

Momento exploratorio, primeros acercamientos hacia las personas con discapacidad A.M.I, se logró rescatar algunas intervenciones que permitirán decidir y construir la temática. Los entrevistados en esta etapa mostraron principalmente el deseo por ser partícipes en el objetivo del proyecto, en expresar aquellas historias o vivencias nutritivas para la creación del documental animado, también para esta primera fase del proyecto se construyeron algunas observaciones y notas para tener en cuenta en el transcurso del proyecto.

8.1.1 Observaciones EJE I, momento exploratorio

Para este primer acercamiento, se entrevistaron a 7 personas de diferentes, cada con una gran disposición por conocer del proyecto y el futuro que tendrá para la realización del Documental Animado a crear. A continuación se presentan cada uno de los perfiles:

Perfiles

Nombre: **Juan Carlos Paz**

Edad: 51 años

Ocupación: chef independiente (empírico)

Temáticas abordadas:

- Las dificultades por la ciudad
- La falta de empleo e inclusión social
- Hobbies: El placer de viajar por lugares nuevos

Nombre: **Víctor Perea**

edad: 55 años

ocupación: médico especialista.

Temáticas abordadas:

- Falta de cultura y el respeto por la discapacidad
- Anécdotas del pasado: Aventuras por etnias antiguas
- La picardía de las personas

Nombre: **Ana María Rodríguez**

edad: 36* años

ocupación: Ingeniera Electrónica.

Temáticas abordadas:

- Barreras en la ciudad
- Pasatiempo: pasar tiempo con su hijo
- la falta de cultura y respeto

Nombre: **Jairo Iles**

edad: 58 años

ocupación: Cajero ferretería constru-sur.

Temáticas abordadas:

- Hobbies: pasear por la ciudad
- Aprender a superar sus límites
- Dar ejemplo a otros: respeto por las personas en situación de discapacidad

Nombre: **Juan Carlos**

edad: 42 años

ocupación: minero y gerente de una tienda de electrónica.

Temáticas abordadas:

- Pasatiempos: Bailar
- Pasar tiempo con su familia
- Barreras en la ciudad

Nombre: **Marlon Prado**

edad: 23 años

ocupación: Deportista Paraolímpico de Natación.

Temáticas abordadas:

- Las dificultades y barreras en la ciudad
- Su pasión y su sueño: competir en los próximos paraolímpicos
- La falta de cultura y respeto

Nombre: **Juan Carlos Riascos**

edad: 25 años

ocupación: pensionado del ejército Nacional (ex militar).

Temáticas abordadas:

- Su sueño: estudiar licenciatura en educación primaria
- La falta de oportunidades
- Barreras en la ciudad dificultad de movilidad

8.1.2 Resultados del Eje 1 de exploración:

Los resultados que arrojaron el primer momento proporcionarán una mejor envergadura de temáticas alrededor de estas personas en situación de discapacidad. Las más relevantes son:

- **Las dificultades por la ciudad, Barreras arquitectónicas y de Movilidad**
- **La falta de Cultura y el Respeto por las personas diferentes: Discriminación**
- **Falta de oportunidades: laboral, estudio, etc**
- **Pasatiempos y hobbies**
- **Anecdotas familiares: hijos, esposos(as)**

8.2 OBSERVACIONES Y RESULTADOS EJE II: Documental Animado

Para la segunda etapa del trabajo de campo, estuvo dirigida hacia profesionales que desde la academia o desde sus trabajos aportan al desarrollo a partir de tres ejes temáticos: **El Documental, La Animación y El Documental Animado.**

8.2.1 Resultados eje Documental

La investigación del documental se orientó al conocimiento de las diferentes modalidades y estructuras del género, así como el tema del significado de la imagen y de representación de la realidad. También se indago acerca del proceso del documentalista y los usos del documental.

Margarita Cuellar Barona.

Margarita es profesora de planta de la universidad Icesi, miembro de la facultad de humanidades. Actualmente es profesora de teoría de géneros cinematográficos y estudios del cine. Con ella se abordó cuestiones relativas a la teoría del documental y se logró resolver algunas dudas generadas en el proceso de investigación.

Puntos relevantes para el proyecto:

- Se logró esclarecer las diferentes formas del documental, entendiendo que construyen su cuestionamiento desde estrategias diferentes.
- Se entendió que la imagen es factible de manipulación y por ende se puede dudar de ella.
- Se estableció que la imagen pasa por un proceso de selección y ordenación de los hechos cuyo criterio va ligado a la intención del documentalista y por ende lo que se observa es su punto de vista.
- Se revisó diferentes formas de representar una subjetividad, que parte desde la mirada que hace el protagonista de la historia frente al mundo que lo rodea y no del mundo frente a su condición.

Anayansi Prado y Patricia Cardoso

Anayansi Prado es una documentalista de origen panameño reconocida por la producción de documentales que buscan generar conciencia sobre las causas de algunas problemáticas sociales como el tema de los inmigrantes latinos en Estados Unidos, o el desplazamiento de la población nativa de Panamá debido a la migración de extranjeros a sus tierras.

Patricia Cardoso Es una directora colombo-estadounidense, destacada por producciones como el reino de los cielos, cartas al niño dios y las mujeres de verdad tienen curvas.

Ambas residen en los Estados Unidos y fueron las protagonistas del American Film Showcase del 2012 realizado en Colombia. En éste se pudo conocer sus puntos de vista acerca de su trabajo y el proceso que realizan desde la concepción de la idea hasta el momento de difusión.

Proceso del documentalista:

- Cuestionarse acerca de que tanto se sabe de la temática, organizar las ideas y realizar una investigación a fondo.

- Identificar la motivación que se tiene como documentalista.
- Establecer que se va a contar y como.
- Buscar las historias o las personas que van a dar sus testimonios.
- Editar pensando en que se posee un mensaje que afecta a la audiencia dependiendo de la forma como se muestre.
- Buscar medios de difusión.

8.2.2 Resultados eje Animación

Para esta etapa se desarrollaron 2 encuestas específicas a los profesionales Ricardo Arce y Jairo Carrillo respectivamente (Ver anexo nº1). A continuación se presentan los resultados de la encuesta realizada al siguiente profesional: **Ricardo Arce** (Egresado de la Universidad Nacional de Colombia como diseñador gráfico, cuenta con una maestría en historia del arte por la Universidad Jorge Tadeo Lozano):

- ✓ El objetivo de la animación va acorde de las necesidades y propiedades que desea darle el creador: un publicista, un diseñador, las artes plásticas, entre otras.
- ✓ La animación asume una forma desde las diferentes disciplinas. Por ello no tiene un solo objetivo sino varios.
- ✓ Ejemplo la animación desde las artes es un asunto de expresión en el tiempo mientras que en la publicidad es la comunicación del estilo
- ✓ La animación es abordada desde diferentes pretensiones e intereses desde otras disciplinas.
- ✓ La animación no es un formato, es un conjunto de técnicas donde se presenta contenidos.
- ✓ El cortometraje es el formato más esencial de la animación para poder atrapar más rápido, para así pasar a un largometraje donde se especifica más en detalle sobre el argumento.

8.2.3 Resultados eje Documental Animado

El trabajo de campo sobre este tema buscó conocer el criterio de trabajo del director **Jairo Carrillo** y el proceso de realización de su obra “Pequeñas Voces”

Jairo Carrillo

Es el director del largometraje “Pequeñas Voces”, la cual construye su argumento basado en testimonios de niños desplazados por el conflicto armado colombiano. Jairo explora una técnica híbrida que combina 3D para los escenarios y 2D para los personajes y un estilo de ilustración basado en dibujos realizados por los niños entrevistados.

Los puntos importantes de la entrevista realizada a Jairo se nombran a continuación:

- La representación de la realidad por medio de la animación permite visualizar una temática de manera diferente a la que se está acostumbrado y por ende puede provocar actitudes distintas a la indiferencia que provoca el revisar un tema recurrente como lo es la guerra en Colombia.
- Se estableció el estilo gráfico basado en la mirada de los niños de manera que se estableciera una diferencia en la forma, ellos perciben la guerra de manera diferente.
- La forma del documental animado cambia los esquemas a los que está acostumbrado el documental y está en capacidad de evidenciar una realidad partiendo de la idea de que lo que se va a ver es una representación ficticia de algo que es o fue real.
- Se deben encontrar estrategias que permitan el acceso a las historias de las personas entrevistadas. En pequeñas voces la estrategia consistió en reunir un grupo de niños víctimas del desplazamiento y se realizó un ejercicio grupal en el que todos se sintieran identificados con su situación y con la de otros niños, por medio del dibujo.

- Como opinión personal Jairo afirma que las voces capturadas de los niños que relatan las historias proveen una fuerza a la representación animada, que no es posible alcanzar con actores de ficción debido a que estos no poseen una vivencia de la experiencia sino que intentan simularla.
- Ser conscientes de que el documental es más de carácter académico que de entretenimiento y por esta razón se enfoca a un público menor comparado con el cine de ficción y sus alcances son desconocidos en el momento de la producción. También se debe tener en cuenta los medios de difusión del documental e instituciones que ayuden en promover su visibilidad.

9. DETERMINANTES DE DISEÑO

9.1 Desde La discapacidad

- Generar un tratamiento ético y respeto por la condición de la personas en situación de discapacidad.
- Respetar el contenido personal que brinden estas personas sobre las temáticas abordadas.
- La construcción de la temática tomara en cuenta algunas de las metáforas del estado del “ser” abordadas en el marco teórico y llevadas a un contexto actual.
- Debe abordar temas que exploren las experiencias y vivencias de diversas situaciones como los hobbies, los placeres, las aventuras, las aspiraciones, el trabajo; retomados en el trabajo de campo.
- Debe evitar lo negativo, lo mórbido o amarillista de la tragedia que viven las personas en situación de discapacidad.
- Debe ser fiel a las observaciones realizadas en el trabajo de campo y por lo cual constituyen la base en la construcción del eje narrativo de los hechos.

9.2 Desde la temática

- Debe generar un impacto emocional.
- Debe evidenciar situaciones que son poco visibles para personas que no poseen una situación de discapacidad en miembros inferiores.
- La historia debe ser personal y el personaje debe transmitir diferentes emociones que provean al espectador una mayor empatía y entendimiento de la situación del discapacitado.
- La temática debe manejar un argumento que provea diferentes puntos de vista que permitan generar discusiones alrededor del tema.

9.3 Desde el Documental

- Debe generar una reflexión al espectador sobre personas en situación en discapacidad de pérdida de miembro inferior.
- Debe relatar la historia del protagonista frente al mundo que lo rodea.
- El sonido empleado en el Documental animado debe ser tomado de las entrevistas reales.
- La duración máxima del corto será aproximadamente de 5 minutos.
- Debe acoplar más de una técnica de animación (análoga y digital) para acoplarse a la tendencia del género documental animado: Híbrido.
- El formato deberá ser de tipo cortometraje por costos y tiempo de realización.

10. ALTERNATIVAS DE DISEÑO

Los resultados de la investigación arrojaron varios puntos interesantes para la construcción del eje temático, en el cual se expondrán los diferentes discursos detrás de esta trama. Es vital para el proyecto tener en cuenta los resultados obtenidos en el trabajo de campo, puesto que con estos primeros acercamientos, se logró evidenciar algunos aspectos narrativos de diversas historias resguardadas en esta población de discapacidad.

Es importante resaltar, que por motivos de esta investigación se necesitó una población específica para el desarrollo de este proyecto; por esta razón se llegó a la conclusión en

abordar y conocer a personas en situación de discapacidad locomotora o pérdida por amputación de miembro inferior.

10.1 Alternativa1: Barreras Arquitectónicas y Movilidad

Esta alternativa tiene como principal prioridad de resaltar las adversidades o aquellos obstáculos que estas personas enfrentan diariamente en la ciudad. Escaleras, Carreteras, puentes, andenes, transporte público; todos hacen parte de esos desafíos que ellos encuentran para poder desplazarse a diversos espacios.

10.2 Alternativa 2: La falta de oportunidades: laboral o educación.

La carencia de un buen sistema y de leyes que permitan una mejor inclusión laboral o/u educación; también hace parte de esos temas que abordaron las personas en las cuales se tuvo un primer acercamiento. Las experiencias que han tenido por pertenecer a una población desvalorada que no los toma en cuenta.

11. PROPUESTA

Teniendo en cuenta los resultados hechos en el trabajo de campo, se inicio entonces la investigación más a fondo de la temática que abordara el corto Documental Animado. Por ello de las anteriores alternativas nos mostraron cuales eran esos temas más influyentes en los testimonios de los protagonistas de este proyecto. Por esta razón la propuesta tendrá como eje central **las Barreras arquitectónicas y de movilidad** ya que era un tema muy común en la mayoría de entrevistados. Para tener un buen trabajo se realizo una investigación previa para justificar el porqué de esta temática y que objetivos deberá cumplir el Documental Animado.

11.1 JUSTIFICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA (temática)

En Colombia según la fundación “Colombia sin Barreras”, no existen soluciones o alternativas para la movilidad para las personas en situación de discapacidad, según por la cual Colombia no presenta las soluciones esenciales en materia de accesibilidad a espacios públicos, la falta de rampas, ausencia de huellas guías o sencillamente alarmas sonoras en semáforos para personas con visibilidad reducida. Por ello las personas no tienen muchas formas de acceder a estos espacios por falta de políticas que ayuden a mejorar la condición de vida o de movilidad de estas personas en Colombia.

Por su parte en nuestra ciudad, Cali, según el diario El Tiempo dice: “Cali se raja en accesibilidad para discapacitados”(periódico *El Tiempo febrero 2013*). El cual manifiesta sobre los pocos avances y políticas en materia de acceso y movilidad para las personas con limitaciones físicas. La personería puso en alerta sobre la gravedad de esta situación, ya que por falta de políticas públicas se mantenga la exclusión de estos individuos en diferentes espacios: Deportivos, culturales, de trabajo o de transporte (MIO). Lo más delicado es que en el Valle del Cauca existen varias normas y leyes que de alguna manera no son tomadas en cuenta para cualquier proyecto de infraestructura, de movilidad o de transporte. Las normas establecidas citan una de estas, dice: “Que se hace necesario fijar normas urbanísticas, arquitectónicas y de construcción de acuerdo con los principios internacionales, para facilitar a las personas de movilidad reducida su correcto desplazamiento en las zonas urbanas del departamento, eliminando las barreras arquitectónicas que existen en la actualidad en los sitios en donde se desarrollan actividades relacionadas con la educación, la salud, la cultura, la recreación, el deporte, el trabajo, la vida social y las actividades comerciales”(Normas Jurídicas sobre la Discapacidad en Colombia, 2005)

Por esta razón es interesante de este proyecto rescatar los discursos e interpretaciones de estas personas sobre las barreras arquitectónicas o de movilidad presentes en su diario de vivir. Por ello es necesario el desarrollo de un objetivo general, que llevara la guía del propósito del Documental Animado:

11.1.2 Objetivo General (Corto Documental Animado)

Sensibilizar por medio de una pieza audiovisual, las dificultades que enfrentan las personas en situación de discapacidad sobre las barreras arquitectónicas y de movilidad en la ciudad.

11.2 TRABAJO DE CAMPO (Realización de entrevistas y verbatines)

La idea de este segundo trabajo de campo es de invitar a 3 personas nuevamente en situación de discapacidad (A.M.I), que relaten ya desde un objetivo más claro, sus testimonios referentes a las barreras arquitectónicas presentes en la ciudad. Anécdotas que manifiesten su astucia por romper esas barreras, expresando su inconformidad frente a obstáculos diarios que deben sobrepasar. Por esto entre los 7 individuos entrevistados a inicios de este proyecto, escogimos a los que lograrían demostrar mayor riqueza de experiencias y desafíos a sobrepasar. La exploración del trabajo de campo llevo a la decisión de optar por 3 rasgos necesarios para este documental animado, el primero de ellos un deportista ya que esta persona posee la necesidad de proponerse de romper retos u/o obstáculos presentes en su rutina; un ex militar para rescatar la realidad de nuestro conflicto armado por las minas anti-persona; por último la visión de una mujer para que aporte desde su género y su profesión. **Marlon, Juan y Ana** ellos representan a toda una población que por medio de la Animación y genero del documental, lograra llevar sus voces a otras personas.

11.2.1 Esquema de preguntas

A continuación se implemento todo un trabajo de información cualitativa desde entrevistas mas estructuradas con forme al objetivo planteado de este Corto.

- ¿Quién eres y qué haces? (hobbies, pasatiempos, trabajo, etc)
- ¿Qué es una barrera?
- ¿Qué barreras arquitectónicas enfrentas diariamente y cuál es la más desafiante para ti?
- ¿Qué otros problemas has tenido al pasar una barrera?

- ¿Cuál crees que debería ser las soluciones frente a este problema?
- ¿Cuál es tu mayor sueño?

Cada una de estas preguntas tienen el propósito de explorar todo el universo escondido sobre las barreras; los diversos significados personales detrás del concepto mismo de la barrera, permitieron encontrar otros problemas no solo de accesibilidad por los diferentes espacios, si no otros estados de barreras: como la discriminación o la falta de cultura, el respeto por el otro y por el que necesita. También las barreras emocionales como los miedos, capaces de bloquear a una persona en esta situación, de hacerles perder el valor de sobrepasar los obstáculos y los retos que les impone la ciudad.

Es de vital importancia para este proyecto resaltar con prioridad el objetivo desarrollado con anterioridad sobre las barreras físicas o arquitectónicas que estas personas afrontan en su diario de vivir, sin menospreciar los aportes que tengan sobre otros estados de barreras comentados con anterioridad.

13. VIABILIDAD

Barreras está realizado mediante técnicas de animación 2d y 3D pretenden dar una visión diferente sobre los problemas que estos personajes presentan diariamente en la ciudad. La propuesta tiene una gran ventaja y es que es el primer cortometraje de formato Documental Animado en Colombia que tiene como eje principal una problemática que muestra la realidad de una población en situación de discapacidad frente a los obstáculos que la ciudad y las personas les opongan.

Para este desarrollo de esta pieza Animada, se requiere realizar un presupuesto tentativo de lo que costaría realizar este corto documental en un escenario diferente al de un proyecto de investigación. A continuación se mostrara las tablas que enmarcan todo el proceso desde

generar la propuesta general hasta las demás fases de producción del documental animado.(falta)

13. ANEXOS

13.1 Anexo n°1

Entrevista a Ricardo Arce

- 1) ¿Cuál crees que es el “discurso” (objetivo) de la animación en la actualidad?
- 2) Desde el contexto Colombiano, ¿cómo está siendo utilizada la animación?
- 3) ¿Qué permite la animación que no se logra mediante la imagen real?
- 4) ¿Cuál crees que son los alcances que puede brindar la animación al documental?
el lenguaje de los nuevos medios leminovitch
- 5) Desde tu punto de vista ¿qué es el documental animado?
- 6) ¿Cuál es el enfoque que está tomando el documental animado en Colombia?
- 7) ¿Crees que la animación puede usarse para legitimar una realidad?
- 8) ¿Cuáles crees que son las técnicas de animación más exploradas en Colombia?
¿Cuáles crees que son las más representativas en el Documental Animado?
- 9) ¿Cuál es tu opinión sobre la realización de un Documental Animado basado en las experiencias o las vivencias de personas en situación en discapacidad?
- 10) Desde tu criterio ¿Que técnicas de animación crees o nos aconsejas que debemos tener en cuenta al realizar el documental animado?

Entrevista a Jairo Carrillo

- 1) ¿Qué te motivo a conocer las experiencias y las vivencias de los niños relacionados con el conflicto armado?
- 2) ¿Porqué crees que es importante representar la realidad a través de la animación y no con imagen real?

- 3) ¿Cuál es tu concepto del documental animado?.
- 4) Crees que el documental animado ofrece algo que no se logra cuando se hace una película de ficción.
- 5) ¿Cómo fue el acercamiento con los niños?, ¿Cómo lograron que ellos transmitieran sus experiencias y vivencias del conflicto armado?
- 6) ¿Qué criterios tuvieron a la hora de escoger las historias y ordenar los hechos?
- 7) ¿Qué buscaban generar en el espectador al visualizar la película?
- 8) ¿Cuáles fueron las decisiones que se tomaron durante el desarrollo del documental animado en cuanto a las técnicas de animación usadas?
- 9) ¿Cómo fue la construcción del estilo gráfico y los criterios de dirección de arte que se manejaron para el diseño de personajes y ambientes?
- 10) ¿Cuál fue el impacto que tuvo en el público y en las instituciones interesadas?
- 11) ¿Cuál fue la sensación de los niños o jóvenes al ver sus historias representadas?
- 12) ¿Qué te dejó como profesional la realización de la pieza animada “pequeñas voces”?

Bibliografía

Agredo Ramos A (2010). *Diseño de animación: análisis de la animación en nuevos medios de comunicación desde la perspectiva del diseño*. Santiago de Cali: Universidad de Caldas.

Barton L. (1998) *Discapacidad y sociedad*. España: Ediciones Morata.

DANE, (2005) *Marco legal de la discapacidad*. Recuperado: http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/discapacidad/marco_legal.pdf

Gabriel, DeAnn, K., (2009) *Movies and Entertainment - The Definition of the Documentary Film*: recuperado: <http://ezinearticles.com/?Movies-and-Entertainment---The-Definition-of-the-Documentary-Film&id=2968294>

Glynne, A., (2012). *Mosaic Films' Andy Glynne: Making animated documentaries*. recuperado:<http://www.ideastap.com/IdeasMag/the-knowledge/mosaic-films-andy-glynne>

Gonzales, C., J., (2008) *Sheila M. Sofian, Animación y Documental*. Bogota: Universidad Javeriana

Henrik., J., (2006). *Defining Documentary Film*, recuperado: http://pov.imv.au.dk/Issue_22/section_1/artc1A.html

Maestro, J., (1997) *El discurso Narrativo*. Tomado:<http://www.academiaeditorial.com/web/wp-content/uploads/2011/05/HX-055-Introduccion-a-la-teoria-de-la-literatura-08-Novela.pdf>

Malmstrom, J., (2012) *Animated Documentary*, retomado: <http://seeviomedia.com/?p=394>

Muñoz Borja P. (2006) *Construcción de sentidos del mundo de la discapacidad y la persona con discapacidad: estudio de casos*. Cali: Universidad del Valle.

Martin Núñez M. (2006) *Representaciones en el cine de animación: reflexiones en torno al concepto de mimesis*: Forum de recerca, XI Jornades de Foment de la Investigació: Publicitat i RelacionsPúbliques, Universitat Jaume.

Nichols B. (1997). *Representing reality*. Bloomington: Indinápolis.

Moore, S., (2011) *Animating unique brain states* . recuperado: <http://journal.animationstudies.org/samantha-moore-animating-unique-brain-states/>

OMS, (2011) *Nota descriptiva N°352 Junio de 2011*

Página ACMF&R (sf) retomado:<http://www.acmfr.com/ascmf&r.html>

Página El Tiempo (2010). *Preocupante situación de personas con discapacidad en Colombia*: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-7545247>

Página El Tiempo (1997). *En busca de la sensibilización ciudadana para discapacitados*, tomado: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-547053>

Página El Universal (2011). *“Pequeñas voces” y grandes esfuerzos, aventura en 3D*: <http://www.eluniversal.com.co/festival-internacional-de-cine-cartagena-de-indias-2011/%E2%80%9Cpequeñas-voce%E2%80%9D-y-grandes-esfuerzos-aventur>

Página Migropolis (sf) retomado, *el cortometraje*: <http://www.proyectomigropolis.com/>

Ramón Lozano, A., Montes, D., (2011) *“Amputaciones”*. Universidad de Manizales: facultad de medicina

Williams R. (2008). *The animator's survival kit*.

Wiereszen, N., (1999). *La discapacidad en America Latina*. Recuperado: http://www.sinergia-web.com/archivos/Discapacidad_A-L.pdf

Fundación Colombia sin Barreras:

<http://revistabme.eia.edu.co/numeros/9/art/1%20Fundaci%C3%B3n%20Colombia%20Sin%20Barreras%20Entrevista%20al%20presidente%20de%20la%20fundaci%C3%B3n,%20Carlos%20Mar%C3%ADn%20Rodr%C3%ADguez.pdf>

Página El Tiempo (2013): *Cali se raja en Accesibilidad para discapacitados*: tomado: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-12935209>