

Accesibilidad y comunicación

Estrategias para la elaboración de producciones visuales inclusivas.

Tesina de Grado

Licenciatura en Comunicación Social
Facultad de Ciencia Política y RRH



UNR Universidad
Nacional de Rosario

Alumna: Arianna Piccioni Luna - aripiccioni@gmail.com

Directora: Viviana Marchetti

Rosario, 2019

ABSTRACT

A nivel mundial, el acceso a la información y a la comunicación son considerados Derechos Humanos.

Como tales, deberían ser garantizados para todos. Los obstáculos a los que se enfrentan las Personas con Discapacidad en su vida diaria, hacen que esto no se cumpla.

El objetivo de este trabajo es hablarle a los profesionales involucrados en la elaboración de producciones gráficas para generar estrategias en clave de accesibilidad.

PALABRAS CLAVE

Accesibilidad - Comunicación visual - Diseño Universal - Estrategia de comunicación.

A Vivi,

A Lucho,

A mamá y papá,

A Comunicación Visual Gráfica I,

A la Universidad Pública,

GRACIAS.

ÍNDICE

| | |
|------------------------------------|----|
| INTRODUCCIÓN | 4 |
| DISCAPACIDAD Y ACCESIBILIDAD | 18 |
| ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN..... | 30 |
| RECOMENDACIONES Y ACCIONES..... | 44 |
| REFLEXIONES FINALES..... | 53 |
| ANEXOS | 55 |
| BIBLIOGRAFÍA | 60 |

{ INTRODUCCIÓN }



“”

*Declamar la inclusión no es complejo.
Ejercer la inclusión es un acto de
interpelación íntima y una tarea colectiva
que nos empuja a derribar nuestros propios
muros y construir sobre los escombros que
dejamos en ese transitar.*

Juan Mascardi

En el mundo 1130 millones de personas poseen una discapacidad. El 25% de este grupo posee una discapacidad visual¹.

Esta tesina de tiene una motivación: trabajar en busca de herramientas que orienten hacia la comunicación accesible desde una perspectiva estratégica.

Desde esta mirada, las Personas con Discapacidad (PcD) son definidas como actores en faz de recepción, en un rol activo. Al mismo tiempo, propondré pautas concretas de acción: el uso de los recursos estéticos visuales (tipografía, color, imagen, entre otros) en sus dimensiones accesibles.

A lo largo de los años me he visto involucrada en diferentes ámbitos. De cursada, de proyectos, de formación, de investigación, de intervención, en la teoría, en la práctica. Y lo que me encontré en este repaso es que el contenido en ellos estuvo poco relacionado con el colectivo de PcD.

El disparador de este trabajo radica fundamentalmente en plantear la siguiente pregunta: ¿existen estrategias de comunicación accesibles para Personas con Discapacidad Visual? Sobre las respuestas y posibles caminos a seguir al respecto es en lo que se trabajará a continuación.

DEL SENTIDO DEL OÍDO AL SENTIDO DE LA VISTA

A partir de pensar una dinámica relacionada con la sociedad actual en la que todo tiene que ver con la cultura de lo visual y de las pantallas, podremos reflexionar acerca lo que plantearemos como estrategias de comunicación visual accesibles.

Empecemos por el principio: ¿cómo se configura un nuevo paradigma centrado en lo visual?

Si nos remontamos a los comienzos de la Modernidad podemos observar el salto que se produjo entre dos formas de consumir el mundo y la cultura que nos rodea. De los relatos hablados a la imprenta. De las historias orales a las escritas.

1 Organización Mundial de la Salud, 2019.

Del sentido del oído a la hegemonía de la vista.

Desde un primer momento como sentido fáctico y eje de muchos avances científicos (con el descubrimiento y uso de microscopios, nuevos avances médicos y descubrimientos en este campo) hasta los medios de comunicación y su oferta interminable de relaciones sensoriales basadas en la visión.

Este dominio de la mirada no solo se da en el ámbito de lo público sino que también configura nuestra forma de ser en la individualidad. Lo bello, lo que “se ve bien” condiciona nuestra vida en sociedad.

Todo pasa por los ojos. Observamos el mundo a través de pantallas. Observamos el mundo a través de imágenes. Observamos el mundo a través de iconos y símbolos que se multiplican ante nosotros.

NUESTRO CAMPO DE ESTUDIO

Si bien la facultad y la universidad cuentan con espacios que se dedican a bregar por los derechos, la permanencia y egreso de las PcD, no fue sino hasta que me vi involucrada con miembros de la Cátedra de Comunicación Visual Gráfica I que se dio el acercamiento.

Por primera vez, me encontré con el desafío de pensar la práctica y la producción de comunicaciones desde una mirada distinta. Es aquí a donde me comencé a replantear la necesidad de incluir estrategias de comunicación visual con una perspectiva accesible y por lo tanto inclusiva. Pero el trayecto no fue nada fácil. Me topé con escasa literatura académica en nuestro campo que hablara al respecto.

Diversos organismos han expresado a lo largo de la historia del siglo XX su concepción de la comunicación como un derecho incondicional de los seres humanos. La misma es vista como necesidad fundamental para el pleno ejercicio de la ciudadanía, y por ende, es vital la regulación legal para que el alcance de la comunicación no quede obturado por la lógica de los mercados. Cabal expresión de esta tendencia es la propia

Declaración Universal de los Derechos Humanos, y es a partir de ella que la Unesco afirma que “[...] la libre circulación de la información y de las ideas es un pilar fundamental de la noción misma de democracia y es decisiva para el respeto efectivo de los derechos humanos [...] La libertad de información contribuye a la consolidación de la capacidad de decisión y la igualdad de todos los grupos sociales, inclusive las mujeres y los pueblos indígenas”. En nuestro propio país, la aún vigente Ley 26.522 de Servicios de Comunicación Audiovisual rescata estos preceptos y plantea su voluntad de garantizarlos a todos los colectivos.

No obstante lo cual, creo que para un efectivo alcance de estos objetivos respecto del conjunto de las PcDV (Personas con Discapacidad Visual) es necesario aportar herramientas para que aquellos involucrados en la producción de contenidos contemplen ciertas pautas de accesibilidad.

Sumado a esto, contar con dichas herramientas permitirá la elaboración de piezas de calidad, a tono con los estándares que diversas instituciones² proponen como indicadores de accesibilidad.

Es aquí donde pienso que se puede dar la transformación. Pretendo tomar la idea de varios de los trabajos que he leído (y que comentaré en esta tesina): sembrar la semilla que inculque a los profesionales del campo de la comunicación desde la perspectiva de la accesibilidad.

LA REALIDAD DE LA QUE PARTIMOS

Como todo en el ámbito de la comunicación, el trabajo de otros siempre sirve como motivo, como motor, como inspiración. El ejercicio que denomino “la realidad de la que partimos” consiste precisamente en eso: ver y leer qué hacen y han hecho otros.

² El World Wide Web Consortium (W3C), las normas ISO e IRAM entre otras, han incorporado protocolos de evaluación para medir las condiciones de accesibilidad de entornos virtuales y físicos.

La temática discapacidad y accesibilidad es muy estudiada en el mundo sobre todo en aquello vinculado a la medicina, el diseño industrial y la arquitectura (generando espacios y objetos accesibles).

En algunos párrafos anteriores mencioné que, en el campo de la comunicación, se incluye muy escasamente la perspectiva de la accesibilidad. Aquí comienza la tarea de indagar a aquellos que sí han hecho cosas al respecto.

Lo micro y lo macro. Primeramente, la Ley de Educación Superior 24.521 (art. 2, inciso g), establece que la Universidad Pública tiene como objetivo “vincular prácticas y saberes provenientes de distintos ámbitos sociales que potencien la construcción y apropiación del conocimiento en la resolución de problemas asociados a las necesidades de la población, como una condición constitutiva de los alcances instituidos en la Ley 26.206 de Educación Nacional (título VI, La calidad de la educación, capítulo I, “Disposiciones generales”, artículo 84).”

Además, no se puede dejar de nombrar el trabajo que realiza la Universidad Nacional de Rosario. A nivel de pautas generales y de orientaciones en el ámbito universitario, existe un material denominado “Educación Superior Inclusiva” desarrollado por la Comisión Universitaria de Discapacidad de la UNR. En sus páginas podemos ver orientaciones dirigidas al personal docente, no docente y estudiantes con respecto al trato de estudiantes que posean una discapacidad.

Se suma a esto lo realizado por el Área de Accesibilidad de la Facultad. Junto al Laboratorio Sonoro (LABSO) y estudiantes voluntarios, producen materiales de estudio en formatos accesibles para PcD a los fines de garantizar la educación.

En relación directa con estos contenidos, durante el XIII Congreso Nacional y VI Internacional sobre Democracia llevado a cabo en septiembre de 2018 y con sede en nuestra Facultad, se desarrolló una mesa redonda en la cual participaron algunas propuestas vinculadas a la Accesibilidad. Allí vimos el

trabajo del Proyecto MUSE³ que tiene como objetivo general mejorar el acceso, garantizar las condiciones de aprendizaje y desarrollar oportunidades de empleo para estudiantes con discapacidad.

En algún punto de esta introducción se mencionó el encuentro que potenció el desarrollo de este trabajo: la cátedra Comunicación Visual Gráfica I, más precisamente la comisión de la Profesora Viviana Marchetti. Ahí llevo adelante varias iniciativas y propuestas vinculadas a las orientaciones con un trabajo colectivo con los estudiantes de la materia. Al mismo tiempo, el trabajo en proyectos de investigación radicados en la Facultad de Ciencia Política y RRH también permitió que me acercara a la temática, fundamentalmente en relación con la accesibilidad web para PcDV y la posibilidad de establecer parámetros de estudio de criterios de comunicación para el análisis de sitios web turísticos.

El cruce propuesto de discapacidad/comunicación está muy poco estudiado y trabajado en nuestro país (y en la mayoría de los países de latinoamérica).

Al indagar al respecto hay dos trabajos de la Universidad Nacional de La Plata (uno relacionado a docencia y una tesis de maestría) en los que se aborda el tema de comunicación accesible de una forma mucho más concreta y en la práctica.

La propuesta docente llevada adelante en el 2016 por el equipo de Silvia Andrea Cristian Ladaga y Natalia Soledad González hace foco en el desarrollo de actividades accesibles en el ámbito de las Bellas Artes. Su trabajo radica en torno a la elaboración de materiales didácticos que cuenten con condiciones de accesibilidad y plantean de forma clara y precisa la aplicación de preceptos del Diseño Universal, tal y como se desarrollarán a lo largo de las páginas que siguen.

3 MUSE trabaja en países de América Latina (Argentina, Chile y México) en red con instituciones de la Unión Europea (Reino Unido, España, Italia y Grecia). Las actividades que llevan adelante se vinculan a capacitaciones y proyectos en torno a la temática de discapacidad en la Universidad.

En cuanto al segundo hallazgo, se trata de una tesis (2015) de la Maestría en Planificación y Gestión de Procesos Comunicacionales, también de la Universidad Nacional de La Plata. Precisamente en ella encontré lo que estaba buscando: accesibilidad y comunicación. A lo largo del trabajo que llevaron adelante, esbozaron algunos principios de los cuales nos valdremos en las páginas que siguen para poder anclar nuestras propias ideas acerca de estrategias de comunicación visual accesibles. Desarrollaron, además, prácticas con PcD que permitieron evaluar y plasmar diversos recursos (y cómo hacerlos accesibles) para comprobar el acceso y llegada de los mensajes y las producciones de sentido.

En tanto, en el plano internacional, Uruguay en Sudamérica y España en Europa, poseen algunos trabajos de investigación e intervención. En el ámbito público pudimos encontrar una guía uruguaya⁴ de buenas prácticas para periodistas (y comunicadores) en relación al trato y producción con PcD. En sus páginas se desarrollan consejos y prácticas específicas para profesionales de los medios de comunicación. Se dividen en dos: cómo tratar a PcD y cómo hablar de PcD. Entre ellos podemos encontrar una guía para entrevistar a PcD, por ejemplo.

Por parte de colegas españoles, se desarrollan diversos materiales con buenas prácticas para el trato de PcD y la elaboración de documentos accesibles (fundamentalmente texto y videos con subtítulo).

4 Disponible en <http://pronadis.mides.gub.uy/innovaportal/file/32256/1/manual-comunicacion.pdf>

LOS AUTORES

“Entender la teoría como una caja de herramientas quiere decir: a) que no se trata de construir un sistema sino un instrumento, una lógica propia a las relaciones de poder y a las luchas que se comprometen alrededor de ellas; b) que ésta búsqueda no puede hacerse más que poco a poco, a partir de una reflexión (necesariamente histórica en algunas de sus dimensiones) sobre situaciones dadas”.

Michel Foucault.

En el transcurso de la carrera, todas las teorías y los autores que fueron apareciendo en el camino, hoy se hacen cuerpo. Al sentarme a pensar y pensar en este trabajo de cierre, surgieron en mi memoria infinitos conceptos y caras de personajes que sumaron su granito de arena a mi formación como comunicadora. Pero todo sería en vano si me valiera de palabras vacías que no me hubieran atravesado. Por este motivo esta sección arranca con una cita de Michel Foucault que refleja con exactitud este pensamiento.

Los autores que componen esta tesina y que hacen posible su existencia, son usados en todo el recorrido precisamente como instrumentos, como herramientas. De reflexión y de análisis. Las propuestas o ideas que atraviesan las páginas que leerán a continuación tienen sentido porque esto sucedió así.

Estrategias, dispositivos y pantallas. Sandra Massoni (2008) define el concepto de estrategias de comunicación, entendiéndolas como “(...) dispositivos de comprensión/interpelación de las alteridades que, en lugar de negar las diferencias entre los actores presentes en una situación dada, integran esas diferencias en una planificación flexible que recupera sus tensiones”.

De la mano de esta propuesta, nos encontramos con otro autor: Gilles Deleuze (1990), de quien tomaremos su noción de dispositivo para vincularlo a estas estrategias de comunicación: “(...) máquinas para hacer ver y para hacer hablar”. Deleuze define al dispositivo desde una noción Foucaultiana

en la que se analizan como objetos concretos. En este pensamiento, múltiples líneas (de enunciación, de fuga) son las que componen el dispositivo.

Retomando el pensamiento estratégico mediante el cual se proponen las páginas que siguen, es imprescindible mencionar el aporte de Michel de Certeau (1996) con respecto a la diferencia entre tácticas y estrategias. Si bien él realiza un planteo cercano a las cuestiones de poder y fuerza, consideramos que es importante entender que “ambos (conceptos) se complementan entre sí, pues buscan que los objetivos y metas (...) se cumplan en gran manera, logrando excelentes resultados.” Así el autor las define: “la estrategia viene a ser el conjunto de acciones planificadas y coordinadas sistemáticamente en el tiempo que se llevan a cabo, para lograr un determinado fin o misión. La táctica es el método o la forma empleada, con el fin de cumplir un objetivo y que a la vez contribuye a lograr el propósito general, de acuerdo a las circunstancias que tiene que enfrentar.”

Para poder comprender mejor y de una manera más precisa las relaciones de las PcD con las tecnologías asistivas que utilizan para relacionarse con el mundo (y con los mensajes que los rodean) tomamos la concepción de Marshall McLuhan (1996) de los medios como mensajes. Al respecto el autor nos permite pensar a los soportes o formatos no escindidos de su contenido: no existe por un lado contenido y por otro soporte, sino que ambas cosas actúan simbióticamente, mostrando una forma de ver y entender el mundo.

En la misma línea, Lev Manovich (2005) permite comprender a los nuevos medios. El autor conceptualiza al respecto dando un nuevo giro a los soportes tradicionales, incorporando las nuevas tecnologías en la era de la información: “las narraciones de los nuevos medios pueden explorar las nuevas posibilidades estéticas y compositivas que ofrece la base de datos informática.” Y a su vez plantea que “la revolución de los medios informáticos afecta a todas las fases de comunicación, y abarca la captación, la manipulación, el almacenamiento y la distribución; así como afecta también a los medios de todo tipo, ya sean textos, imágenes fijas y en movimiento, sonido

construcciones especiales". Así un gran número de opciones a la hora de realizar mensajes visuales se vuelve posible por la versatilidad de los soportes a utilizar.

Por otro lado, Manovich introduce en el concepto de pantallas. La idea que propone se basa en considerarlas más allá de simples "ventanas" cuyo propósito sea captar la atención del usuario. Al contrario, establece que están en todas partes y se vuelven interactivas con los receptores de los medios.

Discapacidad, cuerpo herido y normalidad. Para comenzar a transitar este camino en pos de definir el paradigma desde el cual nos paramos cuando hablamos de discapacidad, tomamos a María López González (2016) quien hace un recorrido histórico por los diferentes modelos de discapacidad. Además, la autora toma una definición prestada de French, Gillman y Swain para esclarecer algunas cuestiones: "No existe teoría alguna que sea neutra. Toda teoría acerca de la discapacidad aspira a una 'comprensión social' compartida, justifica prácticas y criterios determinados y es esencial para el fortalecimiento de las relaciones entre las personas."

Desde este punto de vista, entiendo que es muy importante la forma en la cual conceptualizamos a las PcD y la manera en que nos referimos a ellas. Liliana Pantano (2008) define a las PcD como "aquella(s) que tiene(n) una discapacidad. Es decir: es persona: "individuo de la especie humana, sujeto de derecho" (Diccionario de la Lengua Española, RAE) y tiene discapacidad. Dicho lo cual nos lleva a reconocer todas sus capacidades y todas sus necesidades."

Precisamente desde esta definición de PcD es desde la que se para David Le Breton (2017), quien desarrolló varios trabajos con relación a la discapacidad. Él nos posibilita entender de qué hablamos cuando hablamos del cuerpo herido, más allá de una cuestión meramente individual: "cuando un accidente o una enfermedad inesperada está dañando el cuerpo, es toda la relación con el mundo la que resulta alterada, y no solo el cuerpo". Desde su perspectiva también podemos seguir el rumbo planteado que nos sitúa bajo el paradigma de la discapacidad entendida como una cuestión social. Le Breton

dice al respecto: "la definición de la discapacidad remite a una relación social, al hecho de que para la colectividad existen individuos aquejados de ese atributo."

Tomando a Foucault (2001) desde su definición acerca de lo "normal" y sobre todo de la noción de "anormalidad", el autor comienza un camino a donde se pueden definir a los "anormales" como aquellos delincuentes o enfermos: el monstruo humano, el individuo a corregir y el niño masturbador. Además de esto, Foucault encuentra una diferencia en el campo de las leyes entre el monstruo y el lisiado (o discapacitado como lo mencionan en la época). Esta diferenciación se da fundamentalmente en que el lisiado está contemplado en la ley, aunque no cumpla con los parámetros naturales de la "normalidad".

Comunicación visual y Diseño Universal. Al hablar de comunicación visual y las relaciones con los receptores, debemos tener en cuenta los modos en que se vinculan las piezas de comunicación (y su estrategia) con estos últimos. En palabras de María Ledesma (1997): "las producciones de Diseño Gráfico generan las siguientes actitudes de regulación: hacer-leer, hacer-saber y hacer-hacer."

Con esto la autora permite explicar las diferentes maneras mediante las que se va canalizando la estrategia. Los objetivos, entonces, deberán ir en este sentido.

-Hacer ver a ciertos actores la problemática existente.

-Hacer saber la información que se plasma en relación al diagnóstico.

-Hacer valer, dar significado al mensaje que queremos comunicar.

-Hacer hacer, motivar a la acción y a la transformación concretas.

Para entender las piezas de comunicación, Jorge Frascara (2000) diseña un modelo de estrategia de comunicación en el que se pueden apreciar las diferentes instancias de produc-

ción. A partir de sus conceptos teóricos realizaré una propuesta aplicada a la accesibilidad. Dentro de él, además, encontramos la noción de contextos. En el desarrollo de esta tesina los aplicaremos a la temática que nos convoca.

Por otro lado, al referirnos al uso de estas estrategias de comunicación accesibles estamos pensando en el concepto de Diseño Universal (o Diseño para Todos). Con respecto a esto, Francesc Aragall (2008) dice: "Diseño para Todos significa para el usuario tener garantías de que al diseñar un producto o un servicio se han tenido en cuenta sus características personales."

Y agrega: "el fin último del Diseño para Todos es la intervención sobre entornos, productos y servicios con la finalidad de que todas las personas, incluidas las generaciones futuras, independientemente de la edad, el género, las capacidades o el bagaje cultural, puedan disfrutar participando en la construcción de nuestra sociedad, con igualdad de oportunidades para participar en actividades económicas, sociales, culturales, de ocio y recreativas y pudiendo acceder, utilizar y comprender cualquier parte del entorno con tanta independencia como sea posible."

De actores y subjetividades. Tomaré también a Carina Mazzola (2012) con su concepción de los actores sociales que forman parte de un proceso de comunicación. Elige este término en contraposición al de receptores, quienes desde una definición clásica serían simplemente encargados de decodificar un mensaje. En cambio, los actores tienen "roles y atravesamientos [...] que configuran un espacio de recepción múltiple desde donde se ejerce la resistencia y la diferencia en un proceso de poder y de negociación".

Por último, pero no menos importante, considero pertinente entender que todo aquello que analizamos y las reflexiones que surgen están necesariamente cargadas de nuestra subjetividad. El biólogo Humberto Maturana (1992) explica desde su disciplina cómo es que podemos entender ciertos fenómenos o cuestiones de la realidad que nos rodea siempre atravesados por nuestra mirada y mediante una objetividad entre

paréntesis. Al respecto dice: "nosotros pertenecemos a una historia cultural en la cual estamos acostumbrados a preguntarnos ¿qué es? Y al escuchar esta pregunta hay un tipo de respuesta que deseamos oír: la respuesta que nos dice algo sobre el "ser" de la cosa por la que se preguntó. Se espera una descripción de algo que está allí, con independencia del observador y de lo que el observador hace. Yo sostengo que para responder a esta pregunta se pueden seguir dos caminos: uno, el tradicional, es haciendo referencia a algo independiente de lo que el observador hace; el otro implica transformar la pregunta "¿qué es?" en "¿qué criterio uso yo para afirmar que algo es lo que yo digo que es?"."

En las páginas que recorrerán en este trabajo, afirmo y digo desde mi propia subjetividad y mediante aquellas experiencias que me permitieron llegar a donde hoy estoy.

**{ DISCAPACIDAD
Y ACCESIBILIDAD }**



En una primer instancia es necesario entender y hablar de discapacidad. Para esto es importante tener en claro algunas ideas del tema. Por un lado, es necesario que el lector sepa desde el lugar en que me paro.

A partir de aquí es imprescindible hacer una aclaración. Toda teoría o modelo teórico no es neutral. Intentar definir la realidad es, sin dudas, situarse frente a ella y tomar posición. Las ideologías y políticas de cada época entran en juego con las interpretaciones que se tienen de las diferencias humanas. A lo largo de los siglos, la concepción de las Personas con Discapacidad ha ido variando sustancialmente. Siguiendo a María González (2016) haré un breve paneo sobre las posturas encontradas.

| MODELOS | | | |
|--|---|--|---|
| Prescindencia | Rehabilitador / Médico | de Autonomía personal | Social |
| <i>Época:</i> Antigüedad / Edad Media | <i>Época:</i> Comienzos del siglo XX | <i>Época:</i> Comienzos de la década de 1970 | <i>Época:</i> Actualidad |
| <i>Interpretación:</i> Interpretación mágico-religiosa de la discapacidad | <i>Interpretación:</i> Paradigma médico. Problemas de salud de ciertos sujetos | <i>Interpretación:</i> Las propias PcD construyen su autonomía en busca de la igualdad en la vida cotidiana | <i>Interpretación:</i> Los orígenes de la discapacidad se encuentran en la organización social |
| <i>Políticas:</i> Políticas eugenésicas, aislación | <i>Políticas:</i> Tratamientos médicos / de normalización | <i>Políticas:</i> Reivindicación de derechos | <i>Políticas:</i> La discapacidad pasa a ser una cuestión de DD.HH |

HABLEMOS DE DISCAPACIDAD: HACIENDO UN POCO DE HISTORIA

Si nos remontamos a los inicios de la vida en sociedad podremos observar cómo la discapacidad ha sido tomada en el sentido más negativo de su existencia: aquel que nacía con alguna discapacidad era considerado anormal, fuera del orden

natural, una criatura sin derecho a la vida.

Desde el hombre primitivo, la Antigua Grecia, e incluso hacia la Edad Media, prevaleció una mirada de la discapacidad atravesada por interpretaciones religiosas, lo que se conoce como el modelo de la "prescindencia". Las personas con discapacidad eran innecesarias para la sociedad, culpables de algún mal, portaban mensajes diabólicos, y por tanto se las ocultaba y no era conveniente que vivieran en comunidad. En este modelo tradicional de las civilizaciones antiguas, las PcD eran aisladas y excluidas, o lisa y llanamente sacrificadas.

Progresivamente comienza a abandonarse esa interpretación y a surgir el modelo "rehabilitador", basado en el paradigma médico. Así, la discapacidad era considerada como un problema de salud individual que, ya sea desde el nacimiento o adquirido a posteriori, era propio de ciertos sujetos. El estudio y tratamiento de la discapacidad corresponde a especialistas del campo de la medicina y la psicología que, tratando a la misma en términos de enfermedad someten a los "pacientes" a tratamientos de normalización. Esta mirada impregna la actitud del resto de las instituciones de la sociedad, acorde con la lógica del capitalismo.

Normal, anormal; apto, no apto; útil, inútil. La sociedad industrial clasifica a los sujetos de acuerdo a su capacidad de producir y consumir.

Se ha visto gracias a los aportes de Michel Foucault (2002) la lógica de funcionamiento de la sociedad disciplinaria que ha ido apareciendo en la segunda mitad del milenio anterior. La misma confluirá como la gran proveedora de cuerpos dóciles para el mundo de la producción fabril.

Surgen entonces diversas instituciones que a través del orden, la vigilancia y el castigo pretenden conseguir la homogeneización de los patrones de conducta de los individuos, eliminando cualquier atisbo de diversidad o particularidad.

La cárcel, el hospital, el orfanato, el ejército y el psiquiátrico son algunos de los ejemplos de este tipo de organismos. Es

de notar que gran parte de la esencia de ellos aún perdura en nuestros tiempos. También la escuela normal, con todo su dispositivo de exámenes, recompensas y sanciones es un ejemplo más de ello.

Justamente es el afán de normalizar los cuerpos y volverlos útiles y utilizables el que lleva a clasificar la anatomía bajo la antinomia normal-anormal. La normalidad es la medida del mundo. Desde esta óptica, lo que se desvía de la media se convierte en anormal e indeseable, y la discapacidad sencillamente una amenaza.

LA DISCAPACIDAD: LO INDIVIDUAL VS. LO SOCIAL

Desde el **Modelo Médico**, se concibe a la discapacidad como algo individual. El acento está puesto en el déficit y sus consecuencias: el problema radica en el individuo que la posee, siendo la discapacidad una cuestión personal. "Discapacitado" es la forma peyorativa de nombrarlo.

El transcurso del Siglo XX trajo aparejados grandes transformaciones sociales, culturales y científicos mediante los cuales hubo un cambio en las políticas de atención a la salud. El modelo médico se consolidó como hegemónico desde entonces por ser la primera instancia con la que se encuentra una PcD. Tanto las instituciones como los profesionales de la salud, son los primeros con los que se encuentra una persona cuando adquiere una discapacidad. Necesariamente este contacto sucede como patrón común ya que es aquí a donde las PcD comienzan a transitar diversos tratamientos del orden de la medicina en pos de mejorar su calidad de vida.

Por otro lado, el **Modelo de Autonomía Personal** comienza a posicionarnos en el camino de lo que será la concepción más social de la discapacidad. Aquí, las propias PcD empiezan a ser protagonistas de sus propias vidas. Además, se considera que las personas con disca-

Discapacitado: "dis": prefijo, del griego, que indica algo dificultoso, perturbado. Sugiere la idea de anomalía y no implica algo totalmente negativo.

"capacitar": verbo que figura en el diccionario de la Academia Española, definido como: "hacer a uno apto, habilitarlo para alguna cosa".

Academia argentina de letras.

pacidad pueden contribuir a la sociedad en la misma medida que el resto de las personas sin discapacidad.

Pero, ¿de dónde nace esta idea de que la discapacidad no depende de cada individuo en particular?

La primera declaración clara y fundamentada se atribuye a UPIAS⁵ (Union of the Physically Impaired Against Segregation) mediante las definiciones bien distintas entre los conceptos de deficiencia y discapacidad.

El **Modelo Social de Discapacidad** plantea la existencia de una sociedad que se organiza por y para gente no discapacitada, situando así los orígenes de la discapacidad en lo social. En este paradigma entendemos que existen elementos tanto del entorno físico como social que limitan y restringen la vida de las PcD. No solo el hecho de no poder moverse por un lugar o usar ciertas tecnologías hace que se creen estas barreras. Aquí, aquello relacionado al lenguaje, las actitudes y la cultura pasan al centro de la escena.

Se ponen en relieve aquellas cuestiones de la vida en sociedad que aíslan y excluyen a la persona, contraponiéndose a las condiciones particulares de la naturaleza de cada individuo como plantea el modelo médico. La persona pasa a ser protagonista.

En este punto tomaremos la palabra de la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad⁶ como ayuda para entender lo que se viene.

5 UPIAS (Union of the Physically Impaired Against Segregation) fue una organización por la defensa de los derechos de las Personas con Discapacidad del Reino Unido, fundada en 1972. Establecieron los principios que condujeron al Modelo social de discapacidad mediante una nueva conceptualización de la discapacidad, permitiendo que se corra el enfoque de lo caritativo a un modelo de autonomía de las PcD.

6 La Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad es un instrumento de la Organización de Naciones Unidas (ONU), cuya función consiste en promover, proteger y garantizar los derechos de las PcD. Sus principios fueron aprobados en Asamblea General de la ONU en el 2006. En Argentina tiene fuerza de Ley desde el 2008, registrada bajo el Nro 26.378.

La discapacidad es “un concepto que evoluciona y que resulta de la interacción entre las personas con deficiencias y las barreras debidas a la actitud y el entorno que evitan su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con los demás” y plantea que el Estado debe “(...) promover, proteger y asegurar el goce pleno y en condiciones de todos los Derechos Humanos y libertades fundamentales por todas las Personas con Discapacidad y promover el respeto de su dignidad inherente”.

La Discapacidad pasa a ser una cuestión de Derechos Humanos.

EL RECORTE: LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL

Una vez hecho este recorrido histórico por las concepciones acerca de discapacidad es momento de detenernos y contarle al lector de qué hablamos cuando hablamos de Discapacidad Visual. Sonará un poco inocente creer que todo el mundo conoce o sabe lo mismo del tema a priori. Sin embargo, la experiencia me dice que hay una concepción bastante común en este tipo de cuestiones.

Lo primero que se viene a la mente al hablar de Personas con Discapacidad Visual (PcDV) son aquellas personas que no poseen el sentido de la vista. En su concepción más literal: aquellos que son ciegos. Me parece muy importante aclarar que las PcDV no incluyen únicamente a personas que carecen completamente de la visión. Dentro de este colectivo encontramos también a personas con baja visión y daltonismo. Al pensar en recursos visuales accesibles consideraremos las barreras y necesidades con las que se enfrentan cada una de ellas.

A continuación veremos un pequeño cuadro para poder entender esta clasificación⁷:

⁷ Guía de accesibilidad de documentos electrónicos. Universidad sin Barreras en www.uned.es/unidis

| | | |
|--------------------|---------------------|--|
| CEGUERA | EXPLICACIÓN | <p>La ceguera es una substancial e incorregible pérdida de la visión en ambos ojos. Existen diferentes grados de ceguera, según la percepción de la luz: existen personas que no perciben la luz, otras pueden distinguir entre claridad y oscuridad, algunas pueden percibir movimientos finos o algunas imágenes.</p> <p>La concepción del entorno que tenga la persona variará mucho en función de que la ceguera sea congénita o adquirida.</p> |
| | LIMITACIONES | <ul style="list-style-type: none"> ·Imágenes que no tienen texto alternativo. ·Imágenes complejas o que no son descritas adecuadamente. ·Video que no es descrito en texto y audio. ·Tablas que no tienen sentido cuando son leídas de forma serial. ·Formularios en los campos tienen etiquetas pobres o no siguen un orden lógico. ·Exploradores y herramientas que no tengan soporte para todos los comandos necesarios. ·Documentos sin formatos estándar pueden ser difíciles de leer para un intérprete de texto. |
| | APOYOS | <p>Para acceder a la web, muchos individuos que son ciegos dependen de lectores de texto, un software que lee texto en la pantalla del monitor y transforma esta información en palabras audibles para el usuario, o en una muestra refrescable en braille. Muchas de los usuarios ciegos usan exploradores basados en texto como Lynx, o exploradores basados en la voz. Muchas usan también estrategias de navegación rápida como alternar las pestañas de navegación, encabezados y links rápidamente (con la tecla de tabulación) en lugar de leer cada palabra completa.</p> |
| BAJA VISIÓN | EXPLICACIÓN | <p>Hay muchos tipos de baja visión: poca nitidez visual, vista de túnel (solo se es capaz de ver con claridad el centro del campo visual), pérdida de visión central o periférica (solo se puede ver las esquinas del campo visual o viceversa), visión nublada, dificultad para ver detalles con poca iluminación, o dificultad en la percepción de luces intermitentes, por ejemplo.</p> |
| | LIMITACIONES | <ul style="list-style-type: none"> ·Páginas web que usan fuentes inajustables (no se aumentan o reducen fácilmente). ·Páginas web que, debido a inconsistencia del diseño, son difícil de navegar cuando son aumentadas. ·Páginas web o imágenes que tienen poco contraste y que a su vez es difícil de modificar. ·Texto presentado como una imagen, previene su correcto aumento. |
| | APOYOS | <p>Para usar internet, algunas personas con visión limitada usan monitores extra grandes, e incrementan el tamaño de la fuente y las imágenes. Otros usuarios usar magnificadores de pantalla, estos son software especializado. Algunos inclusive usan una combinación de texto y fondo de pantalla para crear un contraste adecuado y facilitar la lectura.</p> |
| DALTONISMO | EXPLICACIÓN | <p>El daltonismo es la falta de sensibilidad hacia ciertos colores. La forma más común de daltonismo es la dificultad para distinguir el verde y el rojo, o el amarillo y el azul. En casos severos resulta en la incapacidad para percibir colores del todo (visión en blanco y negro o acromatosis). Afecta en un 1% a las mujeres y en un 7% a los hombres.</p> |
| | LIMITACIONES | <ul style="list-style-type: none"> ·Cuando un color es usado como marcador para enfatizar texto. ·Texto que inadecuadamente contrasta con el fondo o algún patrón. ·Exploradores web que no soportan sobrescribir la hoja de estilos original. |
| | APOYOS | <p>Para navegar por internet, algunos usuarios daltónicos usan su propia hoja de estilo para sobrescribir el color de la fuente y el fondo de pantalla.</p> |

ALTERIDAD Y CUERPO HERIDO: ¿CÓMO NOMBRAMOS A LOS OTROS?

“Sabemos que ese estado de salud, del que parte la discapacidad, supondrá daño o acotamiento en algunos órganos o funciones. Pueden verse afectadas o reducidas, entonces, las distintas capacidades de la persona: alguna o algunas capacidades (ya sea su capacidad para entender, para oír, para ver, para caminar, etc.); poco o muy limitadas.

Pero no se pasa a tener “otras capacidades”, distintas capacidades. Son las mismas, pero acotadas, aminoradas. Se trata entonces, de “personas con discapacidad”. No son “personas con capacidades diferentes (...) Hay, sí, diferencias entre el estado de salud de la persona y la interacción con el entorno.” Liliana Pantano.

Los sujetos toman conciencia del mundo que habitan a través de su cuerpo, de eso no hay dudas. Sobre todo en la cultura occidental es así como se concibe la relación con lo que nos rodea. Al mismo tiempo nuestros sentidos son aquello que nos permite percibir de una u otra forma estas realidades. Esta percepción no es más que una mera interpretación, un filtro por el cual recibimos información para la vida. Decodificamos aquellos signos que nos insertan (o excluyen) de la vida en sociedad. Y claramente todo esto está atravesado por la cultura en la cual nos vemos inmersos. Cabe entonces preguntar: ¿qué sucede cuando alguien es diferente, según los parámetros de lo normal?

Sin duda alguna, las diferencias han sido el foco de la cuestión de la discapacidad durante los últimos siglos. Primeramente diremos que siempre se ha visto asociado al diferente con lo anormal (cosa que ya hemos comentado anteriormente en este trabajo).

Es a través del lenguaje que nos apropiamos de

Diversidad: *identificación de las personas, permite ser únicos e irrepetibles y tener identidad. Hace referencia a variedad, desemejanza, distinta naturaleza.*

Diferencia: *cualidad por la cual una cosa es como es y se distingue de otra. Nos define como personas diferentes. Es la valoración (por tanto subjetiva) de la diversidad y es en esta valoración donde aparecen las manifestaciones de rechazo (antipatía, xenofobia, racismo, intolerancia).*

la realidad. El lenguaje connota y realiza: lo que no se nombra, no existe.

Viéndolo de esta forma, podemos posicionarnos bajo el precepto de “decir las cosas por su nombre”, evitando aquellos eufemismos, estigmatizantes y estereotipados acerca de las PcD.

Retomando la idea, el cuerpo herido, que posee una discapacidad (nunca “discapacitado”) condiciona el vínculo social y con la realidad. Es por esto que el paradigma desde el cual se sostiene esta tesina concibe a la discapacidad como algo meramente social. Los cuerpos heridos, las PcD forman parte del complejo entramado social y poseen de hecho poder de decisión y autonomía⁸.

A los fines de este trabajo, es importante también hablar de alteridad. La alteridad es entendida como la visión de un “yo” y de un “otro”, con sus propias costumbres, creencias y visión del mundo. Con el correr de los años, este “otro” fue demonizado y degradado precisamente por ser diferente. Parte de esto hemos descrito en el recorrido histórico acerca de los modelos de discapacidad. Pero es pertinente insistir. El problema de la representación no se ancla únicamente en la cuestión de la alteridad y su definición. Esta producción de alteridad se ve fuertemente marcada por el binomio visibilidad/invisibilidad. En el afán de nombrar a este otro diferente, caemos en eufemismos que solamente cumplen con la función de calmar la conciencia. Es bien sabido por el trayecto de Comunicación Social que los lenguajes no son inocentes y mucho menos neutrales. Aspirar a una comunicación inclusiva y accesible incluye indefectiblemente el pensar de esta manera.

HABLEMOS DE ACCESIBILIDAD: EL DISEÑO UNIVERSAL COMO HERRAMIENTA AL SERVICIO DE LA ESTRATEGIA
Teniendo en claro los conceptos más importantes sobre disca-

⁸ En su sentido filosófico, la autonomía designa la independencia del deseo que logra la voluntad y por consiguiente la capacidad de determinarse de acuerdo con la ley de la razón (Abbagnano, 1974: 126).

pacidad, no puede quedarse afuera parte de lo que da título a esta sección: la accesibilidad.

En la lucha por la igualdad de derechos para PcD aparecen de relieve las barreras con las que se encuentran y que hemos plasmado en las líneas anteriores. A la hora de hablar de tecnologías o productos que tengan cierta facilidad de uso (tanto para PcD como no) y que puedan ser comprendidos y aprendidos por los usuarios nos estamos parando en el terreno de la "usabilidad".

La accesibilidad, en cambio, tiene que ver con la universalidad del uso. En este concepto se entiende que algo accesible va más allá de si los usuarios poseen o no una discapacidad reconocida. De aquí surgen las concepciones de Diseño Universal o Diseño para todos que está impregnado con la filosofía de una sociedad más justa, igualitaria y compartida.

Es un elemento central para vehiculizar las estrategias de comunicación visual desde una perspectiva accesible. Diseñar para todos debe basarse en la premisa de que aquello que estamos produciendo se adapte a nuestras necesidades (y no al contrario) y que es enorme la diversidad de usuarios (con sus cualidades particulares) que pueden acceder a estos materiales.

Y, al mismo tiempo, no excluye la adaptación para la individualización, pero sí entiende que desde el instante en el que se concibe la idea de diseño, durante el proceso de desarrollo de productos o tecnologías, debe siempre estar presente y prevalecer el propósito de que el resultado final sea accesible al mayor número de personas posible.

Los siete principios del Diseño Universal. Según Ladaga y González (2016), es importante interrogarse acerca de la accesibilidad desde el primer momento del proceso de diseño. ¿Contemplará nuestra estrategia pautas que permitan alcanzar a todos o sólo a algunos?

La **Accesibilidad** es la cualidad de fácil acceso para que cualquier persona, incluso aquellas que tengan limitaciones en la movilidad, en la comunicación o el entendimiento, pueda llegar a un lugar, objeto o servicio. Es la condición que deben cumplir todos los entornos, procesos, bienes y servicios para ser comprensibles, utilizables y practicables de la forma más autónoma y natural posible.

También es necesario, como actores en nuestro campo profesional, posicionarse para generar conciencia sobre las producciones que se ponen en circulación en la sociedad, ya que "(...) de nuestra dedicación o de nuestra desidia, se van a posibilitar acciones con resultados positivos o negativos para los sujetos en su contexto social. Se trata de señales de tránsito, jerarquías de información, seguridad industrial, prospectos médicos, manuales de estudio, materiales didácticos comunes (...)" que estarán o no atravesadas por la perspectiva de la accesibilidad.

Es por ello que las autoras perciben la necesidad de que en el proceso formativo de los profesionales implicados en la construcción de dichos entornos se haga foco en los Siete Principios del Diseño Universal:

-Uso equitativo: Que proporcione las mismas maneras de uso a todos los usuarios; idénticas cuando sea posible, equivalente cuando no lo sea.

-Uso flexible: el diseño debe poder adecuarse al mayor rango de métodos de uso y habilidades individuales

-Simple e intuitivo: el diseño debe ser fácil de entender eliminando complejidades que demanden experiencia, conocimientos, habilidades o concentración del usuario.

-Información fácil de percibir: Mayor legibilidad a la información relevante usando diferentes modos (texto, imagen, sonido) para presentar de manera redundante la que sea esencial.

-Tolerancia al error: se debe minimizar los riesgos de acciones involuntarias o accidentales que puedan tener consecuencias adversas.

-Mínimo esfuerzo físico: debe poder ser usado eficazmente y con el mínimo esfuerzo posible.

El Diseño para Todos (*Design for All*), centra su actividad en la búsqueda de soluciones de diseño para que todas las personas, independientemente de la edad, el género, las capacidades físicas, psíquicas y sensoriales o la cultura, puedan utilizar los espacios, productos y servicios de su entorno, participando, al mismo tiempo, en la construcción de nuestra sociedad.

Francesc Aragall.

-Dimensiones apropiadas: que los tamaños y espacios sean adecuados para el apropiado acceso, alcance, manipulación o uso, independientemente del tamaño del cuerpo, postura y movilidad del usuario.

**{ ESTRATEGIAS DE
COMUNICACIÓN }**



“”

[las estrategias de comunicación] Son dispositivos de comprensión/interpelación de las alteridades que en lugar de negar las diferencias entre los actores presentes en una situación dada, integran esas diferencias en una planificación flexible que recupera sus tensiones.

Sandra Massoni

A lo largo del transcurso de la carrera (y de la vida en general), la pregunta acerca del quehacer del comunicador siempre es tema de conversación.

Cuando nos proponemos contestar con claridad surge una cuestión central: la estrategia.

La definición dice algo muy cercano a operaciones militares y acciones que requieren una gran preparación antes de ser ejecutadas, aunque es posible aplicar estas concepciones a otros ámbitos. Esto sucede ya que, en cierta medida, todo aquello que aspira a un fin necesita de un proceso estratégico para lograrlo efectivamente.

En este contexto me veo en la obligación de contestar: ¿por qué pensamos en estrategias de comunicación?

Lejos de entender a la comunicación como un proceso lineal y estático, mi concepción tiene que ver con la comunicación como un fluido. Es la circulación de algo que relaciona a alguien. Y puntualmente en la comunicación visual mediante recursos estéticos, códigos visuales y modos de representación.

En palabras de Yves Zimmerman: "(...) la comunicación visual se define como el acto de configurar un significado mediante el uso, la combinación o creación de toda clase de signos no convencionalizados con intención comunicacional, de modo que una comunidad de receptores puede tener en común, puede compartir, la percepción y comprensión de dicho significado. Para lograr esto, el conjunto sígnico debe estar adecuado a esta finalidad y al uso que se hace de él."

En este sentido la comunicación como fluido ayuda a pensar en las nuevas formas de contacto que se llevan adelante en nuestros días.

Visto desde esta perspectiva, es posible afirmar que la comunicación se constituye como un proceso dialógico que se

Estrategia (nomb. fem.)

Ciencia y arte de concebir, posibilitar y, en su caso, ordenar y ejecutar acciones para que ejerzan un previsto y esencial influjo, en paz o en guerra, en la consecución de los fines de la política nacional.

encuentra muy lejos de estar quieto. Se establece un diálogo constante entre los actores que intervienen, como así también entre los sentidos que se producen. En consonancia con esto, es necesario referir a las partes involucradas en el proceso de comunicación como actores sociales. Ya no se trata de receptores. Ya no hay mensajes emitidos que deban ser decodificados unilateralmente. Distintos atravesamientos (culturales, históricos, de clase, de género, etc.) configuran el espacio diverso de la recepción, dando paso más bien a una negociación del sentido por actores sociales que entran y salen de estos procesos ejerciendo diferentes roles.

Desde este paradigma, lo comunicacional comienza a ser entendido como un espacio de encuentro de saberes diversos. Así, trabajar estratégicamente en la producción implica en primer lugar conocer a los actores. Poder leer esa diversidad de prácticas para entonces generar puntos de contacto que contemplen cada interés particular.

Es importante recordar, además, que ningún proceso comunicacional se da aislado de un territorio dado. El escenario a donde se desarrollan las acciones propias de todo intercambio de comunicación está siempre supeditado a las condiciones sociales, culturales, económicas y políticas de un determinado tiempo. Este concepto permite pensar cómo ese territorio (y esa práctica en territorio) afecta a los actores que intervienen.

Así, comienzan a ponerse en tensión las realidades existentes de cada uno de ellos, con sus conflictos propios e inevitables, problematizando nuestras propias creencias y valores para descubrir nuevas formas de ver y construir el mundo.

Poder comprender(nos) inmersos en un proceso en constante cambio que se ve cotidianamente condicionado por nuestro tiempo y espacio es, también, apropiarse de la realidad con vistas a la transformación.

Contemplar estrategias de comunicación accesibles es, sobre todas las cosas, pensar en la diversidad. La apertura de estos mundos posibles hace que la tarea del comunicador (con la convicción de que es desde la formación profesional) se vea

atravesada constantemente por un vínculo más empático con la realidad que lo rodea.

Si habláramos de un esquema de comunicación tradicional podríamos plantear esto en términos de feedback o retroalimentación, si se quiere. Entender a los actores en faz de recepción como heterogéneos y con múltiples formas de percibir la realidad es la herramienta principal para poder todo el tiempo tener la capacidad de (re)mirarse y poner en tela de juicio nuestras acciones profesionales diarias, y así permitir la generación de un proceso totalizador mediante el cual se mejoren las propuestas por algo superador.

ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN VISUAL

La Comunicación Visual (que me involucra en este proceso de reflexión), tiene como centro y como eje la estrategia. La estética va de la mano de aquellos procesos de construcción de sentido, de elaboración de mensajes pensados para un actor en faz de recepción específico (ya no pensamos en destinatario) y con fuerte hincapié en esta cuestión de lo dinámico que nombramos líneas más arriba.

Como bien se propuso en el apartado “Discapacidad y Accesibilidad” esta tesina se desarrolla en el cruce entre discapacidad y estrategias de comunicación. Se piensan estrategias de comunicación visual accesibles.

Al intentar darle respuesta al interrogante sobre la pertinencia de este trabajo en nuestro campo de estudio, puedo decir que los nuevos medios digitales y el contenido que se piensa para ellos queda muy lejos de incluir a las PcD.

Si bien las tecnologías han avanzado con el propósito de ser para todos, las barreras que se generan en torno al uso de ellas hacen que la autonomía de las PcD sea fuertemente cuestionable.

Las producciones vinculadas con estos nuevos medios, a su vez, no son únicas ni estáticas. Por el contrario pueden existir diferentes versiones: ya no se piensan como creación manual

que solo depende de la mano del hombre sino que los productos se ven mediados por las tecnologías de la información.

Para entender, a su vez, las interacciones de las PcDV con los medios y mensajes que las rodean tomamos la consideración de los medios como "extensiones del ser humano" (tal como postula Marshall McLuhan (1996)). Así, las tecnologías asistivas⁹ mediante las cuales las PcDV interactúan con el mundo, configuran modos de ser y estar en el mundo, tales como las subjetividades. Son literalmente extensiones de sus cuerpos: bastones, lupas, lectores de pantalla, grabadores.

En los últimos veinte años hemos asistido a una verdadera revolución tecnológica comunicacional. La rápida expansión de internet implicó el surgimiento de nuevos medios y lenguajes que vinieron a sumarse a los tradicionales. Constantemente han estado apareciendo nuevos entornos en los cuales comenzaron a circular los sentidos: desde la web y los canales de chat, hasta las apps y redes sociales.

Y fue por estas razones que los profesionales de nuestro campo han aprendido a readaptarse continuamente de acuerdo a las tendencias del momento para que los sentidos por ellos configurados sigan alcanzando a su público objetivo. Pensar la comunicación en el Siglo XXI supone por ende producir mensajes pensados para distintas plataformas, cada una con su lógica.

El desafío que hoy convoca, a la luz de lo fundamentado en esta tesina, es que los comunicadores logren incorporar la accesibilidad en sus rutinas de producción. Ya no bastará pensar una pieza para cada medio, sino que las mismas deberán incorporar desde el minuto cero de su planificación las pautas para el acceso al mayor número de personas posibles. Y, además, implicará contemplar la producción de piezas alter-

"Los medios o extensiones del hombre son 'agentes que hacen que algo suceda'"

M. McLuhan

⁹ La Tecnología Asistiva (TA) implica un conjunto de elementos que incluyen dispositivos, servicios, y estrategias para dar soporte a procesos funcionales de las personas (AEDIN, 2005; Cook & Polgar, n.d.; Mann & Lane, 1991).

nativas cuando las originales no puedan ser construidas de acuerdo a dichas pautas.

Los elementos de la estrategia. Al pensar en comunicaciones visuales surge de inmediato la idea del diseño gráfico. Si bien la concepción en cuanto a mensajes visuales recae en dispositivos estéticos formales, es imprescindible pensar en dispositivos de comunicación. Como bien decía al definir estrategia, un dispositivo refiere a un mecanismo complejo a donde el sentido no está dado sino que se construye.

De esta manera el profesional de la comunicación visual se convierte en un analista de las situaciones problemáticas dadas en un contexto real. Será un desafío pensar propuestas asentadas sobre los elementos que componen el lenguaje visual (tipografía, color, imagen) para un público diverso.

Pero, ¿cómo se desarrollan? En muchos ámbitos se considera a la estrategia como central para llevar a cabo diferentes tareas o aplicar tácticas específicas con un cierto fin. Podemos determinar, entonces, que estas tácticas que componen a la estrategia (las que denominaremos acciones) deben tener en cuenta varios principios básicos para llevarse adelante.

Como primer medida y, aunque parezca una obviedad, la estrategia debe existir. Vale aclarar que una simple suma de acciones no necesariamente componen una estrategia. Deben estar regidas por un concepto totalizador que las amalgame y las haga solidarias entre sí.

Una vez vista la existencia de la estrategia, debe presuponer una solución a un problema. Esto es parcialmente así ya que la consideramos como el vehículo para dicho objetivo. Cabe destacar que todo esto sería inútil si no tenemos en claro que deben existir objetivos concretos para poder llevar adelante la estrategia con éxito.

La propuesta. A partir de la lectura de diversos autores desde el campo del diseño gráfico y el marketing¹⁰, surge una iniciati-

10 Jorge Frascara y Vilma Núñez son algunos de ellos.

va para pensar los procesos de comunicación visual desde una mirada estratégica que permita la elaboración de producciones inclusivas en clave de accesibilidad.

A continuación desarrollaré los componentes y las instancias más importantes junto con sus características para ser llevadas a cabo.

Primer paso: la exploración

El diagnóstico y los objetivos

Siguiendo la lógica del diseño como proceso de comunicación más allá de lo estético, es necesario un correcto diagnóstico de las situaciones problemáticas con las que nos toparemos a la hora de desarrollar piezas de comunicación visual.

En el caso de las estrategias de comunicación visual accesibles, el diagnóstico se lleva adelante a partir del relevamiento y análisis de los datos concretos mediante los que tendremos certezas para trabajar. En este sentido, las barreras con las que se encuentran las PcDV son información de vital importancia a la hora de pensar propuestas que puedan contribuir a mejorar su calidad de vida. Dichas barreras pueden ser tanto físicas como de comunicación. En el caso de las PcDV, se encuentran con múltiples dificultades a la hora de la recepción de aquellos mensajes visuales que no tienen una descripción textual que pueda ser leída por los dispositivos de apoyo.

Esta primera instancia conlleva un trabajo que, en muchos casos, debe ser compartido por las mismas personas que integran este colectivo. Aquí surge por consiguiente la definición de los objetivos. Es decir, hacia dónde vamos.

Para canalizar la estrategia y con el afán de generar producciones visuales accesibles, tomaré a María Ledesma para desarrollar algunas ideas acerca de cómo formular esos objetivos. Tanto la estrategia como las piezas que se generen a partir de ella deberán:

Hacer - ver a los actores involucrados la problemática vista en

el diagnóstico (las barreras de las PcDV, por ejemplo).

Hacer - saber la información necesaria para poder modificar esa situación (recursos accesibles, principios del diseño universal a aplicar sobre las piezas).

Hacer - valer, dándole significado a los consumos de actores diversos, con necesidades y características propias (tomando en cuenta los distintos tipos de discapacidad y los alcances de cada recurso específico se pondrán en valor estas formas de consumir y de recibir los mensajes visuales).

Hacer - hacer, motivando a la acción mediante pautas concretas y aplicables con miras a una transformación positiva (tanto para las PcDV, garantizando el derecho a la información y a la comunicación, como así también para los comunicadores que producen mensajes, otorgando un plus de calidad).

Los otros: actores en faz de recepción

Como bien se trabajó en las páginas anteriores, los receptores de las producciones visuales no son para nada pasivos. Por esto se considerarán como dinámicos y activos. Utilizando algunos de los conceptos propuestos, los mencionaremos como actores en faz de recepción. En otras palabras: se tendrán en cuenta sus saberes, valores, experiencias y por supuesto sus códigos. En este punto es clave que comprendamos los códigos que manejan las PcDV.

Si consideramos a los códigos visuales como una interrelación entre color, tipografía, imagen y composición en el espacio, debemos tener en cuenta que nuestros actores en faz de recepción podrían presentar alguna dificultad con respecto a estos elementos.

Así, por ejemplo, para las personas con daltonismo, la relación con el color como un elemento de valor simbólico se disuelve.

Es claro que no siempre en la segmentación de los actores en faz de recepción de nuestros mensajes visuales habrá PcDV. En este punto pensar en estrategias accesibles debe ser la

premisa que vaya más allá de esta categorización del “público”. Las características con las que producimos mensajes accesibles no se limitan únicamente al colectivo con discapacidad que podamos encontrarnos en el diagnóstico. Cualquier usuario con o sin discapacidad podrá recibir de una forma más eficiente y eficaz el mensaje visual que produciremos.

Y ¿por qué podemos afirmar esto? Los principios del Diseño Universal sobre los que se sostienen las hipótesis de esta tesis, aseguran la correcta aplicación de estrategias yendo más allá de las cuestiones meramente vinculadas a la discapacidad visual. Los elementos del lenguaje visual que puedan ser pensados de manera accesible permitirán una mayor llegada (y en muchos casos comprensión) de aquellas construcciones de sentido.

El escenario

Como no nos encontramos solos en el mundo ni aislados de la realidad en la que nos desenvolvemos, necesariamente surge la obligación de poner en contexto las producciones de comunicación visual accesibles.

Jorge Frascara (2000) propone a través de su concepción de contextos la aplicación a los mensajes producidos para que se puedan comprender con un marco concreto.

En primer lugar, el autor propone el **contexto perceptual** en el que se insertan nuestras piezas de comunicación visual accesibles. En este punto es muy importante tener en cuenta el espacio a donde se publicarán/difundirán ya que en el caso de las PcDV los soportes son centrales a la hora de su correcta decodificación y condicionan la manera de ser recibidas. Así, para personas ciegas será necesario tener en cuenta que los soportes digitales requieren de la asistencia de softwares lectores de pantalla para poder “leer” el contenido gráfico¹¹.

11 Los lectores de pantalla recorren los metadatos de los documentos y leen en voz alta las etiquetas que describen cada elemento (imágenes, gráficos, entre otros).

Por su parte, para personas con baja visión, tanto en soportes digitales como en impresos, se vuelve imprescindible que las tipografías e imágenes sean de un mayor tamaño. Y, como fue mencionado algunas líneas más arriba, el factor del color también incide en la correcta lectura de diversos elementos utilizados como semantizadores.

El **contexto de origen** está vinculado con la identidad del actor en faz de emisión. Esto quiere decir que al incorporar a las rutinas de producción las estrategias de comunicación accesibles, nos diferenciamos de mensajes similares y permitimos que las piezas lleguen a un mayor número de personas y más efectivamente. Aquí radica el corazón de esta tesina: producir en clave de accesibilidad desde la gestación de las ideas.

En cuanto al **contexto de clase** son aquellos confrontamientos entre las piezas que producimos y otras de la misma temática. En otras palabras: sin importar el contenido de las piezas visuales, la forma (y su accesibilidad) permitirán que se apliquen las pautas que ponen en valor esta característica.

En el **contexto sociocultural**, por su parte, se pondrán en evidencia las elecciones y recursos a utilizar. Este punto es clave en cuanto accesibilidad ya que en esta instancia del desarrollo de estrategias accesibles, se vuelve imprescindible considerar las herramientas a disposición para tal fin. Las decisiones al respecto de las piezas producidas en clave accesible es recomendable que sean desde el comienzo de la idea. Los recursos visuales son múltiples y con mucho potencial desde el cual se pueden elegir las combinaciones necesarias para producir accesible.

Por último, tendremos presentes el **contexto de lenguaje y estilístico**, propios de cada época y lugar para poder aplicar técnicas de accesibilidad. Estos dos puntos tienen una fuerte relación con el escenario descrito anteriormente ya que las pautas o recomendaciones que se establecen mediante la estrategia se pueden adaptar a los estilos de cada época.

Por otro lado, con respecto al lenguaje, las pautas que establezcan organismos internacionales que dan estándares de

calidad, están pensadas en una clave de códigos medianamente universales. Esto quiere decir que se pueden aplicar y adaptar según las características propias de nuestros actores y objetivos.

Los contextos se articulan en todas las instancias de producción y atraviesan todo el proceso ya que se pueden manifestar en mayor o menor medida en cada una de las instancias, siendo aconsejable tenerlos presentes en todo el proceso de la estrategia.

Definiendo la identidad

Nosotros: actores en faz de emisión

Ya definida la categoría de los actores en faz de recepción queda definirnos como productores de mensajes de comunicación visual. Es pertinente reemplazar la idea tradicional de "emisor" por la de actor en faz de emisión. Se pueden comprender, de esta manera, como activos y cargados de subjetividad.

Toda producción de sentido (mensajes de comunicación visual en este caso) está sesgada por quien la produce. En este sentido, Humberto Maturana (1992) da una mano para poder comprender qué sucede con nuestra subjetividad en relación a aquellos fenómenos con los que nos encontramos. Es imposible deshacernos de lo que cargamos con nosotros. La "objetividad entre paréntesis" nos permite mirar bajo los lentes de nuestra propia experiencia y producir de la misma manera.

Desde el paradigma de los Derechos Humanos se entiende a la discapacidad como producto de la interacción social. Es por esto que el rol de comunicadores activos y comprometidos convoca a la tarea de pensar en un otro diverso. Aquí se pone en relieve la instancia en la cual se lleva a cabo todo el proceso de estrategia.

Combinamos los elementos del lenguaje visual con un propósito y como manera de mostrar quiénes somos. Aquí, las estrategias de comunicación visual accesible tienen fuerte im-

pacto. Hacer mensajes accesibles e inclusivos es una decisión.

La etapa de producción

La planificación de un proceso estratégico contempla en sí una instancia pensada en la producción de mensajes de comunicación visual (en nuestro caso accesibles).

En la etapa de producción de mensajes visuales accesibles, se encuentran dos grandes grupos: las tácticas y los elementos del discurso.

En primer lugar y tomando el concepto de tácticas propuesto por Michel De Certeau (1996), las tácticas son entendidas como aquellos recursos o pautas que nos sean de utilidad para poder llevar adelante los objetivos que nos propusimos en la etapa exploratoria (y teniendo en cuenta los contextos).

Las recomendaciones específicas para cómo llevar adelante propuestas visuales accesibles se ubican aquí.

Por otro lado, los elementos del discurso, son entendidos como aquellos mensajes o producciones de sentido que se ponen en relieve mediante las piezas de comunicación visual. Se definen como el “contenido” de aquellas piezas. Esto es: la temática que se trate (sea cual sea) puede ser accesible.

La evaluación

Lejos de ser el final del esquema, existe un momento de evaluación mediante el cual se puedan poner en práctica revisiones sobre las piezas y sobre el proceso estratégico que llevamos adelante. Este punto es muy importante ya que nos permite contemplar aquellas cuestiones que suman (o restan) a la accesibilidad. Entendemos esta instancia como un espacio de aprendizaje y autocrítica, a donde los posibles intercambios con actores en faz de recepción nos ayuden a comprender mejor las dinámicas que favorecen a un diseño universal, inclusivo y para todos.

No hay recetas ni fórmulas magistrales que develen el misterio de una estrategia de comunicación visual accesible. Como en todo proceso debemos siempre estar atentos a las interpretaciones y a las necesidades propias y de los otros. Estos pasos y conceptualizaciones solamente buscan echar un poco de luz sobre el camino a recorrer.

**RECOMENDACIONES Y
ACCIONES**

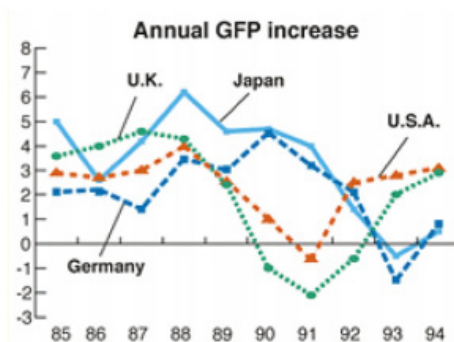
El recorrido hasta acá ha sido en gran parte una conceptualización teórica con el fin de poder plantear un esquema de cómo seguir un paso a paso en la estrategia de comunicación visual accesible.

Si bien es importante entender qué sucede en todas las instancias y con los componentes de las estrategias, no se puede negar que en la etapa de producción es cuando más se ponen en juego los elementos que harán de las producciones algo inclusivo. En este sentido, esta sección tiene como objetivo mencionar y dar cuenta de aquellos elementos a utilizar en concreto en las piezas visuales.

EL COLOR

Al hablar de PcDV que tengan daltonismo, surge el tema del uso del color como interrogante: ¿cómo se aplica el color en estrategias accesibles? La respuesta viene dada de la mano de otros elementos del lenguaje visual. Entendemos que el color tiene dos funciones: una semántica y otra estética. En ambos casos, como pauta general, el color nunca debe ser la única forma de transmitir alguna información. Esto quiere decir que no debe ser condición para entender el sentido del mensaje visual.

Así, si lo tomamos como un elemento semántico, se puede acompañar con variables tipográficas, subrayados, misceláneas, íconos, etcétera. Los casos más concretos tienen que ver con gráficos y con enlaces web. A continuación un ejemplo de gráfico en el que se utilizan otros elementos visuales además del color como señalador:



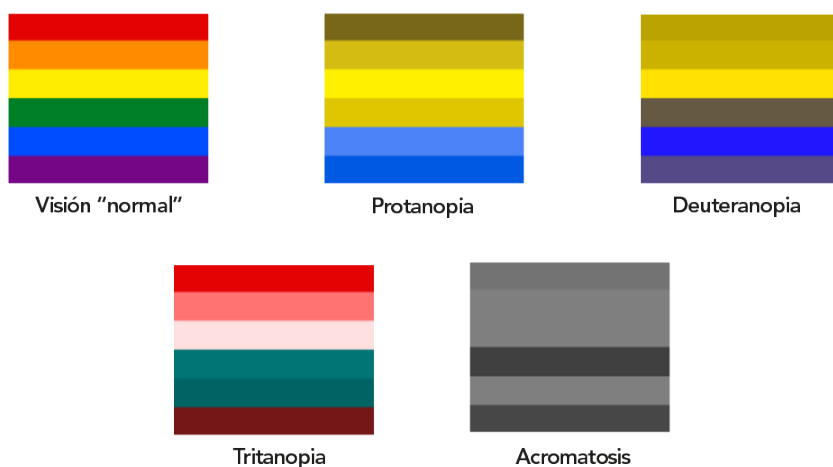
Otro factor central en cuanto al uso del color con fines estéticos son los contrastes. Estos se dan a partir de la diferencia entre dos colores o más y la forma en la que los percibe el ojo humano, es decir la “visibilidad del color”. Entre ellos es muy importante que exista esta diferenciación para que se decodifiquen sin producir ruido. En este sentido, el World Wide Web Consortium (W3C)¹² plantea diversos “niveles” de luminosidad necesarios para poder considerar a dos colores como accesibles (con un contraste adecuado para la legibilidad): “Se considera que dos colores ofrecen buena visibilidad de color si la diferencia en brillo y la diferencia en color entre ambos es mayor que un intervalo dado.” El intervalo que sugiere el W3C es menor a 125 para el brillo de color y menor a 500 para la diferencia de color.

Algunos contrastes recomendados como más accesibles:



Por último, debemos tener en cuenta siempre que las necesidades y barreras con las que se encuentran las personas daltónicas irán variando según el tipo de alteración en la percepción que posean. En líneas generales los grandes grupos de daltonismo (y cómo perciben los colores) son:

¹² El World Wide Web Consortium es un organismo que se encarga de establecer estándares internacionales en pos de la preservación de la web a largo plazo. Tiene una iniciativa sobre accesibilidad denominada Web Accessibility Initiative (WAI) mediante la cual se proponen criterios y pautas de accesibilidad web entre otras.



LA TIPOGRAFÍA

La implementación de la tipografía, tanto en piezas digitales como en piezas impresas, tiene algunas consideraciones que hacen a su uso y accesibilidad.

Si consideramos como principio fundamental de la tipografía su legibilidad, las condiciones de accesibilidad implican adaptar aquellas decisiones de producción para lograr este cometido.

Por legibilidad se entiende al grado de facilidad con el que un texto puede ser leído sin que exista ambigüedad formal. En este aspecto hay que tener bien claro a la hora de armar la estrategia algunos puntos con respecto a la composición del texto:

*El contenido que se publica (qué se lee)

*El tipo de actores en faz de recepción que lo recibirán (infantil, adulto, público en general, comunidad científica, etc.).

*Cuál es el soporte (papel, pantalla, etc.).

*Cuál es la finalidad del mensaje, es decir qué quiero lograr con esta información (publicidad, divulgación científica, literatura, arte, etc.).

Por otro lado hay que contemplar la combinación de las variables visuales que caracterizan a las familias. Para las PcDV, una tipografía debe ser preferentemente sin serif ya que los remates pueden resultar confusos a la lectura, sobre todo si poseen alguna disminución visual o problemas en el enfoque. Esta elección está condicionada por el soporte del mensaje visual ya que algunos expertos en la materia sugieren que para materiales impresos se usen tipografías que tengan serif. Las familias recomendadas con este propósito pueden ser:

| | |
|------------------|------------------|
| Arial | Calibri |
| Gotham | Verdana |
| Trebuchet | Helvética |

Con respecto a este punto, también es muy importante el cuerpo de la tipografía elegida. Se recomienda que se usen 13 puntos como mínimo, existiendo los macrotipos que poseen un cuerpo de 18 o más.

En cuanto a variables, se pueden utilizar negritas e itálicas siempre moderadamente y no en grandes extensiones de texto que compliquen la lectura. Cabe destacar que las personas con baja visión utilizan tecnologías de apoyo como lupas y magnificadores que también tienen una gran incidencia en el caso de que la tipografía elegida no se adapte a las ampliaciones correctamente.

Por su parte, en la elaboración de textos de mayor extensión, las palabras deben estar próximas unas a otras, esto quiere decir sin demasiado espacio entre sí para permitir un correcto orden de lectura y evitar las confusiones entre caracteres.

Además, el interlineado debe ser superior al espacio entre palabras, ya que, de esta manera, el contenido en grandes bloques de texto se vuelve menos confuso. Para la lectura en pantalla, se recomienda que el interlineado esté entre 130 y 150%.

En cuanto a la cantidad de caracteres según el espacio disponible, se recomienda que, por línea de texto en papel, haya entre 55 y 60 caracteres, alrededor de unas 9 a 10 palabras. En el caso de soporte digital, el número se sitúa entre 40 y 60 caracteres por línea.

Por último, la variable de caja es de vital importancia. Las oraciones deben componerse preferentemente con caja Mayúscula-minúscula, procurando no intercalar cajas altas para no confundir al lector, ya que las letras minúsculas poseen mayor grado de legibilidad y favorecen al ritmo de lectura.

Bonus track: El uso de estilos aplicados a los elementos del texto ayudarán en gran medida a las PcDV ya que tanto los lectores de pantalla (como cualquier otra tecnología asistiva) pueden recorrer el contenido basándose en aquellas características particulares. Así, es recomendable usar una jerarquía de títulos y subtítulos que ordenen la lectura, como también encomillados y citas que diferencien contenidos textuales.

LAS IMÁGENES

En el transcurso de las páginas que anteceden, se dejó bien en claro que la discapacidad visual no implica la completa anulación del sentido de la vista. En este sentido, la propuesta con imágenes no solo está pensada para las PcDV que tengan baja visión sino también para aquellas que sean ciegas.

La premisa en este caso es simple: todo aquello que sea contenido visual debe tener su alternativa textual. El acceso a la información que brinda el material visual no se limita solamente a quienes puedan percibirlo mediante los ojos. Las imágenes son “leídas” por los lectores de pantalla, como bien

mencioné en el contexto perceptual de la estrategia de comunicación visual.

Así, como productores de mensajes visuales, agregaremos la información necesaria para que las imágenes sean correctamente decodificadas por nuestros actores en faz de emisión.

Existen varias maneras de cumplir con este propósito. Las dos más utilizadas son los epígrafes y las etiquetas.

Por un lado, al epígrafe lo consideramos como a aquella descripción textual breve que se ubica de una forma visible cerca de la imagen. Por su parte, las etiquetas, tienen que ver con descripciones textuales más largas (y probablemente más exhaustivas) que se encuentran en la metadata de los archivos digitales. Cabe aclarar que las etiquetas no se aplican a piezas en soporte impreso porque resulta imposible. La alternativa en estos casos radica en el uso de otro sistema que completamente como lo es el Braille.

Con respecto al uso de la imagen, y al igual que en el caso de cualquier otro lenguaje, la función que cumplirán depende de los objetivos estratégicos. Así la elección de uno u otro elemento visual puede ser en el sentido de brindar información, complementar un elemento textual o ser puramente decorativa, entre otras. Estas funciones también condicionan las decisiones de accesibilidad ya que no será lo mismo una descripción de carácter informativo que si es puramente estética o emocional. De hecho hay casos en los que las imágenes que no cumplan con ningún propósito concreto no se describirán (aunque sí se las indica como imagen para que el software las pase por alto).

Con respecto a las consideraciones de encuadres, se recomiendan planos cerrados en lo posible ya que así se perderán la menor cantidad de detalles posibles al ampliarlas.

Por último, consideramos en el mundo de las imágenes no solo a aquellas que sean de carácter fotográfico o representacional sino también a los íconos y símbolos. En este aspecto preferentemente hay que pensar alternativas que impliquen

códigos fácilmente entendibles para nuestros actores en faz de recepción.

REDES SOCIALES Y SITIOS WEB

El campo de acción de los comunicadores visuales se ha expandido más allá de los soportes tradicionales. En este punto, además de las piezas impresas, los formatos digitales son protagonistas de las estrategias de comunicación casi en cualquier ámbito.

Pensar la accesibilidad en estos nuevos medios implica una reconfiguración y adaptación de múltiples elementos. Tanto en las redes sociales como en los sitios web, las plataformas poseen la característica de tener múltiples lenguajes conviviendo al mismo tiempo.

En este aspecto hay que considerar aquellas pautas que permitan producir mensajes visuales accesibles. Como bien mencioné anteriormente, el W3C estipula criterios de conformidad que estandarizan las prácticas de accesibilidad (web sobre todo pero también aplican a la lógica de las redes sociales). Así, se desarrollan a través de cuatro principios fundamentales: perceptibilidad, operabilidad, comprensibilidad y robustez. Cada uno de ellos está enfocado hacia varios aspectos que hacen de la navegación y acceso a la información efectivas.

Como recomendaciones generales y sin ahondar en la programación web y escritura de código, se debe hacer foco en la estructura y orden de lectura de los sitios. De esta manera, consideramos las formas en que se navegan, a la par del contacto visual: la jerarquización de la información, las alternativas textuales a todo elemento visual, los contrastes de color entre los elementos, la adaptabilidad a nuevos dispositivos, entre otros.

Por su parte, existen herramientas útiles para comprobar la accesibilidad y para generar contenido para redes y web accesible. En este aspecto, algunas de las plataformas ya han incorporado sus propias condiciones de accesibilidad. Así, por

ejemplo, Facebook brinda, mediante Inteligencia Artificial, descripciones automáticas de las imágenes y da la posibilidad de cambiar estas etiquetas a voluntad del usuario. Lo mismo sucede en Instagram y Twitter en las que se pueden colocar tanto epígrafes como descripciones extensas de lo que se ve en las imágenes que se comparten.

**{ REFLEXIONES }
FINALES**

La comunicación es un fluido en permanente cambio, nunca se queda quieta. Los actores que en ella intervienen tampoco son inertes.

Así como surgirán nuevos lenguajes, nuevas plataformas y nuevas ideas, las propuestas en torno a la accesibilidad también se irán adaptando.

El recorrido de las páginas que anteceden busca hablarle a los involucrados en la producción de mensajes visuales y plantar la semilla en el camino de la accesibilidad.

La intención es clara: brindar herramientas teóricas y prácticas para que se incorporen a las rutinas de producción en pos de generar productos inclusivos y con un plus de calidad.

Retomar la frase con la que comienza esta producción, sirve para dar una vuelta a lo que significó todo el recorrido de lo trabajado y de las cuestiones que se ponen de manifiesto a lo largo de cada parte de esta tesina:

La inclusión es una tarea colectiva. La inclusión es un acto de interpelación. La inclusión nos empuja a derribar nuestros propios muros. La inclusión nos invita a construir todo el tiempo.

Y como todo proceso y producto de un trabajo colectivo, no concluye en estas líneas. Esta tesina busca abrirse y abrir hacia otros con el afán de que la propuesta no quede encerrada solo en estas páginas.

{ ANEXOS }

La convención sobre los derechos de las personas con discapacidad (Naciones Unidas) establece los siguientes puntos en sus artículos 1 y 2:

Artículo 1

Propósito

El propósito de la presente Convención es promover, proteger y asegurar el goce pleno y en condiciones de igualdad de todos los derechos humanos y libertades fundamentales por todas las personas con discapacidad, y promover el respeto de su dignidad inherente.

Las personas con discapacidad incluyen a aquellas que tengan deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, puedan impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás.

Artículo 2

Definiciones

A los fines de la presente Convención:

La “comunicación” incluirá los lenguajes, la visualización de textos, el Braille, la comunicación táctil, los macrotipos, los dispositivos multimedia de fácil acceso, así como el lenguaje escrito, los sistemas auditivos, el lenguaje sencillo, los medios de voz digitalizada y otros modos, medios y formatos aumentativos o alternativos de comunicación, incluida la tecnología de la información y las comunicaciones de fácil acceso;

Por “lenguaje” se entenderá tanto el lenguaje oral como la lengua de señas y otras formas de comunicación no verbal;

Por “discriminación por motivos de discapacidad” se entenderá cualquier distinción, exclusión o restricción por motivos de discapacidad que tenga el propósito o el efecto de obstaculizar o dejar sin efecto el reconocimiento, goce o ejercicio,

en igualdad de condiciones, de todos los derechos humanos y libertades fundamentales en los ámbitos político, económico, social, cultural, civil o de otro tipo. Incluye todas las formas de discriminación, entre ellas, la denegación de ajustes razonables;

Por “ajustes razonables” se entenderán las modificaciones y adaptaciones necesarias y adecuadas que no impongan una carga desproporcionada o indebida, cuando se requieran en un caso particular, para garantizar a las personas con discapacidad el goce o ejercicio, en igualdad de condiciones con las demás, de todos los derechos humanos y libertades fundamentales;

Por “diseño universal” se entenderá el diseño de productos, entornos, programas y servicios que puedan utilizar todas las personas, en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptación ni diseño especializado. El “diseño universal” no excluirá las ayudas técnicas para grupos particulares de personas con discapacidad, cuando se necesiten.

Algunos sitios para comprobar accesibilidad web, de documentos, color, entre otros:

-Sitios para poder corroborar contrastes de color:

- Contrast-A: <http://dasplankton.de/ContrastA/>
- Luminosity Colour Contrast Ratio Analyser, de Juicy Studio: <http://juicystudio.com/services/luminositycontrastratio.php>
- Color Contrast Comparison, de Joe Dolson: <http://www.joe-dolson.com/color-contrast-compare.php>
- Colour Contrast Check, de Jonathan Snook: http://snook.ca/technical/colour_contrast/colour.html
- Graybit: <http://gray-bit.com/main.php> (Válido únicamente para páginas web)

-Validadores de documentos digitales:

Si bien cada software tiene sus propios comprobadores de accesibilidad, existen sitios que permiten corroborar las pautas de accesibilidad. Algunos de ellos son:

<http://checkers.wtkollen.se/en/pdfcheck/> (de manera online)

<https://www.access-for-all.ch/en/pdf-lab/pdf-accessibility-checker-pac.html> (descargando a la computadora).

-Protocolos de la WAI:

Para tener en cuenta los criterios web con estándares internacionales, en el sitio <https://validator.w3.org/> se propone ingresando solo el dominio de la web a analizar el reconocimiento de los errores que interfieren en la accesibilidad de la misma.

-Herramientas para creación de audiovisuales accesibles:

- SMIL: <http://www.w3.org/AudioVideo>

Es un creador de presentaciones con imágenes, audio y video que tienen condiciones de accesibilidad (creado por el W3C).

- Transcribe: <https://transcribe.wreally.com/>

Es una herramienta web que ayuda a hacer más lenta la dicción del audio para poder transcribirla más fácilmente.

- Universal subtitles: <http://universalsubtitles.org/>

Es una herramienta web colaborativa de código abierto que permite subtitar cualquier vídeo que esté publicado en plataformas como YouTube o Vimeo.

- STAMP: <http://office.microsoft.com/en-us/powerpoint-help/sub-%20titling-text-add-in-for-microsoft-powerpoint-stamp-HA102540315.aspx>

Es un complemento para PowerPoint que permite subtitar los materiales multimedia que se incluyan dentro de una presentación. Licencia gratuita.

-Guías y materiales para creación de documentos accesibles y buenas prácticas en comunicación:

- Guía de Accesibilidad de documentos electrónicos. Universidad sin barreras (Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid 2012). Disponible en: http://portal.uned.es/portal/page?_pageid=93,26066088&_dad=portal&_schema=PORTAL
- Guía para crear contenidos digitales accesibles: Documentos, presentaciones, vídeos, audios y páginas web (Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alcalá, 2015). Disponible en: http://www.esvial.org/wp-content/files/ESVIAL.LibroDigital_es_2015.pdf
- Guía de buenas prácticas para trabajadoras y trabajadores de la comunicación. Programa Nacional de Discapacidad (PRONADIS) Ministerio de Desarrollo Social. República Oriental del Uruguay. Disponible en: <http://pronadis.mides.gub.uy/innovaportal/file/32256/1/manual-comunicacion.pdf>

{ BIBLIOGRAFÍA }

AA.VV.: "Módulo Introducción" en Material de Cátedra Comunicación Visual Gráfica I - UNR. Rosario, LABGra, 2018.

ARFUCH, L., CHAVES, N., LEDESMA, M.: "Diseño y Comunicación. Teorías y enfoques críticos" Buenos Aires, Paidós, 1997.

DE CERTEAU, M.: "La invención de lo cotidiano" México, Iberoamericana, 1996.

DELEUZE, G.: "¿Qué es un dispositivo?" en Michel Foucault, filósofo. Barcelona, Gedisa, 1990.

FOUCAULT, M.: "Los Anormales" Madrid, Ediciones Akal, 2001.

FOUCAULT, M.: "Los cuerpos dóciles" en Vigilar y castigar. Buenos Aires, Siglo XXI Editores, 2002.

FRASCARA, J.: "Diseño gráfico para la gente: comunicaciones de masa y cambio social" Buenos Aires, Ediciones Infinito, 2000.

LE BRETON, D.: "El sabor del mundo. Una antropología de los sentidos" Buenos Aires, Nueva Visión, 2007.

LE BRETON, D.: "El cuerpo herido" Buenos Aires, Topia, 2017.

MAIZARES, N.: "El modelo social de la discapacidad: algunas notas para su discusión en Argentina" XI Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2015.

MANOVICH, L.: "El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital" Buenos Aires, Paidós, 2005.

MASSONI, S.: "Comunicación y desarrollo. Encuentros en la diversidad" en Grises de la extensión, la comunicación y el desarrollo. INTA - UNRC, Ricardo Thornton y Gustavo Cima-devilla Editores, 2008.

McLUHAN, M.: "Comprender los medios comunicación: las extensiones del ser humano" Buenos Aires, Paidós, 1996.

PANTANO, L.: "Discapacidad: conceptualización, magnitud y alcances. Apuntes para el mejoramiento de las prácticas en relación a las personas con discapacidad" Centro de Investigaciones Sociológicas. Departamento de Sociología. FCSE. UCA/CONICET. Documento de trabajo. 2008.

Fuentes digitales:

ARAGALL, F.: "Diseño para todos. Un conjunto de instrumentos" Recuperado en https://www.fundaciononce.es/sites/default/files/docs/DISEOPARATODOSUnconjuntodeinstrumentos_2.pdf

BOYESUK, S., CONTRERAS, G., RUIZ, V.: "Utilización de Tecnologías Asistivas en la elaboración y relato de cuentos como recurso para la comunicación y el aprendizaje" Recuperado en http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/69090/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

CHAVEZ, G.: "Un camino hacia la transformación en el campo de la comunicación/discapacidad" Tesina de Maestría - UNLP. Recuperado en <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/52071>

LADAGA, S., GONZÁLEZ, N.: "Diseño accesible: una reflexión sobre la práctica" Recuperado en <https://www.researchgate.net/publication/323258534>

LÓPEZ GONZÁLEZ, M.: "Modelos teóricos e investigación en el ámbito de la discapacidad. hacia la incorporación de la experiencia personal" Recuperado en <http://hdl.handle.net/10578/8063>

MATURANA, H.: "Entrevista con Humberto Maturana (La objetividad entre paréntesis) Por Denise Najmanovich y Ana María Llamazares en Página /12, Suplemento Futuro. Sábado 27 de junio de 1992" Recuperado en http://www.postitulooperiodismo.com.ar/blogs/v2/tdcom/wp-content/uploads/sites/21/2016/02/Maturana_objetividad-entre-par%C3%A9n

tesis.pdf

MAZZOLA, C.: "Repensar la comunicación en las organizaciones. Del pensamiento en línea hacia una mirada sobre la complejidad de las prácticas comunicacionales" Recuperado en http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232012000200008