

Reasonable accommodation and inclusion methods as a mechanism for strengthening transmedia audiovisual projects

Ajustes razonables y métodos de inclusión como mecanismo de fortalecimiento de proyectos audiovisuales transmedia

Tatiana Sofía Lozano Brochero

Universidad Nacional de Colombia, Colombia

Abstract

This paper aims to answer the research question: How do accessibility, inclusion, and reasonable accommodations help strengthen the creation of transmedia projects? The first part of the paper focuses on how reasonable accommodations can support narrative and creative processes, and how this can be applied to transmedia projects. The term "reasonable accommodations" is defined as those modifications to an artistic piece that ensure that people with disabilities can enjoy the projects autonomously. This is managed through the analysis of several Latin American projects that have consciously or unconsciously used accessibility, universal design principles and reasonable accommodations to innovate within the audiovisual field.

It has been concluded that many of the reasonable accommodations for people with disabilities respond to basic design needs such as good contrast, suitable layout and adequate sound design. Therefore, there is also an established relationship between a correct development of pre-production with an inclusive audiovisual final product. The main objective is to verify that transmediality allows a story to develop and expand beyond a single format, which broadens the viewpoints of each user and turns it into an experience that uses senses beyond sight and hearing.

Keywords: Transmedia, Accessibility, Reasonable Accommodations, Inclusion, Latin America.

Introducción

Este escrito tiene como propósito identificar cómo los ajustes razonables para personas con discapacidad pueden apoyar los procesos narrativos, y cómo esto se puede aplicar a proyectos transmediales. Esto se realizará por medio de un análisis de diversos proyectos, en su mayoría realizados en latinoamérica, que han utilizado de manera consciente o inconsciente la accesibilidad, los principios del diseño universal y los ajustes razonables para innovar dentro del ámbito audiovisual. Además, se planea relacionar este análisis teórico junto con las enseñanzas personales obtenidas durante el proceso de desarrollo de El Mundo Según Margarita, una serie infantil que busca utilizar la accesibilidad como catalizador creativo y narrativo.

Se partirá desde los conceptos de accesibilidad, inclusión y transmedialidad, para establecer no solo la importancia de estos conceptos en el desarrollo de televisión pública, sino que también funciona como fundamento para establecer una relación

entre los ajustes razonables, el audiovisual y los proyectos transmedia. Esto se sustenta por medio de diversos artículos de investigación latinoamericanos, específicamente de Colombia y Argentina, así como de ejemplos de series y proyectos que utilizan la accesibilidad de manera consciente o inconsciente para enriquecer su proceso creativo desde la preproducción. Se ha podido identificar que muchos de los ajustes razonables para personas con discapacidad responden a necesidades del diseño audiovisual básico como el contraste, la buena diagramación y un buen diseño sonoro. Por lo cuál también se establece una relación entre un correcto desarrollo de la pre producción con un producto audiovisual accesible.

Desarrollo desde la teoría

De acuerdo con la Revista de Estudios Europeos, "la accesibilidad es la condición que debe cumplir el entorno social a fin de que todas las personas, en condiciones de igualdad, puedan ejercer sus derechos y vivir de manera independiente" (Cepeda 2018, 1).

A grandes rasgos, la accesibilidad se refiere a una serie de normativas requeridas para que cualquier tipo de experiencia pueda disfrutarse desde la perspectiva de cualquier persona, sin importar las diferencias de cuerpos, en este caso los cuerpos de Personas Con Discapacidad (a las que también se referirá utilizando la abreviatura "PCD"). Para que un evento se considere accesible, debe cumplir con una serie de condiciones específicas, las cuales fueron creadas en pro de suplir las necesidades de ciertos tipos de discapacidades. En el mundo cinematográfico contamos con una serie de elementos que brindan accesibilidad a una pieza audiovisual: Los subtítulos closed caption (O subtítulos descriptivos), la audiodescripción, la interpretación a Lengua de Señas (Puesto que este artículo se escribe desde una perspectiva Colombiana, se hará énfasis en la Lengua de Señas Colombiana, o LSC), entre muchos otros. La accesibilidad está estrechamente relacionada con el diseño universal y la inclusión.

El diseño universal es definido por la Organización de Naciones Unidas como:

"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" (ONU 2006, 5).

Mientras que la inclusión se concibe desde el centro de la sociedad y se considera a las personas con discapacidad desde el principio del diseño “en los diseños de entornos accesibles pensados desde la mirada de la inclusión, se transforman los sistemas y el entorno para que sean de calidad para todas las personas, partiendo de la base de la diversidad como característica de toda sociedad.” Entonces, es importante recalcar que a pesar de no ser conceptos idénticos, si son ideas complementarias que ayudan a comprender los conceptos que logran la accesibilidad informativa y cultural.

Este tipo de condiciones se conocen como Ajustes Razonables, lo cuales se podrían definir como

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 (Cepeda 2018, 2)..

Es decir los ajustes razonables son aquellas adaptaciones que no consumen mucho tiempo o energía y que permiten que una pieza audiovisual pueda ser consumida de manera correcta por cualquier tipo de persona. En Colombia el acuerdo 1 del 2012 de la Comisión Nacional de Televisión estipula que:

“Los Estados Partes se comprometen a asegurar y promover el pleno ejercicio de todos los derechos humanos y las libertades fundamentales de las personas con discapacidad sin discriminación alguna por motivos de discapacidad. ..., los Estados Partes adoptarán medidas pertinentes para asegurar el acceso de las personas con discapacidad, en igualdad de condiciones con las demás, al entorno físico,... la información y las comunicaciones, incluidos los sistemas y las tecnologías de la información y las comunicaciones (...)” (Ley Colombiana 1346 de 2009, 2009).

Mientras que el artículo 21 de la Ley 1346 de 2009 es necesario “Alentar a los medios de comunicación, incluidos los que suministran información a través de Internet, a que hagan que sus servicios sean accesibles para las personas con discapacidad” (Ley 1346 de 2009, 2009). En este orden de ideas, Colombia es un país que por ley requiere que, por lo menos los medios audiovisuales de televisión pública, cuenten con los ajustes razonables necesarios para que puedan alcanzar a la población con discapacidad visual o auditiva. Es desde estos conceptos aplicados al audiovisual que nace la idea de El Mundo Según Margarita.

El mundo según Margarita es un proyecto para una serie televisiva, cuya primera temporada consta de cinco episodios de 8 minutos de duración aproximada.

Para realizarse en cine digital con sonido directo y voice over, y exhibición en formato digital color. Cuenta las aventuras de Margarita. Una hurona muy curiosa, que busca responder sus preguntas y conocer el mundo que la rodea. Para esto, crea un show de entrevistas de la mano del Señor Erizo. Cada semana Margarita tiene nuevas preguntas, nuevas experiencias y nuevos invitados. Pero ¡ajo! Porque de vez en cuando, la araña Alimaña interrumpirá en el set para pedir solo un poco de silencio. Se trata de una mezcla entre género infantil y educativo con tintes de parodia de programa de entrevistas. El Mundo Según Margarita se planteó desde el principio como una serie audiovisual, transmedia y accesible, a lo largo de este escrito se va a dar evidencia de cómo estos conceptos no sólo son complementarios, sino que también abren un campo de exploración narrativa que puede ser disfrutado por cualquier tipo de cuerpo sin la necesidad de considerarse aburrido u obstaculizante.

El episodio piloto del proyecto se comenzó a desarrollar desde el mes de Octubre del año 2023 y tuvo su fecha de rodaje el día 11 de Abril de 2024. La etapa de post-producción se finalizó en Septiembre del 2024 y actualmente se encuentra en etapa de financiamiento para los demás episodios de la temporada. Se espera que la primera temporada cuente con cinco episodios en total. El Mundo Según Margarita nace de una nostalgia de la infancia, habiendo crecido con programas educativos infantiles que desarrollaron un gran interés por el conocimiento desde pequeña. Entre los referentes principales se encuentran: Plaza Sésamo, Zaboomafoo y Cosmos.

Este proyecto emerge como un universo que pueda ser disfrutado por cualquier tipo de persona, por esta razón junto a la serie también nace la idea de realizar un libro táctil para que las personas con hipersensibilidad o baja visión puedan entender el universo y disfrutar de las historias (el libro se plantea desde un principio para también tener braille y macrotexto). También se propone crear un diseño sonoro rico, que pueda complementarse con audiodescripción o narración de las acciones, y que pueda ser distribuido como podcast o audiolibro del mismo universo. Esto no solo ayudaría a aumentar el rango de personas que conozcan el proyecto, sino que también permite que personas hipoacúsicas o con ceguera total puedan disfrutar de una historia completa y entretenida.

La idea de realizar una serie educativa de alcance nacional nace en base a proyectos realizados por la RTVC Sistema de Medios Públicos (Organización encargada de la radio y televisión pública en Colombia), Señal Colombia, y Canal Trece, y se inspira en las franjas infantiles de canales de televisión en Colombia, así como en experiencias de familiares que aprendieron a leer y a escribir por medio de la radio. Entendiendo que la televisión es de gran ayuda para romper barreras geográficas y considerando que la Televisión Infantil en Colombia es un campo abierto a muchas posibilidades relacionadas con este tema y que ya existen referentes nacionales muy interesantes.

Aún así, todavía existe una brecha de acceso a la información para personas con discapacidad, la cual

se expande a la una falta de acceso a la cultura y a la estética, por ende, a las artes (INADI 2013, 6). Es decir, todavía existen instantes de discriminación sistematizada los cuales no permiten el acceso a la información completa para personas con discapacidad. Esto se manifiesta en falta de material educativo en braille, material audiovisual con traducción a Lengua de Señas, series que no proveen subtítulos correctos para personas con sordera o baja visión, carteles publicitarios que no tienen un contraste adecuado que permita la lectura fácil:

La discriminación bajo pretexto de discapacidad es “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” (INADI 2013, 5).

En este sentido, la accesibilidad representaría una imposición inflexible de elementos que van a dañar una imagen estética cuidadosamente pensada pero que, cambiando de perspectiva, puede aportar directamente a la creación de piezas transmediales que puedan tener un mayor alcance del público.

En general, este tipo de ajustes, a pesar de ser muy necesarios en la vida cotidiana de las personas con discapacidad, generalmente se limitan a instancias públicas, de primera necesidad o institucionales, limitando el contenido que puede consumir una persona con discapacidad y restringiendo la posibilidad de acceder a diversas fuentes de información. Sin embargo, plataformas como Amazon Prime y Netflix, cuentan con closed caption y audiodescripción en una fracción de su amplio catálogo, pero esto también limita el tipo de contenido que puede ser consumido en plataformas de entretenimiento puesto que no representa la totalidad del medio. De aquí nace una necesidad clara de identificar las barreras que todavía existen para este tipo de población, y desde el campo audiovisual desarrollar una propuesta incluyente que pueda ser sustentada por medio de elementos característicos de los contenidos transmedia.

Ahora bien, es importante resaltar que muchas de estas cadenas televisivas solo agregan los ajustes razonables como parte del proceso de finalización de un proyecto, se agrega la audiodescripción después de cerrar el diseño sonoro, no se incluye espacio para un intérprete de LSC en la composición de fotografía, etc. Se entiende la expresión capacitismo como: «combinación de ideas, prácticas, instituciones y relaciones sociales que presuponen la capacidad y que, al hacerlo, construyen a las personas con discapacidad como “otros” marginados... y mayormente invisibles» (Álvarez 2023, 152). Básicamente el antipacitismo es la discriminación hacia personas con discapacidad considerándolas

como inferiores o incapaces de mantener una vida cotidiana y alienándolas por medio de acciones, discursos, espacios o eventos que no están diseñados teniendo a la comunidad en cuenta. El antipacitismo es, por tanto, la lucha por erradicar estas barreras y crear espacios que desde su concepción incluyan a personas con y sin discapacidad.

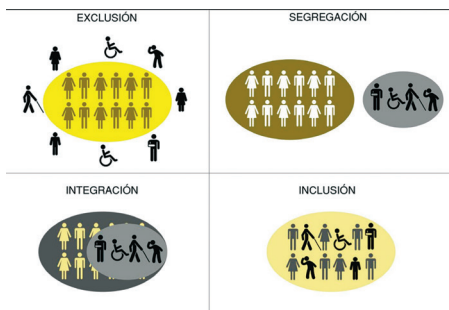


Imagen 1 - Gráfico explicativo de las diferencias entre Exclusión, segregación, integración e inclusión de personas con discapacidad. (INADI 2013, 8).

Así pues, la lucha antipacitista ha permitido que las artes audiovisuales comiencen a adaptar conceptos de accesibilidad. Actualmente la lucha se centra no en la integración, sino en la inclusión de personas con discapacidad desde la creación como el consumo de piezas audiovisuales. Según el Instituto Nacional contra la Discriminación, la xenofobia y el racismo de Argentina, y como se puede observar en la figura 1, la inclusión considera la integración social y cultural de cualquier tipo de cuerpo sin importar su condición, en dónde no sólo existan espacios de coexistencia, sino también el establecimiento de relaciones directas, cercanas y respetuosas. Esto quiere decir que la mera identificación de la existencia de personas con discapacidad física no es suficiente para crear una sociedad incluyente, sino también el reconocimiento de la diversidad de estas discapacidades, su entendimiento y la escucha que brindemos a estas comunidades, todo esto en pro de evitar actitudes de segregación o inclusión.

La transmedia como forma de inclusión

“La inclusión no intenta acercar a la persona a un modelo de ser, pensar y actuar, acepta a cada uno tal y como es, reconociendo en cada persona sus características individuales. La inclusión no persigue cambiar o corregir la diferencia entre las personas sino enriquecerse de ella. La inclusión no oculta o disfraza las limitaciones, porque las mismas son reales” (INADI 2013, 9).

Es a partir de este concepto de inclusión donde la accesibilidad empieza a relacionarse directamente con la transmedia. La transmedia es considerada cómo:

“Una narración que se expande por diferentes sistemas de significación como el verbal, icónico, audiovisual e interactivo. También a través del cine, el cómic, la televisión, los videojuegos, el teatro y demás” (Martínez 2019, 21)

La transmedia se manifiesta gracias a una serie de cuestionamientos respecto al alcance de cada una de las artes por separado, y propone un modelo narrativo en donde se prioriza la exploración como medio de exhibición hacia el espectador. Es decir, la transmedia se expande por medio de las artes rompiendo barreras materiales e inmatrimiales y abriendo las puertas a la exploración multidisciplinar y, más interesante aún, multisensorial.

Las propuestas transmediales han aumentado su popularidad en los últimos años y han empezado a expresarse dentro de un mundo marcado por el consumismo y el turismo de experiencias. Harry Potter, por ejemplo, es una saga de 7 libros juveniles que alcanzó su popularidad en la década de los 2000, y que fue una de las primarias franquicias del nuevo milenio en convertirse en una herramienta transmedia por medio de parques de diversiones, obras de teatro, manuales, series y diversas películas dentro de un mismo universo. Sin embargo, la transmedialidad data desde hace al menos un siglo, cuando a principios del siglo XX, las historietas y libros más populares de la época eran transmitidas como radionovelas, como es el caso de Kaliman, el Águila roja y muchos de los libros infantiles que transmitían por radio Sutatenza (Martínez 2019, 47).

De hecho, una gran parte de la educación Colombiana ha existido gracias a la transmedialidad que brindaba la radio, y posteriormente, la televisión. No solamente en programas netamente educativos, sino también en la idea de la educación infantil por medio de narrativas que resulten atractivas para las infancias en sí mismas. Por ejemplo, el Frailejón Ernesto Pérez, un reciente fenómeno viral en redes sociales que llamó la atención de un público juvenil amplio en Colombia, y que superó su alcance de público. El Frailejón Ernesto Pérez tiene sus inicios como un personaje terciario en la serie Cuentitos Mágicos de la compañía de animación colombiana Piragna. Este se viraliza en redes sociales con una canción original sobre el cuidado del agua y de los páramos, es decir, un contenido orientado a la educación y crecimiento ético de niños. Actualmente el Frailejón Ernesto Pérez cuenta con su propia cuenta en redes sociales, una serie animada, diversas canciones y hasta ha tenido apariciones en diversos festivales de música del país.

En ese sentido, los proyectos transmedia utilizan muchos recursos para lograr una transición exitosa a otros medios artísticos. Por ejemplo, la editorial Lazo crea libros sobre la biodiversidad colombiana, y nutre sus historias por medio de códigos QR, que una vez escaneados presentan un paisaje sonoro que acompaña un poemario pequeño (Rodríguez 2023, 2). Ahora, un lector de pantalla, y un código QR, son dos herramientas que facilitan el acceso a la información de personas con discapacidad y que se consideran

importantes a la hora de diseñar una experiencia para todo tipo de cuerpos.

Uno de los ejemplos más claros de accesibilidad al público es el caso de la serie Mexicana del 2023, Ojitos de Huevo, la cual dramatiza la vida del comediante ciego Alexis Arroyo en sus primeros años de vida en la Ciudad de México (Ojitos de Huevo, 2023). Al ser creada por una persona con discapacidad visual, la serie propone un uso de la accesibilidad completamente creativo y concebido de manera simultánea que el resto de la narrativa. Durante el transcurso de la serie se utilizan los conceptos de inclusión y diseño universal de manera consciente para brindar al espectador una audio descripción viva y dinámica que complementa a la imagen a manera de narración y que nutre de comedia la serie: “El narrador se convierte en un amigo que presencia la escena, integrando al público a la trama. Las características prosódicas de la voz transmiten igualmente la cercanía y la narración cobra vida. La velocidad mantiene la energía y el suspenso de la trama en cuestión apoyando al pacto de ficción” (Camacho 2025, 12).

Como ejemplo principal, en el primer episodio se narra el campeonato de fútbol que juega Alexis, y la audiodescripción describe la escena como un partido de fútbol profesional, aportando una manera más cercana al momento que se está viendo en pantalla y dándole un valor a las palabras que se están narrando, en lugar de mantenerlas iguales. Aún así, esa audiodescripción continúa manteniendo los parámetros necesarios para que pueda ser comprendida por personas con discapacidad visual. Esta serie, es un ejemplo claro de que los ajustes razonables pueden coexistir junto a la transmedialidad, e incluso pueden llegar a nutrirse mutuamente. Esto le brinda un enfoque inclusivo a la serie ya que con o sin discapacidad, la creatividad de la audiodescripción crea una experiencia disfrutable y comprensible para cualquier persona, y además, le agrega un valor creativo a la narrativa que se nutre de expresiones coloquiales de México y un humor apegado a las audiencias actuales.

Uno de los casos más populares y que además exploran la relación de accesibilidad y transmedia es la popular serie infantil Plaza Sésamo, la cual amplía una perspectiva única y la modifica para que pueda ser acogedor y cercano para cualquier niño que vea el programa. Esto lo logra por medio de la creación de personajes y situaciones que se acercan a las experiencias infantiles de manera más cruda y real, pero que a su vez proveen un espacio de empatía y procesamiento de emociones seguro. Este proyecto originalmente empezó desde el audiovisual y tuvo sus bases en el teatro, puesto que Jim Henson adaptó marionetas teatrales y desarrolló un flujo de trabajo similar al manejado en obras de teatro infantiles, todo basado en la creación de Joan Ganz Cooney and Lloyd Morrisett en 1969. Sin embargo, Plaza Sésamo fue desarrollándose de manera transmedial hasta convertirse en una serie de libros, juguetes, canciones, obras de teatro, y una fundación sin fines de lucro (Plaza Sésamo, 2024).

Plaza Sésamo utilizó la transmedia para dar a niños de todo el mundo la capacidad de interactuar con sus personajes y de conocerlos de manera cercana, también abrió las puertas a desarrollar personajes con diferentes tipos de discapacidad, incluyendo una persona que pertenece al espectro autista, un personaje con síndrome de down, y un personaje usuaria de silla de ruedas (Plaza Sésamo, 2024). El ejemplo que brinda este proyecto, nos indica que la accesibilidad puede abrir una serie de perspectivas respecto a la creación y el alcance de nuevos públicos por medio de los ajustes razonables, lo cual amplía la diversidad de espectadores.

La relación entre accesibilidad y transmedialidad se vuelve evidente al considerar cómo la yuxtaposición de estos principios enriquece las narrativas tradicionales. La transmedialidad permite que una historia se desarrolle y se expanda más allá de un solo formato, lo cual amplía los puntos de vista de cada usuario y lo convierte en una experiencia que utiliza sentidos más allá del auditivo y visual, por ejemplo las atracciones temáticas de Harry Potter las cuales son inmersivas. Esta expansión puede aprovechar los ajustes razonables para crear experiencias inclusivas y multisensoriales que sean accesibles para todos los públicos, independientemente de sus cuerpos.

Un enfoque transmedial que incorpore accesibilidad no solo amplía el alcance de la narrativa, sino que también enriquece la experiencia del espectador. Por ejemplo, en el caso de El Mundo Según Margarita, la serie utiliza elementos de accesibilidad, como subtítulos, audiodescripción y Lengua de Señas Colombiana, para asegurarse de que el contenido sea disfrutado por una audiencia diversa. La implementación de estos ajustes no se limita a una función meramente técnica, sino que se convierte en un componente integral de la narrativa y la propuesta creativa, contribuyendo a la creación de un contenido que no solo es inclusivo, sino que también es innovador y atractivo. Siguiendo con este principio, cada uno de los departamentos trabajó en pro a crear una serie incluyente. Por ejemplo, el departamento de fotografía se compuso el encuadre de manera específica para dejar el espacio para el intérprete de Lengua de Señas Colombiana, arte verificó que los niveles de contraste fueran adecuados y que no hubiese exceso de información en el cuadro (también teniendo en cuenta el segmento etario de la serie), y desde dirección se priorizó la dicción y lenguaje claro al momento de trabajar con los actores de voz (quienes también actuaron de titiriteros).

De manera similar, también se ha podido llegar a la conclusión de que muchos de los ajustes razonables para personas con discapacidad responden a necesidades del diseño básicas. Por ejemplo, los valores de contraste son muy importantes para personas con discapacidad visual, ya que con elementos de bajo contraste no es posible identificar a detalle un texto o imagen. Durante el proceso de creación de la serie, consideramos fundamentales valores de alto contraste, pero no desde la inclusión, sino desde un sentido estético e infantil, basado en

una identidad gráfica planteada con anterioridad, esto permitió mantenerse lo más accesible posible sin dejar de lado el deseo estético y narrativo. Y, desde los conceptos más básicos de diseño gráfico y fotografía el contraste es una herramienta básica y fundamental para discernir la información dentro de la pieza en sí. Si el contraste está bien planteado desde el diseño de producción, una persona con visión baja podría igual entender la información en cuadro, sin necesariamente utilizar ajustes razonables, sino como solución narrativa.

A futuro, esto podría implicar la realización de estudios adicionales sobre cómo los elementos de accesibilidad afectan la experiencia del espectador y la implementación de ajustes en tiempo real basados en los comentarios recibidos, lo cual también se propone dentro del Acuerdo 1 del 2012 de la Comisión Nacional de Televisión. Además, es importante continuar promoviendo y aplicando políticas que incentiven la creación de contenido accesible desde la fase de planificación. Lo cual también facilita la investigación de públicos y las diversas maneras en las que se consume cine y televisión en el territorio colombiano, lo cual podría suministrar información clara respecto a la formación de públicos en Colombia. También se considera necesario continuar esta investigación desde un punto de vista internacional, teniendo en cuenta barreras sociales, económicas y geográficas que también aumentan el capacitismo en Colombia.

A modo de conclusión, la transmedialidad tiene una capacidad de expandir una narrativa a través de múltiples medios y formatos que tiene el potencial de beneficiarse enormemente de los principios de accesibilidad, ya que permite a los creadores explorar nuevas formas de hacer que el contenido sea accesible y atractivo para una gama más amplia de espectadores. A su vez, la accesibilidad se enriquece al aprovechar las múltiples plataformas y medios que ofrece la transmedialidad para crear experiencias más completas y envolventes. Todo esto puede incluso proveer un formato multisensorial y multidisciplinario.

Dentro de esta investigación hemos podido identificar que la combinación de accesibilidad y transmedialidad ofrece una oportunidad significativa para crear experiencias audiovisuales más inclusivas y ricas. Al integrar principios de accesibilidad desde la producción, los realizadores pueden garantizar que sus proyectos no solo alcancen a una audiencia más amplia, sino que también proporcionen experiencias significativas y enriquecedoras para todos los espectadores sin importar su condición corporal. La accesibilidad y la transmedialidad, cuando se implementan de manera conjunta coexisten y se potencian mutuamente, estableciendo un nuevo estándar en la creación de contenido audiovisual inclusivo y multidimensional. Esta integración representa un avance crucial hacia una mayor igualdad y accesibilidad en el ámbito de los medios y la narración, asegurando que las historias y experiencias estén disponibles para todos, sin importar sus capacidades.

Bibliographic References - Referencias Bibliográficas

Cepeda, M. C. (2018). LOS AJUSTES RAZONABLES PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD EN LA UNIÓN EUROPEA. En Valladolid: Instituto de Estudios Europeos.

Ley 1346 de 2009, Artículo 21 (31 de Julio de 2009). Organización de las Naciones Unidas (13 de diciembre de 2006). Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad.

Instituto Nacional contra la Discriminación, la Xenofobia y el Racismo (INADI) (2013). (s.f.). Accesibilidad e Inclusión para personas con discapacidad. Buenos Aires: INADI.

Álvarez, G. E. (2023). El capacitismo, estructura mental de exclusión de las personas con discapacidad. En El capacitismo, estructura mental de exclusión de las personas con discapacidad. Madrid: Editores Cinca.

Martínez, A. T. (2019). Investigación Transmedia en Colombia: Análisis de la producción, circulación y exhibición de contenidos audiovisuales en plataformas digitales de 2012 a 2018. Bogotá, Colombia: Co-Crea.

Rodríguez M. H. (2023). Semblanza de LAZO LIBROS. En EDI-RED.

Ojitos de Huevo (2023) [Serie]. Dirigida por: Santiago Limón. By Netflix.

Camacho, L. (2025) Aportes de una audiodescripción creativa al trasvase del humor: El caso de la serie Ojitos de Huevo. Universität Hildesheim

Plaza Sémamo (2024). Sesame WorkShop. De <https://sesameworkshop.org>. Last Access on 11/5/26