

**DISEÑO DE PRE - PRODUCCIÓN DE UNA ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA  
PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL  
EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI.  
(Diseño de Animación)**

**RUBÉN ANDRÉS BADILLO JIMÉNEZ  
JULIAN MARTINEZ ARAGON**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE  
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
DISEÑO DE COMUNICACIÓN GRÁFICA  
SANTIAGO DE CALI  
2012**

**DISEÑO DE PRE - PRODUCCIÓN DE UNA ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA  
PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL  
EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI.  
(Diseño de Animación)**

**RUBÉN ANDRÉS BADILLO JIMÉNEZ  
JULIAN MARTINEZ ARAGON**

**Proyecto de grado para optar el título de  
Diseñador de Comunicación Gráfica**

**Director  
Rodolfo Soto  
Diseñador de Comunicación Gráfica**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE  
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
DISEÑO DE COMUNICACIÓN GRÁFICA  
SANTIAGO DE CALI  
2012**

**Nota de Aceptación:**

**Aprobado por el Comité de Grado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar al título de Diseñador de la Comunicación Gráfica.**

**ANDRES AGREDO**

---

**Jurado**

**ALEX RHOMANDT**

---

**Jurado**

**Santiago de Cali, 17 de mayo de 2012**

La realización de este proyecto y su próxima producción esta dedicada a Dios sobre todas las cosas, a nuestras familias por su apoyo incondicional y de manera muy especial a todos los niños y niñas que hoy en día son víctimas de la explotación laboral en el mundo.

## CONTENIDO

<b>RESUMEN</b>	<b>14</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>15</b>
<b>1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>16</b>
<b>1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>17</b>
<b>1.2 SISTEMATIZACIÓN</b>	<b>17</b>
<b>2. JUSTIFICACIÓN</b>	<b>19</b>
<b>3. OBJETIVOS</b>	<b>21</b>
<b>3.1 OBJETIVO GENERAL</b>	<b>21</b>
<b>3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>21</b>
<b>4.0 MARCO DE REFERENCIA</b>	<b>22</b>
<b>4.1 MARCO TEÓRICO</b>	<b>22</b>
<b>4.1.1 El trabajo infantil</b>	<b>22</b>
<b>4.1.1.1 Niños</b>	<b>23</b>
<b>4.1.1.2 La infancia</b>	<b>24</b>
<b>4.1.1.3 Definición del T.I</b>	<b>25</b>
<b>4.1.1.3.1 Clasificación de las Actividades Laborales de T.I</b>	<b>26</b>
<b>4.1.1.3.2 Niños trabajadores</b>	<b>27</b>
<b>4.1.1.3.3 Peores Formas de Trabajo Infantil (PFTI)</b>	<b>28</b>
<b>4.1.1.3.4 Tipos de trabajos desarrollados por los niños</b>	<b>29</b>
<b>4.1.1.3.5 El Contexto Familiar</b>	<b>30</b>
<b>4.1.1.3.5.1 Factores Familiares que producen Trabajo Infantil</b>	<b>34</b>
<b>4.1.1.3.6 T.I En Entornos Urbanos</b>	<b>37</b>

<b>4.1.1.3.7 El Rol de la Pobreza</b>	<b>38</b>
<b>4.1.1.3.7.1 Factores de Pobreza en la Sociedad</b>	<b>39</b>
<b>4.1.1.3.8 La Demanda de Trabajo Infantil</b>	<b>40</b>
<b>4.1.1.3.9 T.I vs Educación</b>	<b>41</b>
<b>4.1.1.4 Connotaciones Positivas de “Trabajo” e “Infantil”</b>	<b>42</b>
<b>4.1.2 La Comunicación</b>	<b>43</b>
<b>4.1.2.1 El contexto de la Comunicación</b>	<b>44</b>
<b>4.1.2.2 La comunicación Visual como Evento</b>	<b>44</b>
<b>4.1.2.3 Resistencias y Barreras a la Comunicación en el T.I</b>	<b>46</b>
<b>4.1.2.4 Prioridades de Comunicación</b>	<b>46</b>
<b>4.1.2.5 Comunicación y Diseño Gráfico</b>	<b>47</b>
<b>4.1.3 Diseño de Comunicación Gráfica</b>	<b>48</b>
<b>4.1.3.1 Áreas del diseño de Comunicación Gráfica</b>	<b>49</b>
<b>4.1.3.2 El proceso de Comunicación Visual</b>	<b>50</b>
<b>4.1.3.3 El proceso de Diseño</b>	<b>51</b>
<b>4.1.3.4. La teoría de la Gestalt</b>	<b>51</b>
<b>4.1.3.5 Semiótica visual</b>	<b>53</b>
<b>4.1.4 Diseño audiovisual</b>	<b>58</b>
<b>4.1.4 .1 La imagen en el diseño audiovisual</b>	<b>59</b>
<b>4.1.4.2 El sonido para un producto audiovisual</b>	<b>60</b>
<b>4.1.5 Planteamiento de un Mensaje Visual Efectivo</b>	<b>64</b>
<b>4.1.5.1 Características del Público Objetivo</b>	<b>65</b>
<b>4.1.6 La comunicación Gráfica orientada a la Erradicación y Prevención del T.I</b>	<b>66</b>
<b>4.1.7 Criterios para el Diseño de una Estrategia de Comunicación gráfica encaminada a la reflexión de la problemática del T.I</b>	<b>66</b>
<b>4.2 MARCO CONCEPTUAL</b>	<b>67</b>
<b>4.2.1 Conceptos Básicos sobre Investigación en T.I</b>	<b>67</b>
<b>4.2.1.1 Asistencia Escolar</b>	<b>67</b>
<b>4.2.1.2 Ayudante sin Remuneración</b>	<b>67</b>

<b>4.2.1.3 Buscar trabajo</b>	<b>67</b>
<b>4.2.1.4 Establecimientos oficiales</b>	<b>68</b>
<b>4.2.1.5 Establecimientos privados</b>	<b>68</b>
<b>4.2.1.6 Hogar</b>	<b>68</b>
<b>4.2.1.7 Jefe o jefa de hogar</b>	<b>68</b>
<b>4.2.1.8 Ocupación</b>	<b>68</b>
<b>4.2.1.9 Ocupados</b>	<b>68</b>
<b>4.2.1.10 Posición o Categoría Ocupacional</b>	<b>68</b>
<b>4.2.1.11 Rama de Actividad</b>	<b>68</b>
<b>4.2.2 Conceptos Básicos de Diseño para la Animación</b>	<b>69</b>
<b>4.2.2.1 Animación</b>	<b>69</b>
<b>4.2.2.2 Animación Digital</b>	<b>69</b>
<b>4.2.2.3 Animación 2D</b>	<b>69</b>
<b>4.2.2.4 Animación 3D</b>	<b>69</b>
<b>4.2.3 Conceptos Realización Audiovisual</b>	<b>69</b>
<b>4.2.3.1 Pre-Producción</b>	<b>69</b>
<b>4.2.3.2 Producción</b>	<b>69</b>
<b>4.2.3.3 Post- Producción</b>	<b>69</b>
<b>4.2.3.4 Guion</b>	<b>70</b>
<b>4.2.3.5 Guion Literario</b>	<b>70</b>
<b>4.2.3.6 Guion Técnico</b>	<b>70</b>
<b>4.2.3.7 Estilo Visual</b>	<b>70</b>
<b>4.2.3.8 Musicalización</b>	<b>70</b>
<b>4.2.3.9 Personajes</b>	<b>70</b>
<b>4.2.3.10 Escenarios</b>	<b>70</b>
<b>4.2.3.11 Story Board</b>	<b>71</b>
<b>4.2.3.12 Motion Board</b>	<b>71</b>
<b>4.2.4 Principios de la Animación</b>	<b>71</b>
<b>4.2.4.1 Encoger y Estirar</b>	<b>71</b>
<b>4.2.4.2 Anticipación</b>	<b>71</b>

<b>4.2.4.3 Puesta en Escena</b>	<b>71</b>
<b>4.2.4.4 Acción Directa y Pose a Pose</b>	<b>71</b>
<b>4.2.4.5 Acción Continuada y superpuesta</b>	<b>71</b>
<b>4.2.4.6 Frenadas y Arrancadas</b>	<b>71</b>
<b>4.2.4.7 Arcos</b>	<b>72</b>
<b>4.2.4.8 Acción Secundaria</b>	<b>72</b>
<b>4.2.4.9 Sentido del Tiempo</b>	<b>72</b>
<b>4.2.4.10 Exageración</b>	<b>72</b>
<b>4.2.4.11 Modelados y Esqueletos Sólidos</b>	<b>72</b>
<b>4.2.4.12 Personalidad</b>	<b>72</b>
<b>4.2.5 Conceptos Animación 3D Computarizada</b>	<b>72</b>
<b>4.2.5.1 Modelado 3D</b>	<b>72</b>
<b>4.2.5.2 Polígonos:</b>	<b>72</b>
<b>4.2.5.3 Nurbs</b>	<b>73</b>
<b>4.2.5.4 Rigging</b>	<b>73</b>
<b>4.2.5.5 Texturizar</b>	<b>74</b>
<b>4.2.5.6 Shading</b>	<b>74</b>
<b>4.2.5.7 Efectos especiales</b>	<b>74</b>
<b>4.2.5.8 Animación facial</b>	<b>74</b>
<b>4.2.5.9 Iluminación</b>	<b>74</b>
<b>4.2.5.2.10 Render</b>	<b>75</b>
<b>4.2.5.11 Render layer</b>	<b>75</b>
<b>4.2.5.12 HDR</b>	<b>75</b>
<b>4.2.5.13 Composición</b>	<b>75</b>
<b>4.2.5.14 Edición</b>	<b>75</b>
<b>4.2.5.15 Cámara (3D)</b>	<b>76</b>
<b>4.2.6 Movimientos de cámara</b>	<b>76</b>
<b>4.2.6.1 Traveling</b>	<b>76</b>
<b>4.2.6.2 Panorámica</b>	<b>76</b>



<b>4.2.6.3 Grúa</b>	<b>76</b>
<b>4.2.6.4 Toma</b>	<b>76</b>
<b>4.2.6.5 Planos Cinematográficos</b>	<b>76</b>
<b>4.2.6.6 Plano</b>	<b>76</b>
<b>4.2.6.7 Gran Plano General</b>	<b>76</b>
<b>4.2.6.8 Plano General</b>	<b>76</b>
<b>4.2.6.9 Plano Conjunto</b>	<b>77</b>
<b>4.2.6.10 Plano Entero</b>	<b>77</b>
<b>4.2.6.11 Plano Medio</b>	<b>77</b>
<b>4.2.6.12 plano medio corto</b>	<b>77</b>
<b>4.2.6.13 primer plano</b>	<b>77</b>
<b>4.2.6.14 primerísimo Primer Plano</b>	<b>77</b>
<b>4.2.7 Conceptos de Formatos de Video</b>	<b>77</b>
<b>4.2.7.1 Curvas de animación</b>	<b>77</b>
<b>4.2.7.2 Pixel</b>	<b>77</b>
<b>4.2.7.3 Frame</b>	<b>77</b>
<b>4.2.7.4 Frame Rate</b>	<b>77</b>
<b>4.2.7.5 Key Frame</b>	<b>77</b>
<b>4.2.7.6 Aspecto de Pixel</b>	<b>78</b>
<b>4.2.7.7 Modelo de Color RGB</b>	<b>78</b>
<b>4.2.7.8 resoluciones de imagen digital</b>	<b>78</b>
<b>4.2.7.9 Modos de Fusión</b>	<b>78</b>
<b>4.2.7.10 Bit Depht</b>	<b>78</b>
<b>4.2.7.11 Mapa de Bits</b>	<b>78</b>
<b>4.2.7.12 Canal Alpha</b>	<b>78</b>
<b>4.2.7.13 SD</b>	<b>78</b>
<b>4.2.7.14 HD</b>	<b>78</b>
<b>4.2.7.15 NTSC</b>	<b>78</b>
<b>4.2.7.16 PAL</b>	<b>78</b>

<b>4.2.7.17 El Color</b>	<b>78</b>
<b>4.2.7.18 El Tono</b>	<b>79</b>
<b>4.2.7.19 El Brillo</b>	<b>79</b>
<b>4.2.7.20 La Saturación</b>	<b>79</b>
<b>4.2.7.21 La Luz</b>	<b>79</b>
<b>4.2.7.22 Sombra Propia</b>	<b>79</b>
<b>4.2.7.23 Sombra Proyectada</b>	<b>79</b>
<b>4.3 MARCO CONTEXTUAL</b>	<b>79</b>
<b>4.3.1 Panorama Actual del Trabajo Infantil en Colombia</b>	<b>79</b>
<b>4.3.2 Estadísticas Descriptivas</b>	<b>82</b>
<b>4.3.3 Características de la Población de la (ECH)</b>	<b>83</b>
<b>4.3.4 La (ECH) y módulo de Trabajo Infantil aplicado a la Investigación</b>	<b>84</b>
<b>4.3.5 Principales Aspectos Demográficos</b>	<b>85</b>
<b>4.3.5.1 La Asistencia Escolar</b>	<b>87</b>
<b>4.3.5.2 Magnitud del Trabajo Infantil en Colombia entre 2001 y 2009.</b>	<b>89</b>
<b>4.3.5.3 Estudio de las Principales Razones por las Cuales los Niños Trabajan</b>	<b>92</b>
<b>4.3.5.4 Niveles de Ingreso del T.I</b>	<b>93</b>
<b>4.3.5.5 Posición Ocupacional</b>	<b>95</b>
<b>4.3.5.6 Ocupados por Rama de Actividad Económica</b>	<b>96</b>
<b>4.3.5.7 Ocupaciones por horas de trabajo semanal</b>	<b>97</b>
<b>4.3.5.8 El Lugar de Trabajo</b>	<b>99</b>
<b>4.3.5.9 Trabajo Infantil en las 13 principales Ciudades de Colombia.</b>	<b>99</b>
<b>4.3.6 Contexto del T.I en la Región Pacífica Colombiana</b>	<b>101</b>
<b>4.3.7 Trabajo Infantil en Santiago de Cali</b>	<b>101</b>
<b>4.3.7.1 La labor del Comité Interinstitucional para la Erradicación del T.I Cali</b>	<b>103</b>
<b>4.3.8 Audiovisual y Animación en Colombia</b>	<b>104</b>

4.3.8.1 Primeras Apariciones	104
4.3.8.2 Animación Comercial 1960 -1992	105
4.3.8.3 Animación Comercial Contemporánea 1992 – Actualidad	106
4.3.8.4 Animación de Autor y Educativa	108
<b>5.METODOLOGÍA</b>	<b>111</b>
<b>5.1 TRABAJO DE CAMPO E INVESTIGACIÓN DE ACTORES DEL T.I EN CALI</b>	<b>111</b>
<b>5.2. TIPO DE ESTUDIO</b>	<b>111</b>
<b>5.3 NIVEL DE MEDICIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</b>	<b>112</b>
<b>5.4 PROCEDIMIENTOS DE LA MUESTRA</b>	<b>112</b>
<b>5.5 PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN, INSTRUMENTOS A UTILIZAR Y MÉTODOS PARA EL CONTROL Y CALIDAD DE LOS DATOS.</b>	<b>113</b>
5.5.1 Diseño de entrevistas como instrumento de investigación	113
5.5.2 Entrevista a expertos en materia de T.I	114
5.5.2.1 Aportes teóricos, metodológicos y contextuales a nivel local sobre T.I	115
5.5.3 Diseño de entrevistas para niños en condición de T.I	118
5.5.3.1 Trabajo de campo y métodos de recolección de datos (Entrevistas de los niños en condición de T.I) de T.I)	120
5.5.4 Diseño de entrevistas para población no expuesta A T.I	123
5.5.4.1 Trabajo de campo y métodos de recolección de datos (entrevistas a población no expuesta al T.I)	125
<b>5.6 TRATAMIENTO DE DATOS</b>	<b>126</b>
<b>5.7 ANÁLISIS DE DATOS</b>	<b>127</b>
5.7.1 Análisis de entrevistas realizadas a los niños en condición de T.I	127
5.7.1.1 Codificación de información Módulo 2: Educación	127

5.7.1.2 Codificación de información Módulo 3: Actividades laborales	128
5.7.2 Análisis de entrevistas población no expuesta T.I	129
5.7.2.1 Codificación de información Módulo 2: Participación y Actitudes del entrevistado frente al T.I	130
5.7.2.2 Codificación de información Módulo 3: Percepción de las personas frente al T.I	131
5.7.2.3 Codificación de información Módulo 4: Conocimiento de los derechos y las leyes de protección al T.I.	134
6. PREPRODUCCION	136
6.1 INTENCIÓN COMUNICATIVA	136
6.2 PÚBLICO OBJETIVO	136
6.3 REALIZACIÓN DE LA HISTORIA	137
6.3.1 Concepto	137
6.3.2 Escenario	137
6.3.3 Personajes	138
6.2.4 Historia	138
6.4 GUIÓN TÉCNICO Y GUIÓN GRÁFICO (STORYBOARD)	140
6.4.1 Características Técnicas	140
6.4.2 Storyboard	140
6.4 ESTILO VISUAL	173
6.4.1 Escenarios	173
6.4.2 Personajes	177
6.5 PRIMEROS BOCETOS DE PERSONAJES	179
6.6 CREACIÓN DE LOS PERSONAJES	182
6.6 DISEÑO DE ESCENARIOS	209
7. CONCLUSIONES	210
8. RECURSOS	212

<b>8.1 TALENTO HUMANO</b>	<b>212</b>
<b>8.2 RECURSOS FINANCIEROS</b>	<b>212</b>
<b>8.3 RECURSOS INSTITUCIONALES</b>	<b>212</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>213</b>

## **RESUMEN**

Este proyecto de grado contribuye al análisis y desarrollo más efectivo de proyectos de comunicación gráfica y a la metodología correcta para la construcción de mensajes visuales efectivos, es decir que modifiquen la actitud y o conducta del público objetivo hacia una problemática social.

Este proyecto es una herramienta teórica-práctica para la concepción, programación, proyección y realización de productos visuales que buscan erradicar, reducir o mejorar las condiciones del trabajo infantil a través de la comunicación visual. Donde se exponen la naturaleza, carácter y condiciones del trabajo infantil (menores de 18 años), para identificar las posibles formas de abordarlo. Aquí se presentan entrevistas a los diferentes actores sociales que intervienen en la problemática, metodologías de comunicación, diseño y desarrollo de pre-producción audiovisual desde las teorías de la semiótica y la persuasión donde su intención comunicativa es dejar de asistir el trabajo infantil en los semáforos de Cali.

**PALABRAS CLAVE: Niños, trabajo, infantil, familia, pobreza, comunicación, intención comunicativa, diseño, audiovisual , investigación.**

## INTRODUCCIÓN

El futuro de Cali, de Colombia y del resto del mundo se encuentra en los Niños. En este sentido, el porvenir de Santiago de Cali esta siendo corrompido por un problemática producto de una sociedad disfuncional y asistencialista: la explotación de la niñez; donde se evidencia el trabajo infantil como una de las problemáticas más importantes para intervenir. Es aquí, que desde elementos conceptuales y formales del Diseño de Comunicación Gráfica, se desarrolla la Pre-Producción de una animación 3D que busca disuadir al público objetivo (adultos no expuestos a la problemática) hacia una acción de cambio frente al trabajo infantil en los semáforos, enfocándose a la pro-solidaridad con la niñez no por medio de la limosna o ayuda económica directa, si no por otros medios y actores sociales. Por consiguiente, la eficacia del mensaje dependerá de:

- el conocimiento objetivo de la problemática,
- el proceso de Investigación,
- el análisis de los actores sociales que intervienen,
- la intención comunicativa,
- la aplicación de las teorías de persuasión desde el diseño grafico,
- del desarrollo de una historia que represente la realidad actual
- y del replanteamiento de ésta convirtiéndolo en una realidad deseada.

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Para comprender mejor la anomalía social de la explotación de la niñez y específicamente el trabajo infantil, es pertinente abordarlo desde elementos de la Sociología, la cual como ciencia, tiene como objeto de estudio la sociedad. Su punto de partida fue el desarrollo económico y el crecimiento de las ciudades, lo que también contribuyó al cambio de pensamiento político, lo que fue parte de la industrialización. De esta misma manera, la pobreza, el desempleo, la delincuencia, etc., contribuyeron al término acuñado por Augusto Comte.

En la industrialización, sobresalían tres pensamientos sociológicos: el Funcionalista, donde la sociedad era vista como una estructura en la que cada elemento era interdependiente de los otros haciendo que la sociedad funcionara, su mayor representante fue Augusto Comte; Sociología del conflicto, en este caso Karl Marx se centra en la fragmentación y en los conflictos sociales, proponiéndolos como la consecuencia de la desigualdad social; y por último un pensamiento más específico, el de la Acción e interaccionismo simbólico, donde Max Weber se concentra en un estudio micro a diferencia de los dos pensamientos sociológicos anteriores, la interacción entre personas en diferentes contextos sociales.<sup>1</sup>

Así pues, se infiere que el Trabajo Infantil es consecuencia de los mismos objetos de estudio de los tres perspectivas mencionadas anteriormente. La salud física y mental, el desarrollo y la seguridad de los niños en situación de explotación laboral son atentados por otros problemas como el consumo de drogas, el abuso sexual, la delincuencia y sobre todo la falta de educación que son fomentados por un fenómeno reproductor de explotación, el trabajo Infantil en sus peores formas. Las personas que hacen rentable cualquier tipo de actividad comercial de la niñez satisfacen la necesidad momentánea de los niños (asistencialismo), y, al mismo tiempo si es el caso, están generando “empleo” a un explotador, otro actor social que impulsa el trabajo infantil.

Las cifras de niños y jóvenes entre 5 y 17 años en condiciones de trabajo, no son exactas en ninguna parte del país, pues la problemática continua

---

<sup>1</sup> SOCIOLOGIA ANTHONY GIDDENS Alianza Editorial S.A 6ta edición (June 30, 2010)  
Cap. 22 EL DESARROLLO DE LA TEORIA SOCIOLOGICA PAG 727.



incrementándose, lo que ha generado gran preocupación en las instituciones del orden social haciéndolos reaccionar de tal manera que se empezaron a desarrollar proyectos como el de el Bienestar Familiar “Soñadores al piso” y “Programa Andarines” liderado por la Secretaría de Desarrollo Territorial, Fundación FUNOF, la Asociación Cristiana de Jóvenes (ACJ) y Fundapre, a través del cual se beneficiarán de manera integral cerca de 350 niños y niñas en situación de Calle en Cali y en las principales como Bogotá y Medellín y Barranquilla.

## **1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cuáles son las características formales y conceptuales para la pre-producción de una animación 3D que disuada a las personas que asisten el trabajo infantil en los semáforos de la ciudad de Cali?

## **1.2 SISTEMATIZACIÓN**

¿Cómo abordar los actores de la sociedad y los aspectos sociales que intervienen en el trabajo infantil en los Semáforos?

¿Cuál es la metodología de Diseño más adecuada para desarrollar la investigación para la animación?

¿Qué tipo de estilo gráfico debe utilizarse para la animación teniendo en cuenta el público objetivo?

¿Cuáles son los conceptos fundamentales del Diseño Gráfico, la semiótica visual y de la sonorización que se deben tener en cuenta?

## 2. JUSTIFICACIÓN

“El **Diseño** hecho para los ojos constituye, hoy, el medio fundamental de la comunicación social. Su designio más noble es trabajar para mejorar nuestro entorno visual, hacer el mundo inteligible y aumentar la calidad de vida; aportar informaciones y mejorar las cosas; difundir las causas cívicas y de interés colectivo y la cultura. Su especificidad como disciplina es transmitir «sensaciones, emociones, informaciones y conocimiento».” Joan Costa<sup>2</sup>

El hacer y el pensar de un individuo están determinados por la sociedad, al igual que las decisiones que este toma. Es aquí, donde el Diseño de Comunicación Gráfica interviene como herramienta de cambio social, ..."se ocupa de la construcción de mensajes visuales con el propósito de afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente" tal como Jorge Frascara lo plantea en el libro "Diseño Gráfico para la gente"<sup>3</sup>. Por consiguiente, la motivación para la creación de una animación y el cumplimiento de su propósito se centra en la intención de inducir a la transformación de una realidad existente en una realidad deseada a favor de la niñez en condición de trabajo infantil en los semáforos de las calles de Cali.

La animación como medio audiovisual forma una imagen adecuada de la realidad, la cual corrige y comprueba siendo una condición necesaria para la eficacia de la intención comunicativa en el receptor, que tiene una repercusión relevante en los procesos de percepción. Los elementos visuales y auditivos ayudan al público objetivo a tener una idea más completa y clara acerca del problema de los niños en condición de trabajo, con la intención de representar de forma clara la información, buscando modificar actitudes y conductas de las personas hacia una nueva forma de solidaridad con los niño en condición de trabajo en los semáforos. En vista de lo anterior, se confirma la necesidad de producir una animación para solucionar un problema concreto, planteado como partida inicial la Pre-producción.

Es importante exponer las razones por las cuales se plantea la investigación, ya que el bienestar de los niños es una de las prioridades en la búsqueda de una sociedad mejor, donde la realidad deseada se expone a partir de mensajes visuales que se construyen desde la profesión del Diseño de Comunicación Gráfica. Estas razones son:

---

2 COSTA Joan, Privilegio y compromiso del diseño gráfico. En Foro alfa, lo mejor del diseño [en línea] [Consultado 25 Julio 2010] Disponible en

[http://foroalfa.org/es/articulo/126/Privilegio\\_y\\_compromiso\\_del\\_diseno\\_grafico](http://foroalfa.org/es/articulo/126/Privilegio_y_compromiso_del_diseno_grafico)>

3 Frascara Jorge. Diseño gráfico para la gente. Buenos Aires: Infinito 2004, 24 p.

- Permitir que los niños trabajen significa cohibirles de la etapa de desarrollo más importante del ser humano: la infancia.
- Los niños suelen trabajar bajo las peores condiciones, lo cual puede causar problemas físicos y psicológicos a largo plazo.
- Los niños trabajadores, privados de educación y libre esparcimiento, son susceptibles de convertirse en adultos con bajas perspectivas de ingresos.
- Algunas formas de trabajo infantil pueden perpetuar la pobreza de las familias e incluso pueden empeorar su condición.
- Las personas que asisten el trabajo infantil no son conscientes del daño que causan al dar una moneda a un niño.
- En realidad la asistencia económica directa a los niños no soluciona el problema sino que simplemente satisface una necesidad de manera efímera, lo hace connotar a los niños y a sus propias familias que el trabajo infantil es una salida económica a sus problemas diarios.

En este sentido es importante referenciar el desarrollo de un proyecto similar como el largometraje animado *"Pequeñas voces"*<sup>4</sup> de los directores colombianos Jairo Carillo y Oscar Andrade, quienes a través de un método cualitativo en la población infantil afectada por el conflicto armado actual en Colombia, llevaron a cabo la realización de una producción con el fin exponer la experiencia vivida por cada uno de los niños que hicieron parte del proyecto. La base del largometraje es la forma en que los niños participaron contando sus propias historias de vida, dando como resultado una animación tipo documental. Este tipo de proyectos y productos audiovisuales han generado gran impacto nacional e internacionalmente, sensibilizando a la gente y creando conciencia de que los niños son lo más importantes de la sociedad.

El futuro de Cali y de toda sociedad está en los niños y 45.900 de ellos, según estudios realizados por el DANE en el 2009<sup>5</sup>, se encuentran en situación de calle, 43.208 niños que a diario deben enfrentar diferentes peligros y abusos, donde el trabajo infantil se revela como uno de los factores más relevantes para intervenir; ya que, detrás de ello se agregan otras anomalías sociales como la drogadicción, el consumo de alcohol, el abuso sexual, la violencia, la delincuencia y la carencia de educación entre otras, hecho suficiente para centrar toda la atención en ello. De esta manera, el objetivo es desarrollar el diseño y la pre-producción de una animación que disuada a los asistentes del trabajo infantil en los semáforos de las

---

<sup>4</sup> Pequeñas Voces [en línea] Disponible en <<http://www.pequenasvoces.com/home.html>>

<sup>5</sup> DANE, Análisis en profundidad y términos comparativos de los años 2001, 2003, 2005, 2007 y 2009 sobre trabajo infantil, Capítulo II: Indicadores sobre el trabajo infantil y otras actividades desarrolladas por los niños, niñas y adolescentes entre 5 y 17 años en Colombia, Bogotá D.C 2008

calles de Cali, donde la animación, como herramienta de comunicación audiovisual, será el canal para transmitir el mensaje.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 OBJETIVO GENERAL**

Establecer las características formales y conceptuales para la Pre-Producción de una animación 3D como herramienta para disuadir a las personas que asisten el trabajo infantil en los semáforos de Cali.

#### **3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Analizar los actores de la sociedad y los Aspectos Sociales que influyen en el trabajo infantil, específicamente en la ciudad de Cali desde perspectivas nacionales e internacionales.
- Plantear la metodología de diseño adecuada para desarrollar los conceptos de Pre producción para animación.
- Establecer la intención comunicativa para disuadir al público objetivo hacia una realidad deseada tomando una posición en pro de la niñez argumentando la importancia de no asistir directamente a los menores de edad en los semáforos de Cali.
- Desarrollar la historia, guion literario y estilo gráfico acorde a la intención comunicativa.
- Definir los conceptos fundamentales del Diseño Gráfico, la Semiótica Visual y la sonorización para la realización de la animación.

## 4. MARCO DE REFERENCIA

Nota: Para que no haya discriminación de género, el término ‘niño’ y ‘niños’ se referirá a niños y niñas durante todo el documento.

Con respecto al trabajo infantil (de ahora en adelante: T.I) es pertinente precisar los diferentes elementos que forman la problemática, los cuales, en la mayoría de los casos, difieren de las connotaciones de la opinión pública, (la que se pretende informar, movilizar y educar a través de bases teóricas de la Comunicación y el Diseño Gráfico). Acorde con esto, a continuación se expondrán las diferentes teorías de organismos, de autoridades nacionales e internacionales y los resultados que arrojó la investigación desarrollada sobre la infancia trabajadora, las clasificaciones y características de T.I en Colombia con énfasis en la ciudad de Santiago de Cali.

Por otro lado, las perspectivas y prioridades de la Comunicación para la intervención de la problemática desde el Diseño Gráfico y las teorías que lo componen. Desde estos planteamientos, se derivan concepciones generales que enmarcan teóricamente el desarrollo del proyecto.

### 4.1 MARCO TEORICO

#### 4.1.1 El trabajo infantil

**4.1.1.1 Niños.** Según la Unicef, los niños son todo ser humano menor de dieciocho años, edad que puede variar según las condiciones constitucionales de cada país, teniendo en cuenta que el niño es una persona que aún no ha alcanzado un grado de madurez suficiente para tener autonomía, acuerdo que conlleva los derechos del niño a nivel mundial<sup>6</sup>. En Colombia, un niño se entiende como toda persona entre 5 y 14 años, y un adolescente como toda persona mayor de 14 y menor de 18 años<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Definición de niño, (en línea). Santiago de Cali, Consultado: 8 de Enero 2011, Disponible en internet: <http://www.unicef.org/spanish/sowc05/childhooddefined.html>.

<sup>7</sup> 2009, Trabajo infantil en Santiago de Cali, Informe de resultados, Libro 1: Documentación de los avances sobre trabajo infantil en el ámbito internacional, nacional y local. Grupo de investigación Observatorio Social, Elaborado para el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF).

**4.1.1.2 La infancia.** En relación con las etapas de desarrollo del ser humano, el ciclo de vida se divide en 6 fases: prenatal, infancia, adolescencia, juventud, adultez y ancianidad. En efecto, la infancia es la etapa más importante del ciclo de vida, ya que el desarrollo que ocurre a edad temprana afecta la conducta posterior y define el perfil de las siguientes etapas, de donde se difiere que esta hace más referencia a la calidad y condición de vida en un período que a los años que pasan entre la etapa antes del nacimiento y la adultez. La infancia es una etapa de la vida especialmente vulnerable en la que los humanos muestran gran dependencia, motivo por el cual requieren especial protección. Según la Unicef<sup>8</sup> la infancia es la época en la que los niños y niñas tienen que estar en la escuela y en los lugares de recreo, crecer fuertes y seguros de sí mismos y recibir el amor y el estímulo de sus familias y de una comunidad amplia de adultos. “Es una época valiosa en la que los niños y las niñas deben vivir sin miedo, seguros frente a la violencia, protegidos contra los malos tratos y la explotación. La infancia implica un espacio delimitado y seguro, separado de la edad adulta, en el cual los niños y las niñas pueden crecer, jugar y desarrollarse”<sup>9</sup>

**4.1.1.3 Definición del T.I.** T.I es toda actividad laboral desarrollada por niños que atenta contra su propia salud y desarrollo. Sin embargo, existe participación de menores en actividades como ayuda en el hogar, colaboración en un negocio familiar o trabajo durante las vacaciones, que por lo contrario son beneficiosas para el desarrollo y bienestar de la familia, además de proporcionarles experiencia y ayuda para llegar a ser individuos productivos en la sociedad al llegar a la adultez. El T.I no sólo es difícil de definir, sino también, no hay una definición universalmente aceptada.<sup>10</sup>

Es importante reconocer la definición de T.I en diferentes contextos, tanto a nivel nacional como a nivel internacional. En Colombia la definición que se ha adoptado con mayor frecuencia en investigaciones y estudios, es la definición propuesta por el primer Plan de Acción a Favor de la Infancia (PAFI): “Toda actividad física o mental, remunerada o no, dedicada a la producción, comercialización, transformación, venta o distribución de bienes o servicios, realizada en forma independiente o al servicio de otra persona natural o jurídica, que es realizada por

---

<sup>8</sup> 2009, Constitución Nacional de República de Colombia, Código de infancia y adolescencia, ley 1098 de 8 noviembre de 2006, Art 3., Definiciones y términos.

<sup>9</sup> Conceptos básicos de la infancia contra el abuso, la violencia y el trabajo, (en línea).

Santiago de Cali, Consultado: 21 de abril 2012, Disponible en internet:

<http://www.unicef.org/spanish/protection/index.html>

<sup>10</sup> Trabajo Infantil, comunicación y opinión pública, 2006. Institución: OIT Organización internacional del trabajo, El trabajo infantil: Diversos significados e interpretaciones Página 16.

personas menores de 18 años de edad”<sup>11</sup>. Por otra parte, la OIT (Organización Internacional del Trabajo), define el T.I como “Todo trabajo que priva a los niños de su niñez, su potencial y su dignidad, y que es perjudicial para su desarrollo físico y psicológico.”<sup>12</sup> Donde existen tres referentes para la clasificación concreta de las Peores Formas de Trabajo Infantil (de ahora en adelante PFTI): *naturaleza, carácter y condición*.

**4.1.1.3.1 Clasificación de las actividades laborales de T.I.** Las actividades laborales se clasifican en función a la *naturaleza* de la actividad laboral, a las *condiciones* en que ésta se desarrolla y a su *carácter*.

**Naturaleza:** es el nivel de riesgo para la salud y seguridad para las personas que desempeñan las actividades laborales, acorde con ello los trabajos que realizan los niños pueden ser clasificados como de *naturaleza no nociva* y como de *naturaleza nociva*. Dentro de la categoría de trabajos de *naturaleza no nociva* se incluye un vasto conjunto de actividades cuyo ejercicio, en sí mismo, no deriva en mayor riesgo para quienes las ejercen, como por ejemplo las actividades de sector comercial, manufactura simple y las de servicios en general. En contraste, los trabajos de *naturaleza nociva* son aquellas actividades que son de alto riesgo para la seguridad y la salud física y/o mental para quienes las desarrollan. Aquí, pueden distinguirse dos subcategorías: las *actividades de riesgo* que pueden potencialmente derivar en perjuicio para los menores de edad, aunque no necesariamente estén prohibidas oficialmente, y las *actividades peligrosas y de alto riesgo* que conllevan a un perjuicio efectivo, inmediato y acumulativo sobre la salud física y mental prohibidas por la legislación internacional.<sup>13</sup>

**Condiciones:** son las circunstancias bajo las que se desarrolla una actividad laboral, las cuales se determinan en estados: *adecuadas e inadecuadas*. Aunque la *naturaleza* de una actividad laboral sea *no nociva*, si las *condiciones son inadecuadas* se puede determinar como nociva. **Las condiciones inadecuadas** son jornadas laborales prolongadas, trabajo en horario nocturno o de madrugada,

---

<sup>11</sup> Trabajo Infantil en Santiago de Cali, 2009. Institución: Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). Volumen N°1, Página: 18.

<sup>12</sup> Trabajo Infantil: Manual para Estudiantes, 2006. Institución: OIT Organización internacional del trabajo (ICBF). Volumen N°1, Página: 16.

<sup>13</sup> Bracamontes Bardales, Patricia – Dwight Ordoñez Bustamante Consideraciones para el Diseño de Proyectos sobre T.I, 2005, Washington D.C, página 1.



remuneración sobre la base del monto producido, ausencia de medidas de higiene y condiciones de seguridad laboral, abandono a la educación por el tiempo de trabajo y otras que atenten con el normal desarrollo físico y mental. Dicho lo anterior, las **condiciones adecuadas** son todo lo contrario, además de estar vigiladas por organismos y por las leyes competentes.

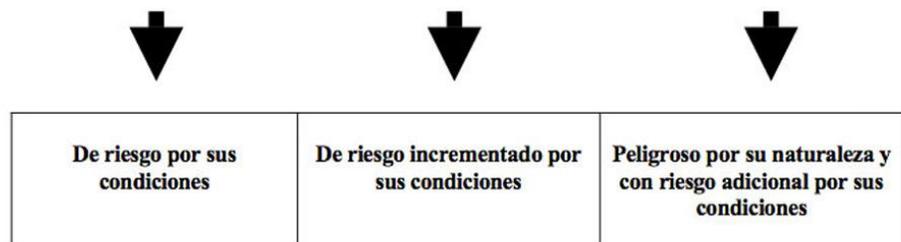
**Carácter:** las actividades desarrolladas por los niños pueden ser *formativas* o *no formativas*. En otras palabras, el carácter es el que define si el trabajo realizado contribuye o no al desarrollo de destrezas y capital humano que le servirá más adelante en su vida laboral y personal.

Según los referentes anteriores, el trabajo infantil se puede clasificar en el siguiente Tabla.

**Cuadro 1. Clasificación de las actividades laborales de T.I.**

		NATURALEZA		
		NO NOCIVO	NOCIVO	
			De riesgo	Peligroso o de alto riesgo
CARÁCTER	FORMATIVO	<b>Formativo no nocivo</b> <i>Ejemplo: artesanía en cerámica</i>	<b>Formativo pero de riesgo por su naturaleza</b> <i>Ejemplo: aprendiz de carpintería</i>	<b>Formativo pero peligroso por su naturaleza</b> <i>Ejemplo: fabricación artesanal de ladrillos</i>
	NO FORMATIVO	<b>No formativo y no nocivo</b> <i>Ejemplo: limpieza de casas u oficinas</i>	<b>No formativo y de riesgo por su naturaleza</b> <i>Ejemplo: venta callejera de productos</i>	<b>No formativo y peligroso por su naturaleza</b> <i>Ejemplo: cargadores de grandes bultos en mercados mayoristas</i>

Bajo condiciones inadecuadas de trabajo, los anteriores se transforman en:



En conclusión, la clasificación de las actividades laborales de T.I permite inferir con mayor facilidad cuales deberían ser las que concentren la máxima prioridad para prevenir y/o erradicar.

**4.1.1.3.2 Niños trabajadores.** La OIT define los niños trabajadores en tres categorías:<sup>14</sup>

**Niños económicamente activos:** esta categoría exceptúa las actividades escolares y las del hogar que son realizadas por niños. Por lo contrario, discierne la mayoría de actividades productivas efectuadas por niños que sean legales o ilegales, realizadas por pocas horas o tiempo completo, destinadas o no al mercado y remuneradas o no. Para que un niño sea categorizado como *económicamente activo* debe haber trabajado al menos 60 minutos diarios durante un intervalo de siete días.

**Niños Trabajadores:** esta clase es más restrictiva que la expuesta anteriormente, pues excluye a los niños mayores de 12 años que trabajan unas pocas horas a la semana y realizan trabajos ligeros permitidos y a los mayores de 15 años que hacen trabajos clasificados como no peligrosos.

**Niños que realizan Trabajos Peligrosos:** Si la naturaleza o características del trabajo realizado por el niño puede producirle efectos dañinos a su salud física o mental, a su seguridad y a su desarrollo moral, entonces la actividad laboral se categoriza como de carácter peligroso, donde se caracteriza también por la carga de trabajo excesiva, a las condiciones físicas del trabajo y a la intensidad del horario en que se desarrolla.

**4.1.1.3.3 Peores Formas de Trabajo Infantil (PFTI).** Según el convenio No182 de la OIT, se define como PFTI las actividades que son peligrosas, perjudiciales para los niños y/o moralmente repugnantes, y son hoy en día el blanco especial tanto de la investigación internacional como de programas para la acción de cada país. Específicamente las actividades que son consideradas PFTI son:

- Esclavitud o prácticas análogas, como la venta y el tráfico de niños, servidumbre por deudas y trabajo forzoso u obligatorio (incluido el reclutamiento forzoso de niños para utilizarlos en conflictos armados).
- Utilización u oferta de niños para la prostitución o para la pornografía.

---

<sup>14</sup> Trabajo Infantil en Santiago de Cali, 2009. Institución: Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). Volumen N°1, Página: 11

- Utilización u oferta de niños para actividades ilícitas, como la producción y el tráfico de estupefacientes.
- Trabajo que por su naturaleza o por las condiciones en que se lleva a cabo es probable que dañe la salud, seguridad o moralidad de los niños.

**4.1.1.3.4 Tipos de trabajos desarrollados por los niños.** Los niños que están sometidos de una u otra manera al T.I y que tienen estilos de vida similares, particularmente desarrollan las mismas actividades, las cuales suelen dividirse en categorías como la agricultura, la pesca, la construcción, el servicio doméstico, *trabajo en entornos urbanos* y demás actividades del *sector informal* en que su trabajo no es oficial, pues ninguna entidad gubernamental o autoridad competente puede identificar que estén trabajando porque no están oficialmente empleados y que en muchos casos, las personas para las que trabajan ni siquiera están registrados como empleadores. No obstante, los *niños económicamente activos*, *los niños trabajadores* y *los niños que realizan trabajos peligrosos* se concentran en el sector informal de la economía, en que la poca exigencia de habilidades del sistema educativo formal y su carencia de organismos legales dentro del entorno de 'trabajo' permite el fácil ingreso.<sup>15</sup>

**4.1.1.3.5 El contexto familiar.** La familia es la influencia emocional inmediata del niño, pues cumple la función introductoria a la vida en sociedad. Por esta razón, la mayoría de niños que nacen en familias de escasos recursos empiezan a trabajar ayudando a sus propias familias, antes de salir a trabajar para otros. En parte, lo hacen debido a la pobreza, pero también, en muchas sociedades, a causa de que los valores culturales ven esto como una manera natural y "correcta" de introducir al niño en los roles y responsabilidades vinculadas a ser un miembro productivo del hogar y al crecimiento como persona. Esta afirmación es válida siempre y cuando las condiciones y la naturaleza de la actividad no sean nocivas para el niño.

Por otro lado, es más común que las cargas económicas de la familia recaigan primero en los hijos mayores. Aparentemente, esto no se debe sólo a valores tradicionales, sino también al hecho de que, a medida que los hijos menores crecen y empiezan a hacer algo de los quehaceres domésticos, los hijos mayores pueden ser enviados a ganar un salario. A veces esto significa migrar a centros urbanos a trabajar en diferentes actividades informales, y llevar remesas (dinero

---

<sup>15</sup> Trabajo Infantil: Manual para Estudiantes, 2006. Institución: OIT Organización internacional del trabajo .Volumen N°1, Página: 42.

ganado) a la familia, tal como lo reafirma la Psicóloga Alexandra Herrera de la Fundación FUNOF. ***(Ver anexos de entrevistas trabajo de campo/ entrevistas/ registro\_videos\_entrevistas\_expertos/ Alexandra Herrera).***

Actualmente, la mayoría de los niños económicamente activos que ayudan de alguna forma al trabajo de sus padres son trabajadores familiares, patrón que es común en muchas sociedades, donde los niños asisten a sus familias en actividades comerciales como pequeñas tiendas en que muchas veces es negocio propio de la familia.

Hay que mencionar además, que las sociedades en que predomina el trabajo familiar (familias enteras que laboran en un mismo lugar), los niños participan de la labor durante las horas en que no están en la escuela o simplemente se quedan para trabajar en vez de asistir a ella. Un ejemplo son las familias campesinas, en que por sus condiciones toda la familia participa activamente en el trabajo. Por otro lado están las familias que trabajan en los semáforos de las grandes ciudades, donde existe una situación de pobreza que afecta a toda la familia obligándola a participar en las diferentes labores comerciales que se pueden desarrollar en este entorno, en que las condiciones para los niños se convierten en nocivas.<sup>16</sup>

**4.1.1.3.5.1 Factores familiares que producen trabajo infantil.** La familia como primera sociedad a la que pertenece un niño, puede verse afectada por muchas problemáticas que modifican y alteran el orden normal dentro del hogar. Algunos de los factores familiares que influyen en por qué un niño podría trabajar, están clasificados de dos maneras<sup>17</sup>:

**Factores Internos:** Referente a un número de ‘desgracias’ que pueden acaecer a una familia. Unos de los factores son la muerte o abandono de un miembro de la familia, dejando al otro a menudo con poca o ninguna aptitud y mucha responsabilidad económica y familiar para un sólo individuo. Por otra parte, la

---

<sup>16</sup> Trabajo Infantil: Manual para Estudiantes, 2006. Institución: OIT Organización internacional del trabajo .Volumen N°1, Pagina: 81.

<sup>17</sup> Trabajo Infantil: Manual para Estudiantes, 2006. Institución: OIT Organización internacional del trabajo .Volumen N°1, Página: 70.

enfermedad física o mental también puede empobrecer a una familia, si el que gana el 'pan de cada día' cae enfermo, la familia puede terminar en la indigencia.<sup>18</sup>

Otro factor familiar que produce trabajo infantil son las familias disfuncionales. Una familia disfuncional se caracteriza por la frecuencia de conflictos internos, las malas conductas, el abuso de sustancias psicoactivas como el alcohol o alguna droga por parte de uno de sus miembros y el abuso por parte de uno de los integrantes de la familia hacia otro. Todos estos factores resultan en familias que no apoyan ni protegen a los niños, que tienden a ponerlos a trabajar tempranamente y que, en algunos casos, los obligan a abandonar el hogar a temprana edad.

**Factores Externos:** Tienen que ver con la interacción entre la familia y la sociedad en su conjunto, muchas de estas interacciones son negativas, excluyentes y negligentes<sup>19</sup>.

- Pertenecer a una población minoritaria (racial o étnica) y sufrir exclusión social.
- Fuertes influencias de grupos o individuos sociales en uno o varios integrantes de la familia con intenciones de vinculación delincencial.
- Dislocación socioeconómica (crisis económica, transición política y social).

En la práctica muchos de estos factores están relacionados, aunque se puede afirmar que todos están estrechamente ligados a la pobreza y la falta de sistemas educativos asertivos como factor principal.<sup>20</sup>

Los factores familiares que producen trabajo infantil indican que en los países más pobres donde se necesita el ingreso del niño, los padres son los que toman la decisión entre trabajo y escuela para sus hijos. Las expectativas de los padres de que sus hijos los mantengan en su vejez pueden llevar a que tengan mayor número de hijos y, cuando los ingresos familiares son limitados, puede haber un

---

<sup>18</sup> Trabajo Infantil: Manual para Estudiantes, 2006. Institución: OIT Organización internacional del trabajo .Volumen N°1, Pagina: 70.

<sup>19</sup> Trabajo Infantil: Manual para Estudiantes, 2006. Institución: OIT Organización internacional del trabajo .Volumen N°1, Pagina: 70.

<sup>20</sup> Trabajo Infantil: Manual para Estudiantes, 2006. Institución: OIT Organización internacional del trabajo .Volumen N°1, Página: 87.

nivel más bajo de inversión en cada hijo, incluida la educación. Los padres pueden creer ingenuamente que están haciendo lo que es mejor para sus hijos permitiéndoles o animándoles a trabajar, pues en parte también ven esta opción como un factor que ayuda a los niños a adquirir responsabilidad y experiencia en la vida. Es en este punto crítico que puede hacerse la elección de si enviar a un niño a la escuela o a trabajar, se infieren cuestiones tales como el estatus de niñas y mujeres y sus perspectivas de matrimonio y trabajo desempeñando también un rol en tales decisiones.

En muchos casos, los padres y sus hijos no están conscientes en absoluto, aunque sean obvios, de los riesgos que implica el trabajo o de la realidad que les espera si el niño es entregado a un agente o pariente. Los niños obedecen por sentido del deber y obligación con la familia, o porque simplemente no tienen ninguna otra alternativa. Una vez que un niño es alejado de su hogar, los padres por lo general no tienen ninguna manera de asegurarse de que su hijo o hija está bien alimentado y cuidado, que no está siendo físicamente maltratado o sexualmente abusado, ni tampoco si su hijo será expuesto a trabajos de naturaleza, condiciones y de carácter inciertos, en contraste a como se hizo el arreglo con el tercero. Una vez que el niño deja el hogar paterno la familia podría ni siquiera saber su paradero.

**4.1.1.3.6 T.I en entornos urbanos.** La migración desde zonas rurales a las ciudades, la desigualdad económica, la falta de educación y la obligación de trabajar para medio satisfacer algunas de las necesidades básicas, son algunas de las muchas causas de la presencia del T.I en las países en proceso de desarrollo. El T.I en entornos urbanos incluye trabajos realizados por niños como labores domésticas en hogares ajenos, trabajos en restaurantes y tiendas, en talleres de todo tipo, acrobacias, limpia para brisas, cuidadores de carros y actividades comerciales como las ventas de chicles, flores y otros artículos.

Los niños muchas veces por su condición de vulnerabilidad no reciben ningún pago, sólo algún alimento y un lugar donde dormir. No tienen seguridad laboral, no reciben ningún pago si se lesionan o enferman, y no pueden buscar ninguna protección si son maltratados por su empleador, muchos de estos niños trabajan aun cuando las leyes sobre trabajo infantil de su país prohíben que lo hagan.

Es importante agregar el concepto **sector informal** para referenciar las actividades que generan los menores ingresos bajo las condiciones más precarias, muchas personas incluyendo niños, trabajan en actividades de este sector. El **sector informal** es la parte de la economía que incluye las actividades generadoras de ingresos llevadas a cabo por la mayoría de los pobres urbanos.

Su trabajo no es “oficial”; no hay ninguna entidad gubernamental o autoridad tributaria que sepa que están trabajando, debido a que no están oficialmente empleados. La mayoría de los trabajos de sector informal son realizados en entornos urbanos, comúnmente conocidos como “El Rebusque”.

Muchos de estos niños viven en casa con sus familias, pero algunos viven en las calles, con poco o ningún contacto familiar. A menos que vivan por su cuenta, por lo general los niños no se quedan con lo que han ganado, y el dinero que llevan a casa puede ser esencial para la supervivencia de su familia.

**4.1.1.3.7 El rol de la pobreza.** La **pobreza** es una situación de vida que surge como producto de la imposibilidad de acceso o carencia a los recursos que satisfacen las necesidades físicas y psíquicas básicas humanas que inciden en un desgaste del nivel y calidad de vida de las personas, tales como la alimentación, la vivienda, la educación, la asistencia sanitaria o el acceso al agua potable, en que también se consideran la falta de medios para poder acceder a tales recursos, como el desempleo, la falta de ingresos o un nivel bajo de los mismos.

Con el fin de comprender mejor la relación entre Pobreza y T.I, se deben analizar las simples instancias de bienestar económico entre las diferentes familias de una sociedad y considerar por qué y cómo la decisión sobre el T.I se convierte en una opción para ayudar a la subsistencia familiar cuando la condición económica no es estable. Para un hogar cuyas necesidades básicas están cubiertas, es fácil establecer que la condición socioeconómica y la responsabilidad del hogar esta sobre padres con un buen nivel económico donde el T.I no es necesario por ninguna razón. Por el contrario los hogares cuya supervivencia está en cuestión y cuya pobreza es tan extrema que las necesidades básicas no pueden ser cubiertas, probablemente dedicarán todos los recursos disponibles a la producción, es decir, mientras más bajas sean las ganancias del hogar, todos los integrantes de la familia, incluyendo los niños, tendrán que desempeñar actividades económicas para sostener su familia, debido a que toma más trabajo proveer a las necesidades de la vida.

Es evidente que los hogares más pobres pueden ser atrapados en lo que podríamos llamar una trampa de la supervivencia, donde lo que se trabaja es el sustento del diario vivir, dejando una incertidumbre sobre la existencia de los días siguientes y a medida que se deterioran las opciones de empleo, las familias de escasos recursos generan cada vez más trabajo infantil para cubrir sus necesidades. Cuando la opción del T.I es simultánea en toda una comunidad puede inundar el mercado laboral, llevando a ganancias más bajas y a más niños ofreciendo su trabajo.

**4.1.1.3.7.1 Factores de pobreza en la sociedad.** La prevalencia del T.I está fuertemente correlacionada con el nivel promedio del ingreso en una sociedad, el vínculo entre pobreza y trabajo infantil domina gran parte del debate debido que al T.I se analiza como una causa y también como una consecuencia del nivel de pobreza en los países con esta problemática.

Es característica de los países con alta tasa de T.I tener hogares en extrema pobreza, condición que conduce al trabajo infantil en todas sus formas. También, tienen más probabilidad de exhibir el tipo de patrones sociales y económicos que llevan a tasas más altas de trabajo infantil, estos patrones son:

**Bajas Oportunidades:**

Es el acceso desigual de los niños a las “oportunidades básicas” necesarias para tener un comienzo justo en la vida. Mientras que todos los niños de un país no tengan acceso a la educación, a la salud, a la nutrición, y a los servicios básicos, y que ese acceso esté relacionado a las circunstancias por las cuales el niño no tiene responsabilidad alguna, como el género, la etnicidad, o el entorno familiar, la desigualdad de oportunidades prevalecerá afectando desarrollo integral de los niños.

Con pocas oportunidades abiertas solo para los niños con mejor educación, es probable que los padres compartan una norma cultural en que el trabajo es visto como el uso menos productivo del tiempo de un niño.

**Sistemas educativos de más baja calidad o menos accesibles:**

La provisión de educación de alta calidad para todos los niños es cara, y los países más pobres a menudo no pueden ofrecerla. Esto significa que hay menos incentivo o factibilidad para que los padres dirijan el tiempo de sus hijos a la asistencia a la escuela y a estudiar.

**4.1.1.3.8 La demanda de trabajo infantil.** La oferta en el mercado del trabajo infantil consiste en todas las fuerzas que llevan a los hogares a ofrecer el trabajo de sus hijos, mientras la demanda se refiere a los factores que inducen a los empleadores a ocupar a niños como trabajadores. Juntos, la oferta y la demanda, influyen en la magnitud del T.I.

Las familias en situación de pobreza juegan un papel importante para tomar la decisión de poner a sus hijos a trabajar. No obstante, no debe restarse



importancia a los factores del lado de la demanda. La manera en que se organiza la producción de una sociedad puede tener un profundo efecto sobre las perspectivas de sus niños. Pues, se da por sentado que los efectos de la naturaleza y condiciones de las tareas asignadas a los niños son similares a los efectos que generan en los adultos cuando estos desarrollan actividades similares, es decir, que las oportunidades laborales en el mercado están cayendo en un ciclo de simplicidad, donde no importa si es niño o adulto, supuestamente cualquiera de los dos es apto para realizar las actividades.

Una útil perspectiva por el lado de la demanda del trabajo infantil puede extraerse de los escritos de Michael Piore<sup>21</sup> (1990), un estudioso de muchos años de los esquemas de trabajo por debajo de las normas. Desde su punto de vista, el tipo de condiciones laborales asociados con el trabajo explotador en talleres son en gran medida consecuencia de una gestión ineficiente. En estas empresas, los trabajadores reciben tareas que les exigen poco más que puro esfuerzo, y se utiliza una supervisión agresiva para asegurar que este esfuerzo esté disponible. Transformar este tipo de trabajo requiere más que sólo la aplicación y cumplimiento de las leyes, también demanda el cultivo de sistemas de trabajo nuevos y más productivos basados en la activa participación de la fuerza laboral. El paralelo con el uso del trabajo infantil es claro. La presencia de grandes números de niños en la fuerza laboral, es un signo de que el trabajo ha sido organizado sobre la base de aptitudes elementales. Una mayor atención a la organización del trabajo y un mejor acceso al capital deben llevar a menos niños trabajadores, incluso sin cambios en el lado de la oferta, siempre que se cuente con trabajo adulto adicional. Incluso en la producción familiar, métodos agrícolas más sofisticados, por ejemplo, pueden reducir la necesidad de grandes magnitudes de T.I. viéndolo desde la perspectiva de Michael Piore.

**4.1.1.3.9 T.I vs educación.** Asistir a la escuela por la mañana y estudiar en casa por la tarde requiere tiempo, al igual que trabajar. Dependiendo de las circunstancias, puede ser difícil para un niño encontrar horas suficientes durante el día para combinar las dos cosas. El Gobierno estableció obligatorio que los padres envíen a sus hijos a la escuela, ¿entonces esto eliminaría “automáticamente” el trabajo infantil? .Los expertos como Piore, afirman que la educación obligatoria y universal para todos los niños eliminaría, en gran parte y de manera efectiva, el trabajo infantil. Los proponentes de este punto de vista citan la historia: resaltan que el vínculo entre trabajo infantil y educación fue establecido en el siglo XIX cuando las leyes de trabajo infantil en los países industrializados hicieron obligatorio que los niños terminaran la educación básica a una edad específica

---

<sup>21</sup> PIOE MICHEAEL, las transformaciones de las economías contemporáneas, 2005, Vol. 19, núm. 2 (55), 2004, publicada por el Centro de Estudios Demográficos y de Desarrollo Urbano de El Colegio de México

estableciéndola como un requisito para el empleo. Myron Weiner (científico y politólogo de Estados Unidos), sostiene que la extensión universal de la educación financiada por el estado en Europa, América del Norte y Japón, ha sido el instrumento más poderoso para la abolición del trabajo infantil. “Ningún país ha terminado exitosamente con el trabajo infantil sin primero hacer obligatoria la educación. Mientras los niños no tengan que asistir a la Escuela, entrarán a la fuerza laboral” (Weiner, 1990).<sup>22</sup>

Los formuladores de políticas en la mayoría de países creen que la educación de calidad es un prerrequisito para la abolición final de todas las formas de trabajo infantil. Quienes apoyan este punto de vista razonan que donde la educación obligatoria esté implementada eficazmente, los niños estarán menos disponibles para el trabajo a tiempo completo, al menos durante el horario escolar, en que los padres se verán alentados a mantener a sus hijos en la escuela y los empleadores serán disuadidos de contratarlos.

Sin embargo, Los expertos en pedagogía infantil de la fundación FUNOF fundación para la orientación familiar, con sede en Cali Ver (anexos/entrevistas\_expertos/Khasir\_Moncayo) plantean que la escolaridad obligatoria por sí sola no puede superar todos los obstáculos sociales y económicos que se combinan para mantener a los niños fuera de la trabajo y dentro de la escuela. Desde este punto de vista la educación obligatoria es una condición necesaria pero no la única para la eliminación del T.I, se debe tener en cuenta la Educación familiar y el desarrollo de roles y funciones a cada uno de los miembros del hogar, por eso es importante destacar que la educación de los niños siempre es más importante en comparación con el trabajo. Mientras que el T.I es a menudo una contribución necesaria al ingreso de la familia, una buena educación puede ser tan costosa y con resultados a tan largo plazo que la decisión de enviar a un niño a la escuela se esfuma para las familias de escasos recursos que necesitan, lo que para ellos tiene más relevancia, soluciones inmediatas, tal como el T.I lo ofrece.

**4.1.1.4 Connotaciones positivas de las palabras “trabajo” e “infantil”.** “Trabajo Infantil” se contradice fuertemente con la inmensa carga “positiva” que tiene cada uno de los términos por separado. Estas palabras en un contexto diferente representan conceptos positivos, pero juntas significativamente aluden a la

---

<sup>22</sup> Trabajo Infantil: Manual para Estudiantes, 2006. Institución: OIT Organización internacional del trabajo .Volumen N°1, Página: 116.

condición de explotación y vulnerabilidad de derechos en un niño. El desarrollo comunicativo para el rechazo que crea la afirmación “No al trabajo infantil” es lograr crear un imaginario en el que se perciba el trabajo infantil como una actividad inmoral e inaceptable por parte de la sociedad.

En el pensamiento colectivo de cualquier sociedad, la palabra “trabajo” tiene una alta carga positiva. Tener trabajo es considerado como un bien muy apreciado, pero en los países en Sub-Desarrollo el trabajo es un bien escaso, que hay que buscar y por el que hay que competir. Desde una lógica poco reflexiva, hay que aprovechar cualquier oportunidad de obtener un bien tan codiciado y mantenerlo a cualquier costo. En este contexto social y cultural, la comunicación tiene el reto de precisar que el trabajo es un bien solo cuando reúne determinadas condiciones, es decir, cuando el trabajador no es obligado a permanecer contra su voluntad, cuando se paga un salario justo, cuando no se obliga a trabajar más horas de lo permitido por la ley, cuando las tareas a realizar son adecuadas a la condición de las personas, entre otras. En este sentido, es importante establecer los límites de las actividades que socialmente no son consideradas nocivas o como resultado de abuso o explotación.

Generar el convencimiento de que el T.I disminuye las posibilidades de desarrollo de los niños en la sociedad actual es el campo en el que la comunicación puede jugar un papel importante en el cambio de la percepción.

Por otro lado, el concepto de “infancia” y de los niños como “sujetos de derechos” evolucionó significativamente durante la segunda mitad del siglo XX. La tradición que hace del reconocimiento de los derechos de la infancia un imperativo social es muy reciente. Sin embargo, estos conceptos están hoy incorporados a la normatividad internacional y vinculados directamente con el deber de la sociedad. Es importante recalcar en el pensamiento colectivo la situación de un niño que trabaja en condiciones de riesgo y empezar a identificarla socialmente como algo inaceptable. Evidenciar lo absurdo que es la presencia de un niño en el mercado laboral, propio de los adultos y evidenciar lo injusto que es adjudicar a un niño las obligaciones y responsabilidades de un adulto porque tiene que atender las necesidades de su familia o porque tiene bocas que alimentar.

Es necesario mostrar, desde la comunicación, cómo es el mundo laboral en el que los adultos se desarrollan, trabajan durante cierto número de horas y responden a las necesidades y exigencias de ese trabajo. Mostrar la experiencia que los adultos necesitan para desarrollarlo, el esfuerzo y el desgaste que implica, el cansancio que genera el trabajo. Esto, que es normal o a veces acarrea para los

adultos, no es normal para los niños; los desubica de su proceso de desarrollo natural, de maduración evolutiva y de socialización adecuada.

Se trata de posibles miradas en las que se supere la frase “*No al trabajo infantil*” para entrar a explorar un paradigma que está latente en el discurso y puede convertirse en una propuesta más atractiva, como se menciona en el libro: Estrategias de Comunicación para la Erradicación del Trabajo Infantil “*Los niños no tienen por qué resolver los problemas de los adultos*”<sup>23</sup>.

**4.1.2 La Comunicación.** La Comunicación es el acto mediante el cual una entidad establece contacto con otra para transmitir información, lo cual es posible siempre y cuando esta interacción este mediada por un mismo repertorio de signos y reglas semióticas comunes. Además, para que la Comunicación sea posible, deben estar presentes los siguientes elementos: **Emisor, Código, Mensaje, Transmisor, Canal y Receptor.**

**Emisor:** la persona que transmite una información. Para poder transmitir información debe codificarla en un lenguaje y convertirla en un mensaje.

**Código:** el lenguaje (sistema de signos) con el que se elabora el mensaje.

**Mensaje:** la información (ya codificada) que transmite el emisor.

**Canal:** medio en el que se transmite el mensaje.

**Transmisor:** transforma el mensaje en señal y lo envía a través del canal hasta el receptor.

**Receptor:** destinatario del mensaje, para interpretarlo es necesario que lo decodifique. El receptor debe tener el mismo repertorio de signos que el emisor para que se concluya el evento de Comunicación.

**4.1.2.1 El contexto de la comunicación.** Un elemento que requiere tratamiento, aparte de su importancia en el proceso de elaboración del significado de los mensajes, es el contexto. Este es un término que encierra varios significados y es necesario analizarlo para poder utilizar el concepto en forma operativa, ya que ningún mensaje ocurre fuera de contexto.

---

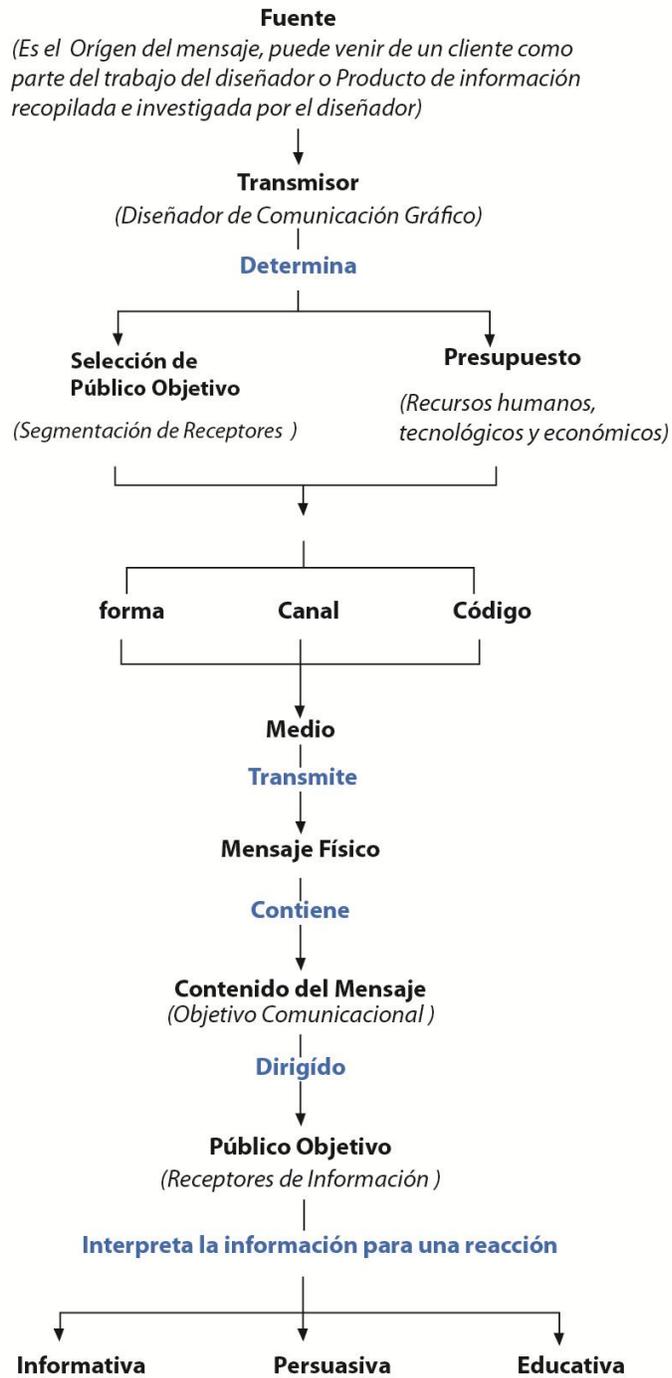
<sup>23</sup> Trabajo infantil, comunicación y opinión pública, 2009. Institución: OIT Organización internacional del trabajo .Volumen N°1, Pagina: 16.

- Contexto perceptual: el medio visual en el que se presenta el mensaje.
- Contexto cultural: el medio cultural del público receptor, sus valores y costumbres, sus códigos y actitudes.
- Contexto de origen: el contexto formado por los otros mensajes producidos por el mismo emisor.
- Contexto de clase: el contexto creado por los mensajes de la misma clase y posiblemente generados por diferentes emisores. Por ejemplo: mensajes educativos, mensajes comerciales, mensajes regulatorios, etc. Cada uno de estos grupos constituye una clase.
- Contexto formal/estilístico (estético): el contexto formado por el estilo visual de las comunicaciones gráficas contemporáneas.
- Contexto de medio: El contexto creado por el medio de comunicación (canal) utilizado (TV, poster, libro, revistas, etc. En otro nivel más detallado: una revista en particular, un programa específico de televisión, etc.)
- Contexto de calidad técnica: el contexto creado por el desarrollo técnico de los diferentes niveles del mensaje en cuestión en comparación con similares niveles en otros mensajes.
- Contexto de lenguaje: el contexto formado por el lenguaje cotidiano y escrito.

Todos estos contextos influyen en el mensaje y participan en el proceso de interpretación.

**4.1.2.2 La comunicación visual como evento.** Si se entiende el proceso de comunicación visual como un acto en el cual el receptor construye el significado, se entiende que el elemento gráfico diseñado no constituye la totalidad del mensaje, sino que hace parte de un complejo evento donde el receptor lo interpreta y asimila mediante su intervención. La comunicación visual como acto se empieza desde la constitución clara de la fuente de información, donde el diseñador es determinante clave en el proceso de diseño, selección de público objetivo y ejecución de la comunicación.

## Esquema 1.



**4.1.2.3 Resistencias y barreras a la comunicación en el T.I.** Toda estrategia comunicativa encaminada a llevar un mensaje de reflexión debe tener en cuenta las resistencias o barreras que va a encontrar en sus destinatarios o público objetivo, es decir, todas aquellas ideas, suposiciones, percepciones y prejuicios que tienen las personas frente a determinados hechos, costumbres, hábitos o comportamientos sociales. Las connotaciones de la personas sobre la realidad están condicionadas por múltiples variables sociales como el nivel de formación, la zona de residencia, la actividad laboral, las creencias religiosas, etc.; coincidentes en grupos sociales similares, para los cuales tienen un significado con determinada carga afectiva o racional.<sup>24</sup>

Estudios realizados en Latinoamérica por organismos internacionales como OIT acerca de las percepciones sobre el T.I realizado a variados grupos sociales<sup>25</sup>, aportaron enfoques e ideas para abordar el tema. En este caso se enfoca en analizar los argumentos a favor del T.I, es decir, las resistencias o barreras más representativas para su eliminación planteadas durante las investigaciones, fueron

- “El trabajo infantil es positivo porque forma a los niños”.
- “El trabajo infantil sirve de apoyo a la familia de escasos recursos”.
- “El trabajo infantil beneficia a los niños y a su autonomía económica”.
- “Los niños pobres trabajan por necesidad, pero además su trabajo ayuda a las familias”.

Estos resultados muestran las diferentes interpretaciones que tienen las personas sobre el T.I y cómo desde las distintas perspectivas sociales hay diferentes hallazgos al análisis de una situación, demostrando que es urgente prestar atención a las barreras al mensaje que tiene la gente y cómo desde una estrategia de comunicación y el diseño se puede llevar a pensar mucho más profundamente sobre el T.I

**4.1.2.4 Prioridades de Comunicación.** La tabla 1 (Página 30) permite visualizar con mayor facilidad cuáles deberían ser los tipos de trabajo de niños y adolescentes que concentren la máxima prioridad en cuanto a los esfuerzos institucionales públicos y privados. Es decir, de acuerdo al nivel de riesgo que presentan las distintas actividades y condiciones laborales, y en concordancia con la legislación internacional que estipula la edad mínima para poder trabajar legalmente, se debería asignar la más alta prioridad a los siguientes objetivos en el diseño de programas y proyectos:

---

<sup>24</sup> Trabajo infantil, comunicación y opinión pública, 2009. Institución: OIT Organización internacional del trabajo .Volumen N°1, Pagina: 24.

<sup>25</sup> Trabajo infantil, comunicación y opinión pública, 2009. Institución: OIT Organización internacional del trabajo .Volumen N°1, Pagina: 32.

- Erradicar las actividades laborales peligrosas para niños.
- Prevenir y eliminar en forma gradual el trabajo de niños menores de 15 años, asegurando que estos niños trabajadores tengan acceso a servicios educativos de calidad.
- Controlar y mejorar las condiciones inadecuadas de trabajo (principalmente referidas a la extensión de la jornada laboral, el trabajo nocturno o la ausencia de condiciones de seguridad e higiene, entre otras) en niños.
- Desalentar las actividades laborales que comportan algún riesgo menor o potencial para los niños.
- Proteger las condiciones de educación, salud, trabajo y otras condiciones de vida de los adolescentes trabajadores que desarrollan actividades laborales inocuas.

Se debe dar la máxima prioridad a la prevención del Trabajo en niños porque éste posee un carácter potencial o específicamente nocivo para su desarrollo y su educación, además afecta el porvenir de la sociedad en que conviven.

**4.1.2.5 Comunicación y diseño gráfico.** Cuando una entidad a otra transmite información con un mismo repertorio de signos, se llama proceso de Comunicación. Es aquí, donde el Diseño Grafico desarrolla tres modos de comunicación: hacer leer (organizar), hacer saber (informar) y hacer hacer (persuadir)<sup>26</sup>. El hacer leer implica en la comunicación al Diseño Grafico como el medio en que habita el mensaje, el cual plantea la jerarquización y relación entre los elementos gráficos de tal manera que favorezcan la inteligibilidad y comprensión a la hora de transmitir el mensaje al destinatario. El hacer saber no propone a todo elemento susceptible de ser expresado mediante un código como información, sino solo a los elementos que tienen como fin satisfacer una necesidad de saber que despejen una incertidumbre, los cuales se conducen a dos niveles: el general (compromete la información necesaria como señales, mapas, planos, etc.) y el específico (comprende la información contingente como eventos, fechas, lugares, etc.). En cuanto a el hacer hacer, sugiere una modificación de la conducta en el receptor del mensaje por medio de una adhesión o reforzamiento de la información existente, aquí entran en juego los factores ideológicos. Si es así, se puede inferir que los tres modos de comunicación

---

<sup>26</sup> FRASCARA, Jorge. Diseño y Comunicación, teorías y enfoques críticos, Edición 7, 2000. Página 61.



pueden aunarse entre sí abriendo al Diseño Gráfico un espacio en cualquier necesidad de transmitir información.

Lo anterior no quiere decir que el Diseño Grafico y sus paradigmas sean los únicos determinantes en los procesos de intercambios comunicativos. Existen otros factores como el contexto, donde el diseño se ubica y se relaciona creando una estructura comunicativa la cual orienta y limita al Diseño según su orden (político, económico, religioso). Así mismo influye el desarrollo en la comunicación, el tratamiento de la información se vuelve dependiente del medio y del escaso tiempo de atención, lo que previene al receptor de la manipulación de información. También cabe señalar la doble emisión que se genera, la del discurso específico (generado por la entidad 'generadora' de la información) y el discurso del diseñador, el cual debe interpretar desde sus conocimientos el primer mencionado. De manera semejante, otros factores como las características particulares del emisor y el receptor, la configuración de las sociedades, y los efectos de percepción, rendimiento y la coyuntura de algunas aplicaciones del Diseño Grafico determinan los intercambios comunicativos. En definitiva, la comunicación es un fenómeno dinámico complejo que transmite mensajes disímiles (implícitos, explícitos, sugeridos, manifiestos, etc.) que el Diseño se encarga de regular estableciendo un orden para el desarrollo social.

**4.1.3 Diseño de comunicación gráfica.** El Diseño de Comunicación Grafica es la producción de mensajes visuales con el fin de afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente, en otras palabras, transformar una realidad existente en una realidad deseada hacia un producto, servicio o situación social<sup>27</sup>. Implica una actividad abstracta donde se define un problema, se determinan unos objetivos, se concibe una estrategia comunicacional, se desarrolla una visualización, se programa, se supervisa y por último se evalúa una producción<sup>28</sup>, concibiendo lo invisible en visible, con el objetivo de disuadir o persuadir a determinados receptores, informando, educando y/o movilizándolo a través de comunicaciones visuales.

---

<sup>27</sup> FRASCARA, Jorge. Diseño Gráfico para la Gente, Edición 7, 2000. Página 2.

<sup>28</sup> FRASCARA, Jorge. Diseño y Comunicación, teorías y enfoques críticos, Edición 7, 2000. Página 20.

**4.1.3.1 Áreas del diseño de comunicación gráfica.** Jorge Frascara, en su libro *Diseño para la Gente*, define cuatro áreas para el Diseño de la Comunicación Gráfica.<sup>29</sup>

**Diseño para Información:** el propósito del Diseño de información como herramienta cognitiva y tecnología intelectual en la llamada era de la información, donde se satura y explota información, consiste en reducir la complejidad de procesarla (cognición), produciendo claridad, transparencia y entendimiento de la misma. Es aquí, donde se le da una estructura a una masa de datos, para ser procesada y verificada y luego ser traducida a formatos visuales para facilitar y mejorar su entendimiento.

**Diseño para persuasión:** se fundamenta en influir en la conducta del receptor. Esta área se divide en Publicidad Comercial y No-Comercial, Propaganda y Comunicación de Interés Social. La Publicidad Comercial contribuye a la comercialización de productos y servicios de consumo, donde el Diseñador es el interprete visual de otros expertos de áreas como mercadeo, sociología, psicología de la conducta y del desarrollo, y economía, convirtiendo de esta manera el trabajo en equipo como determinante fundamental en el proceso de Diseño de piezas que van desde avisos hasta diseño de empaques y comerciales, que parten de ser un elemento visual a ser imagen de empresa. Por lo contrario, la publicidad no-comercial se basa en piezas de eventos culturales gratuitos (no propaganda) y promoción de servicios sin ánimo de lucro, donde el lenguaje es directo, sin pretender modificar la conducta del receptor. Mientras tanto, la propaganda y la comunicación de interés social intentan convencer, reforzar y modificar la opinión pública, en que se requieren elementos políticos pertinentes de la publicidad comercial.

**El Diseño para Educación:** es todo diseño de material didáctico que informa, tales como mapas, diagramas y dibujos, y también de otras piezas que persuaden como un manual de uso, con la diferencia que desarrolla juicios de valor de interacción y diferentes interpretaciones. Aquí los receptores son activos y completan el mensaje.

**El Diseño para Administración:** organiza Comunicación para sistemas tales como formularios, boletos, organigramas, comunicaciones empresariales en

---

<sup>29</sup> FRASCARA, Jorge. *Diseño y Comunicación, teorías y enfoques críticos*, Edición 7, 2000. Página 103.

general y valores. (Billetes de banco que crean imagen de empresa, en este caso país, y promocionan).

**4.1.3.2 El proceso de comunicación visual.** La comunicación visual se produce por medio del diseño de productos visuales con una intención comunicativa clara, destinada a determinado público objetivo. En este proceso, el diseñador actúa como emisor de información constituyendo un producto visual hacia un público objetivo quien es el receptor de la información, el cual interpreta la intención comunicativa realizando un proceso de filtración del mensaje. Cada receptor tiene filtros de información, este proceso de filtración categoriza e identifica cada aspecto del mensaje y del producto visual, haciendo posible la comunicación y el entendimiento.

- **Filtros Sensoriales:** hace referencia a la categorización del entendimiento del código visual de elementos, formas y colores que constituyen un mensaje.
- **Filtros Cognitivos:** es la interpretación cognitiva del público objetivo, este filtro esta configurado por la edad o por el nivel educativo del receptor. Aunque, por lo general, cuando se segmenta un público objetivo para determinado mensaje, este responde a un nivel educativo o rango de edad similar.
- **Filtros Culturales:** hace referencia a los mensajes que el receptor reconoce dentro de su contexto de desarrollo, es decir, los que forman parte de su universo cultural.

Estos tres filtros no se ejecutan conscientemente ni en un orden en específico, pero los tres hacen parte del proceso de captación del mensaje; si los tres filtros son identificados de forma correcta por el Diseñador de Comunicación Gráfica durante el proceso de investigación, el objetivo comunicativo del producto visual podrá lograr su cometido, por el contrario, cuando uno de los tres filtros de interpretación es identificado de manera errónea, el mensaje puede perder fuerza, aburrir o dar otra connotación.

Cuando un mensaje llega a la zona interna del receptor, pasando por los tres filtros, esta zona puede emitir dos tipos de respuestas al mensaje recibido: una interna y otra externa. La respuesta externa es la consecuencia del entendimiento del mensaje donde el individuo comprende un punto de vista y la información del

mensaje. Por otro lado, la respuesta interna es el análisis contextual del individuo para generar una reacción positiva o negativa acerca de la información.

Un ejemplo podría ser si el mensaje lingüístico en un producto visual, como un afiche que esta dirigido a un publico joven, dice: "Hoy concierto, de Soda Stereo", lo que sucede es la filtración de información (Filtros Sensoriales, Cognitivos y Culturales), donde, si el receptor es una persona joven que pertenece al publico objetivo, la respuesta externa lleva al individuo a entender que hay un sitio donde habrá un evento y podrá divertirse; la respuesta interna según las variables del contexto de cada individuo seria por ejemplo, "me encantaría ir." o "debo trabajar , no puedo ir", mostrando un interés por le mensaje. En contraste, si la persona no pertenece al público objetivo, como por ejemplo un amante de la Salsa, de igual manera el individuo, como respuesta externa, entiende que hay un lugar donde habrá una presentación, sin embargo, acorde a sus Filtros Culturales, su respuesta interna será de desinterés o indiferencia al mensaje. Este simple acto de comunicación muestra el proceso de filtros por parte del receptor y como estos generan una reacción al mensaje visual.

**4.1.3.3 El proceso de diseño.** El proceso de diseño requiere cierto nivel de habilidades para el desarrollo eficaz de la comunicación, es decir un conocimiento teórico-técnico profundizado en aspectos como la semiótica visual, la comunicación, la percepción visual, la administración de recursos tecnológicos, económicos y humanos, tecnología, metodologías enfocadas al diseño, medios y técnicas de evaluación<sup>30</sup>. Además, es importante considerar que el Diseño de Comunicación Gráfica es una profesión que se relaciona con diferentes áreas, donde el proceso debe complementarse con la habilidad de trabajar en equipo y con el desarrollo de buenas relaciones interpersonales para poder llevar a cabo objetivos propuestos.

Es elemental aclarar que el proceso creativo del Diseño de Comunicación Gráfica contrasta con el del arte. El artista involucra una intención sentimental en su obra, el diseñador se aparta de la subjetividad emocional y desde una concepción teórica busca soluciones inteligentes e insospechadas a problemas específicos. Así, la creatividad busca como principal función la claridad para el desarrollo eficaz de un mensaje, el Diseñador se centra en analizar el mensaje desde diferentes puntos de vista para entender la intención y las posibles percepciones de sus receptores, permitiendo traducir la comunicación a formatos visuales.

---

<sup>30</sup> FRASCARA, Jorge. Diseño y comunicación, Edición 7, 2000. Página 21.

**4.1.3.4. La teoría de la Gestalt.** La Teoría de la Gestalt describe las estrategias para crear significaciones coherentes interpretables a través de la forma por medio del sistema perceptivo. “La función organizativa del sistema perceptivo está orientada a un fin, y el fin es encontrar significado. Dada la conexión entre percepción, significado y supervivencia, es fácil comprender que tengamos una necesidad emocional de entender lo que vemos”. Si no hay percepción, no hay interpretación y por ende no habría significación en la forma.<sup>31</sup>

Los especialistas en la Teoría de la Gestalt desarrollaron un avance sobre los asociacionismos y mecanicismos al entender la percepción como fenómeno estructural y no como fenómeno aditivo. Sin embargo, su atención fue en un principio absorbida por problemas formales. Si bien el estudio de los aspectos organizativos de la percepción tiene una importancia indiscutible en el entendimiento del proceso perceptivo, es necesario ver a estos aspectos como una búsqueda de significado, y no sólo como un proceso de organización formal sin objetivo. Toda forma genera una respuesta, sea ésta cognitiva o emocional. De aquí la importancia del control que ejerce el Diseñador de Comunicación Gráfica sobre el aspecto significativo de los componentes que selecciona para sus diseños (no sólo sobre el aspecto estético) y configuraciones que usa para organizarlos. Pensar que organización visual y significado no están relacionados es perder la objetividad del Diseño de Comunicación Visual.

En algunos casos la organización visual de los componentes puede no tener función significativa, sino que sólo facilita acceso a una información, como por ejemplo en horarios, catálogos, programas y otros ejemplos de Diseño para Información. La percepción implica búsqueda de sentido y organización de estímulos sobre un signifiante, es decir, es un proceso de interpretación, ya que percibir es actuar, no es recibir información visual pasivamente. La percepción implica buscar, seleccionar, relacionar, organizar, establecer conexiones, recordar, identificar, jerarquizar, evaluar, aprender e interpretar. Cuanto más organizados son los estímulos, más fácil es la interpretación. De aquí la importancia de la pertinencia y la organización de los componentes visuales usados en un mensaje gráfico.

La selección de los componentes determina en gran medida el aspecto semántico del diseño. La organización de los mismos puede reforzar este aspecto, pero su cometido esencial es sintáctico, es decir, presentar los elementos significantes en un orden acorde a los requerimientos perceptuales en función de facilitar el

---

<sup>31</sup> FRASCARA, Jorge. Diseño Gráfico para la Gente, Edición 7, 2000. Página 34.

procesamiento y la comprensión del mensaje, el estilo visual siempre expresa un contenido. No es posible crear un estilo visual neutro, ni es diseñar, por ejemplo, una tipografía neutra o arreglos tipográficos neutros. Si el diseñador mantiene siempre el mismo estilo en toda circunstancia, ciertos contenidos van a contradecir su forma de presentación. La selección de componentes en un diseño debe ser apropiada al contenido del mensaje, su organización tiene la función de establecer claras relaciones de jerarquía, inclusión, conexión, secuencia y dependencia entre esos componentes, y, consecuentemente, la de facilitar la construcción de un significado.

En la medida en que el significado de una pieza de diseño es el producto de la interpretación del mensaje por parte del receptor, es indispensable mantener presente la importancia de evaluar la eficacia de los mensajes mediante técnicas que permitan, de una manera o de otra, medir su claridad y efectividad comunicacional. Si no se centra la atención en la forma en que el público recibe la comunicación visual, todos los esfuerzos iniciales pueden volverse inútiles. Una estrategia de diseño debe verse como una hipótesis de trabajo, que, si bien puede estar basada en experiencia y en teoría surgida en el propio campo o en ciencias auxiliares, debe confirmarse mediante la evaluación de su implementación. La semiótica, la retórica y la teoría de la percepción por un lado, y los estudios de mercado, psico-sociológicos y educacionales por el otro, proveen importante información para la elaboración, de hipótesis y el desarrollo de estrategias.

La evaluación en diseño provee la oportunidad de confirmar o rechazar hipótesis y ayuda a desarrollar la teoría del diseño y a enfrentar futuros proyectos con una posibilidad mayor de desarrollar una estrategia exitosa.

Una serie de principios se pueden resumir en que:

- Todo elemento visual tiene significado.
- Todo ordenamiento visual tiene significado.
- Todo significado presupone un orden.
- Todo orden está basado en principios visuales de integración y segregación.
- Los principios visuales de integración y segregación se basan en semejanza, proximidad y cierre (o continuidad, también llamado buena forma).
- Todo mensaje visual está constituido por dos niveles: forma y significación.
- La significación de un mensaje se realiza mediante un proceso de interpretación.

**4.1.3.5 Semiótica visual.** La Semiótica Visual o de la Imagen, permite entender el papel individual de cada elemento gráfico (significante), y así mismo concibe de qué manera, a partir de los filtros sensoriales, cognitivos y culturales del receptor, la imagen (conjunto de signos) adquiere sentido (significado) cuando estos elementos se convierten en unidad, reflexionando cómo se construye el mensaje socialmente en ciertos procesos de comunicación visual. Así mismo, cada significante tiene su significado individual antes de que la imagen se vea como un todo, lo que quiere decir que un signo es el resultado de la imagen acústica como tal y un concepto que se referencia por el receptor partiendo desde la intención del Diseñador de Comunicación Gráfica. En un sentido concreto, la semiótica visual es el lenguaje cognitivo y persuasivo mediante el uso de conjuntos de signos.

Charles Sanders Peirce, conocido por ser el padre de la Semiótica, plantea las variables fundamentales que se conciben para dar significación a un significante, planteando un sistema exacto que se basa esencialmente en el análisis del proceso del pensamiento<sup>32</sup>, el cual se fundamenta en las categorías de *Primeriad*, *Secundidad* y *Terceridad*, relacionándolas con la Tricotomía del signo: relación de comparación (*Representamen o signo: Cualisigno, Sinsigno y Legisigno*), relación de ejecución (*Objeto: Icono, Índice y Símbolo*) y relación de pensamiento (*Interpretante: Rema, Decisigno y Argumento*).

#### CATEGORÍAS:

**Primeriad:** en el proceso de percepción se separa la cualidad del objeto, la cual no es aplicable sino que en si misma es una cualidad, en otras palabras, abstracción.

**Secundidad:** se da existencia a algo en relación con una segunda cosa, se relaciona la causa-efecto, la acción-reacción.

**Terceridad:** se genera el mecanismo del sentido, donde hay una dinámica abierta a la significación, relacionando Primeriad con Secundidad.

#### RELACIÓN DE COMPARACIÓN:

**Representamen o Signo:** Es lo que se representa, a lo que se esta haciendo alusión, el objeto perceptible.

---

<sup>32</sup> SANDERS PIERCE, charles. Definición y Clasificación, Marzo de 1999, Volumen N°1, página 6.

**Cualisigno:** el Representamen en si es una cualidad. Por ejemplo un sentimiento, la tristeza, la felicidad, etc.

**Sinsigno:** el Representamen es un objeto concreto. Por ejemplo un lápiz, un libro, etc.

**Legisigno:** el Representament es, por decirlo así, un código social establecido por ley. Por ejemplo el blanco representando la paz o el dibujo de un corazón representando el amor.

#### RELACIÓN DE EJECUCIÓN:

**Objeto:** es el soporte del Representamen, es la convención sobre la manera de identificarlo, donde se presupone de un conocimiento.

**Icono:** El signo mantiene las cualidades relevantes del Objeto, lo imita o se asemeja a él. Por ejemplo una foto o un dibujo de un rostro.

**Índice:** relación de inmediación existencial entre el objeto representado y el objeto del signo. Por ejemplo el suelo mojado es indicio de que llovió o el humo es indicio que hay fuego.

**Símbolo:** la relación del signo no es directa, sino convencional, la cual se da por un acuerdo social. Por ejemplo la paloma blanca que simboliza la paz.

#### RELACIÓN DE PENSAMIENTO:

**Interpretante:** establece la relación en el Representamen y el Objeto.

**Rema:** el signo representa una información inmediata que no se relaciona con otra cosa distinta.

**Decisigno:** el signo complementa la información de algo.

**Argumento:** el signo complementa la información con relación a una tercera cosa, lo cual se puede hacer hipotéticamente, de manera inductiva o deductiva.

Según lo anterior, se clasifica el Signo de la siguiente manera:



### Cuadro1. Clasificación de significación

	<b>Primeridad</b>	<b>Secundidad</b>	<b>Terceridad</b>
<b>Representamen</b>	Cualisigno	Sinsigno	Legisigno
<b>Objeto</b>	Icono	Indice	Símbolo
<b>Interpretante</b>	Rema	Decisigno	Argumento

En definitiva, la Semiótica Visual se encarga de dar los fundamentos a los mensajes visuales desde el funcionamiento del pensamiento, centrándose en cómo el público objetivo conoce, interpreta, construye y crea conocimiento o asume actitudes y/o conductas a partir de comunicaciones visuales.

### Retorica visual

En relación con la conjunción de signos (imagen) con fines comunicativos, se considera que su significación es intencional, su fin es persuadir o disuadir, ya bien sea a seguir coherentemente cierto proceso en un manual, o llevar a un individuo a cambiar, o al menos conmoerlo, hacia una realidad deseada de un producto o problemática social. Partiendo de ello, Roland Barthes propone una manera de analizar la construcción del mensaje especificando sus significados<sup>33</sup>, teniendo en cuenta que, particularmente en el caso que él expone y también en términos generales, los productos de comunicación visual están compuestos por tres mensajes: el mensaje lingüístico, el mensaje denotado y el mensaje connotado.

### Mensaje Lingüístico

El mensaje lingüístico es la codificación de un conjunto de elementos lingüísticos como las palabras y oraciones, es decir, del texto. Este, en la comunicación visual, actúa como limitador y complemento de los significados flotantes que subyacen de los significantes, significados en que el receptor puede determinar cuáles adopta

---

<sup>33</sup> BARTHES, Roland. Retórica de la Imagen Abril 1997, Volumen N° 3, Página 5.

y cuales banaliza mediante juicios perceptuales visuales y los diferentes filtros. En otras palabras, concluye los diferentes significados (polisemia) que están inherentes en toda imagen, cumpliendo con dos funciones diferentes: Anclaje y Relevo.

Anclaje: permite denominar, identificar, limitar y anclar todos los posibles sentidos denotados, limita la fuerza proyectiva de la imagen.

Relevo: el texto complementa o completa el significado de la imagen, en que este aporta nuevos significados tanto connotativos como denotativos.

### **Mensaje Denotado y Connotado**

La interpretación de un mensaje comprende dos niveles: el nivel denotado y el nivel connotado.<sup>34</sup> La denotación representa aspectos de naturaleza objetiva de un mensaje, constituidos por elementos de carácter descriptivo o representacionales, en este caso, de la imagen.

El mensaje denotado es de naturaleza objetiva en contraste con el mensaje connotado. Ambos pueden ser previstos hasta cierto punto por el conocimiento de códigos de los receptores, pero la previsibilidad del mensaje connotado es siempre más incierta, ya que mientras que las denotaciones se deben en general a convenciones culturales aceptadas, las connotaciones están más conectadas con la vida personal del individuo. Esto requiere del diseñador un estudio detallado de la posible respuesta emotiva que ciertas formas de lenguaje, ciertos contextos, ciertos canales, ciertas imágenes, o cualquier otro aspecto de la presentación de los mensajes visuales que puedan generar en los receptores buscados. Sólo mediante un constante proceso de evaluación y verificación es posible para el diseñador mantener cierto control sobre el efecto de los mensajes connotados en el proceso de comunicación.

Aunque el área del lenguaje denotativo parezca al principio más simple, es necesario entender que lo que es claramente denotativo para el diseñador puede no ser claro denotativo para el público. Hay estructuras mentales que es posible usar sin percibir las y que hacen evidente que un mensaje requiera cierto contexto,

---

<sup>34</sup> FRASCARA, Jorge. Diseño y comunicación, Edición 7, 2000. Página 65.

que un principio es ausente, en el receptor buscado. Estas faltas de convenciones compartidas, tales como leer una historieta de izquierda a derecha o entender un plano de corte de la corteza terrestre, pueden llevar a una total incomunicación entre el receptor buscado y el diseñador. La dificultad de obtener denotaciones claras y precisas mediante el uso de imágenes aparece claramente ejemplificada en el diseño de símbolos gráficos para la información del público, en los que el porcentaje de reconocimiento es generalmente inferior a lo esperado por los diseñadores. La importancia de ejercer control sobre el desarrollo de los mensajes connotados está reforzada por el bajo nivel de conciencia que acompaña la recepción de esos mensajes y, consecuentemente, por el peso que éstos tienen en la generación de respuestas emotivas. El mensaje final (la interpretación desarrollada por el receptor) es una unidad cognitiva/emotiva/operacional que sólo puede dividirse en diversos componentes con el fin de estudiar su estructura. La experiencia del receptor es un continuo que puede predecirse sólo dentro de un margen de incertidumbre.

El mensaje connotado, en contraste con el denotado, representa aspectos subjetivos de un mensaje, y tiene capital importancia cuando el diseño intenta actuar sobre reacciones emotivas, como en el caso de los mensajes persuasivos. En el proceso connotativo el receptor participa más activamente en la construcción del significado que en el proceso denotativo. Un mensaje connotado está construido principalmente por las experiencias individuales del receptor, que pueden predecirse en la medida en que participan de las prácticas conocidas por el público objetivo a que se dirige el mensaje. A manera de ejemplo, un plato con frutas pintado por un pintor flamenco del siglo XVII es un plato con frutas para nosotros y para mucha gente; ese es el mensaje denotado. Los mensajes connotados, en cambio, pueden ser variados: para algunos este plato es símbolo de abundancia, para otros es símbolo de hedonismo, para otros de vanidad, para otros es una buena o una mala pintura, una muestra de falta de imaginación o el símbolo de una sociedad materialista.

A pesar de que las imágenes son más susceptibles de generar una gran cantidad de mensajes connotados que los textos, es también posible descubrir que un texto, a causa de su estilo y de su contenido puede generar diferentes interpretaciones a nivel connotativo dependiendo del lector. Lo que para un lector sofisticado puede parecer aburrido, un lector de otro grupo puede encontrar sofisticado. Lo que suena a ingeniería para el lector común puede sonar como un hato de mentiras para un ingeniero. El perfil del público es un elemento indispensable a tener en cuenta en el proceso de diseño, no sólo en relación con imágenes y estilo, sino también en relación con texto, y particularmente en función de controlar , en la mayor medida posible, el nivel connotativo de los mensajes.

## RETORICAS APLICADAS A LA IMAGEN

**Metáfora:** se asignan características tanto generales como particulares de un objeto a otro, relacionando sus conceptos y señalando semejanzas entre ellos. Es importante considerar que la metáfora difiere de la comparación, ya que el mensaje se plantea como, por ejemplo, 'sus ojos son esmeraldas' en vez de 'sus ojos son como esmeraldas'.

**Hipérbole:** se magnifica o exagera intencionadamente, a través de recursos visuales, un objeto o característica de este con el fin de darle valor y, a su vez, generar pregnancia hacia este.

**Antítesis:** se expresan significados contrarios u opuestos cargados de subjetividad.

**Metonimia:** se sustituye un objeto o concepto por otro, en que el sustituyente tiene una relación de continuidad de espacio, tiempo o de causa con el sustituido.

**Sinécdoque:** se representa el todo por una parte y viceversa, la parte por el todo.

**Símil:** establece una analogía evidente entre un término real y otro imaginario de cualidades semejantes.

Es así que la Retorica Visual planteada por Roland Barthes comprende la estructura de la imagen persuasiva en conjunto, relacionando entre si los tres mensajes: el mensaje lingüístico, el mensaje connotado y el mensaje denotado.

**4.1.4 Diseño audiovisual.** Considerando que el Diseño concibe, programa, proyecta y visualiza, se entiende que este está presente desde la primera etapa de desarrollo del producto Audiovisual donde se estructura un proceso de prefiguración. Más allá de esta postura, y entendiendo Audiovisual como la interrelación y unificación de la imagen y sonido para producir una nueva realidad, el Diseño Audiovisual es un método de comunicación que se basa en la capacidad expresiva de la forma a través de unidades de significación, tal como lo afirma

Andrés Agredo en su ensayo “Animación a la investigación para Animación”<sup>35</sup>. Aquí, la Comunicación se da a partir de sistemas de signos del lenguaje verbal, signos del lenguaje auditivo y signos del lenguaje visual, es decir, interrelaciona tres unidades de significación: unidades Verbales, Auditivas y Visuales, donde la interpretación se determina por los conocimientos, sensaciones, vivencias, y sensibilidad de cada receptor como individuo.

**Signos Verbales** (*o también Lingüísticos*): Los signos codificados se pueden exponer explícitamente mediante signos verbales del texto escrito y/o mediante la pronunciación del habla en el Diseño Audiovisual. Los Signos Verbales se utilizan para precisar el mensaje, los cuales reciben mayor relevancia cuando la función es informativa.

**Signos Auditivos:** Los efectos sonoros, la música y los mismos signos verbales pronunciados mediante el habla (texto oral), son signos auditivos. Los efectos sonoros toman significados por si solos y son reconocibles cuando están asociados a una imagen. Por otro lado, la significación de la música es ambigua y se centra en el lado emotivo del receptor, mientras que el texto oral, por su contenido informativo y su capacidad de modulación, se convierte en fuente de comunicación principal cuando esta presente.

**Signos Visuales:** Aquí se referencia la teoría de Semiótica Visual anteriormente expuesta.

A su vez, el Diseño Audiovisual tiene un carácter lineal, tanto en lo auditivo como en lo visual, la imagen y el sonido, pues se desarrolla de manera determinada y con una duración en el tiempo, en que las imágenes y los sonidos deben formar un discurso dentro de una unidad comunicativa con un mismo sentido.

**4.1.4 .1 La imagen en el diseño audiovisual.** La definición de imagen es ambigua, pues se concreta según el contexto en que se desarrolle. En un sentido general, la imagen es todo lo que se percibe por la vista, es la representación mental de algo percibido por los sentidos, mientras que desde la perspectiva del Diseño Gráfico, la imagen es la significación de un conjunto de signos con

---

<sup>35</sup> AGREDO ANDRES Animación a la investigación para Animación, 2008. Pág. 3

intención comunicacional para determinado público objetivo. En el Diseño Audiovisual, según Rafael Rafols y Antoni Colomer, imagen es la forma que es reconocible por su parecido con lo que representa (cualidades icónicas)<sup>36</sup>, lo que permite comunicar experiencias comunes o expresar ideas complejas a partir del proceso de animación tras un contexto y un objetivo narrativo. Por lo que se refiere a proceso de generación de imágenes, donde cada imagen es una alteración de la anterior y en que la presentación de estas imágenes a una velocidad suficiente produce la sensación de movimiento (Animación), resultan como complementos predominantes la observación e investigación de los movimientos del entorno cotidiano, los cuales son los referentes para el desarrollo de la representación de la realidad.

En relación con las imágenes generadas a partir de computador (imágenes sintéticas), se refiere a las representaciones que existen sólo a través de la pantalla, pues su lenguaje es digital. Particularmente, en la imagen sintética en 3D (representación de objetos en tres dimensiones), debe haber un proceso de Animación, el cual este dominado por un fuerte impacto visual, pues uno de los objetivos es aproximarse a la realidad de la experiencia visual cotidiana a través de la iluminación, las texturas, los movimientos e incluso la sincronización de los signos auditivos con estos. El lenguaje digital permite desarrollar las imágenes en diferentes niveles de abstracción, lo cual se define por la intención comunicativa y el público objetivo, donde se puede exponer la realidad con un alto o bajo grado de realismo, sin que nunca se pierda la credibilidad del producto audiovisual.

En efecto, las imágenes en el Diseño Audiovisual hacen alusión a situaciones casuales, cotidianas y concretas que se muestran de tal manera que generan reconocimiento y pregnancia de una información clave, y que, acompañadas de teorías de percepción y semiótica visual, persuadan al receptor hacia una realidad deseada, donde también se presenta la estética de la imagen como característica determinante en la codificación del mensaje.

Hecha esta salvedad, la estética, en Diseño, no hace referencia a lo bonito, sino a la coherencia entre el producto promocionado y el Diseño de su promoción. Su importancia es expuesta por Jorge Frascara, afirmando que: “la estética genera atracción o rechazo a primera vista, comunica, afecta la extensión del tiempo perceptual que el observador otorga a un mensaje, contribuye a la vida activa de un Diseño y contribuye a la calidad cultural y sensorial del medio ambiente<sup>37</sup>. Esto

---

<sup>36</sup> RAFOLS, Rafael y COLOMER, Antoni. Diseño Audiovisual. 2 ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL, 2006. p. 39.

<sup>37</sup> FRASCARA Jorge, Op. cit., p. 76

quiere decir que, como toda definición de un elemento en un producto de comunicación visual, el criterio para concretar la estética se debe centrar en los diferentes filtros del público objetivo, ya que de estos depende la efectividad del mensaje. Así pues, precisar un estilo estético requiere de un carácter consciente y racional, donde también se tiene en cuenta que una estética objetivamente desarrollada permite que el producto visual sea pregnante, asegurando atraer y mantener la atención del receptor...

La estética de la imagen forma parte del proceso comunicativo.

**4.1.4.2 El sonido para un producto audiovisual.** La Sonorización debe estar centrada en las imágenes, en que se subraye y construya un universo propio capaz de generar reacciones y estímulos que permitan persuadir al receptor. El sonido y la imagen deben ser dos elementos que sincronicen entre si a la perfección y formen el todo del mensaje. El lenguaje sonoro, signos auditivos y verbales pronunciados mediante el habla, está compuesto por una serie de técnicas que van desde la impresión, hasta la recepción, la comprensión y de la persuasión a la demostración, donde hay que representar y traducir una realidad cotidiana, por lo que el fin del proceso de sonorización del producto audiovisual debe ser:

**Persuasivo.** Debe ser espontáneo y debe llegar directamente al receptor para modificar su actitud y/o conducta.

**Sencillo.** Debe formular una sola idea de poca extensión, para que sea fácil y rápido de entender.

**Original.** Debe alejarse de los estereotipos y tener tres diferentes sentidos, el literal (sentido inmediato), el asociado (sentido representativo) y el sentido último.

**Preciso.** Debe mostrar el mensaje de forma clara y concisa, y comunicar las ideas para que el público objetivo las pueda concebir.

**Llamativo.** Debe excitar el interés del público y llamar su atención.

**Breve.** Debe ser explicado de manera clara en el menor tiempo posible, por lo que hay que decir solo lo esencial.

**Elementos para realizar una sonorización:**

**La Voz**

Es la que transmite la idea. Constituye el conjunto de elementos del lenguaje verbal y potencializa la capacidad informativa del mensaje.

- Voz through (a través de): es aquella en la que se ve el personaje articulador del texto oral pero no su expresión labial. También, se consideran aquellas voces que se producen en secuencias en las que interviene por ejemplo un teléfono como medio de transmisión de una voz, no se ve al interlocutor pero se intuye su intervención en la temporalidad del plano.

- Voz off: se retransmite una voz, generalmente de función narrativa, que carece de la presencia visual del articulador. Sin embargo, en ciertos casos puede mostrar un discurso de tipo "diegético"; es decir, trascendente y relacionado directamente con el posterior desarrollo de lo que va a acontecer en el siguiente plano o secuencia.

- La voz cantada: El canto es la expresión artística a través de la voz; constituye un ideal y sutil medio de comunicación, capaz de transmitir las emociones más profundas.

- La voz coral: agrupación vocal de un conjunto de personas que interpretan una pieza de música vocal de manera coordinada. Es el medio interpretativo colectivo de las obras que requieren la intervención de la voz.

## **La Música**

Ayuda a fijar el recuerdo del mensaje y a transmitir contenidos estéticos y emotivos del mismo. En la música, como elemento de sonorización, hay una serie de funciones que son pertinentes destacar:

- Determinación local: reproducir sonidos o estilos propios de un determinado ambiente lleva al receptor hacia este.

- Enfatización de la acción: la música puede ayudar a aclarar o enfatizar un determinado hecho o acción, por ejemplo: para una caída o un impacto, un sonido estrepitoso; para un momento de una decisión crucial o un momento de shock, un acorde dramático; para resaltar en un determinado momento el amor, un tema romántico.

- Intensificación de la acción: la música sirve para intensificar la acción mediante la repetición o el crescendo.



- Representación de la identidad: la música puede identificarse con personajes concretos, eventos o programas.
- Dar el contrapunto: añade una idea o sentimiento que de otra forma no sería lógico, por ejemplo, asociar la música de ballet al movimiento de los deportistas.
- Unificar una transición: la música también puede usarse para conseguir una continuidad en la transición entre escenas, pudiendo distinguir:
- Superposición: que mantiene la continuidad entre una escena y la que sigue.
- Anticipación: determina la atmósfera de la siguiente escena antes de que aparezca. Sirve de introducción.
- Corte: cambia bruscamente la atmósfera.
- Atenuación o elevación: para fundir escenas. Si la transición refleja una ruptura definida en la continuidad, la música del fundido de entrada y del fundido de salida debe de ser completamente distinta.
- 
- Fijando la época: además de identificar personajes y recordar lugares, la música también sirve para recordar épocas.
- Prediciendo o recordando eventos: la música puede traer a la memoria momentos pasados o predecir futuros, evocar la atmósfera, el sentimiento o el estado de ánimo.

## **Los Efectos Sonoros**

Despiertan en el receptor la imagen del producto visual y colaboran en la comprensión del mensaje. Son sonidos que refuerzan la ambientación o descripción de una acción, de un lugar, de un sentimiento. Por sus características, facilitan la imaginación de fenómenos físicos, como la lluvia, la noche, pero también la descripción de sensaciones y sentimientos como la angustia o el miedo. Aquí, se distinguen dos tipos de efectos sonoros:

- Efectos sonoros naturales: sonidos captados de la realidad referencial que representan en la narración su propia fuente sonora. Ej.: canto de un pájaro.

- Efectos sonoros artificiales: Sus características permiten que sean producidos en directo. Deben ser identificados con aquello que representan. La producción artificial de un efecto sonoro se cimienta en una disociación entre la fuente sonora y el objeto representado.

### **Objetivos de los efectos sonoros:**

- Reconstruir miméticamente la realidad que envuelve al emisor y al oyente.
- Distorsionar la realidad para exagerarla, aportando elementos humorísticos o dramáticos.
- Reforzar la representación de los sentimientos, explotando su asociación ya tradicional con las fuerzas de la naturaleza.

### **Funciones de los efectos sonoros:**

- Descriptiva-ambiental: Un efecto sonoro forma parte del ambiente o entorno en el que se desarrolla la acción. Ej.: Alguien espera una llamada y suena el teléfono / Es invierno y el viento acentúa la frialdad del ambiente.
- Descriptiva expresiva: El efecto sonoro refuerza los sentimientos, los estados de ánimo de los protagonistas. Ej.: Para indicar que alguien ha muerto pueden utilizarse las campanadas de la iglesia / para resaltar la espera y la angustia de ésta, puede utilizarse el tic-tac de un reloj.

### **El Silencio**

Ayuda a captar la atención del receptor hacia el mensaje y establece el valor preciso de los otros tres elementos de la sonorización. El silencio es capaz de expresar, retratar, narrar y describir distintos escenarios y ambientes.

### **Funciones del Silencio:**

- Función narrativa: El silencio puede servir para expresar lo que sucede en un fuera de campo sonoro. Ej.: Mientras tanto Juan informaba de todo a sus amigos (silencio).
- Función descriptiva: Permite expresar ideas y sentimientos. Ej.: El rostro de la mujer expresaba el terrible dolor de la muerte (silencio).
- Función rítmica: El silencio puede servir para apoyar el ritmo de una acción. Ej.: Poco a poco (silencio) (pasos del personaje) Juan se aproximó al lecho

(silencio) donde permanecía inerte (silencio) el cuerpo sin vida de Ana (silencio).

- **Función expresiva:** el silencio puede aportar dramatismo, ambigüedad, expectación, etc. Ej. De repente, todo parecía adquirir un nuevo significado para Juan. (Silencio)
- **Función reflexiva:** el silencio es utilizado para suscitar la reflexión en el oyente. El silencio informativo es empleado frecuentemente por los periodistas, en los espacios de opinión, para suscitar la reflexión del oyente.
- **Función de pausa:** El silencio puede funcionar como signo de puntuación. Ej. Las noticias recibidas provocaron un fuerte impacto en sus amigos. (Silencio) Días más tarde.

**4.1.5 Planteamiento de un mensaje visual efectivo.** Como principio para producir un mensaje visual efectivo, es fundamental conocer el entorno, las preferencias personales, las habilidades intelectuales y los valores culturales del público objetivo, es decir, conocer los diferentes contextos que permiten definir las variables comunicacionales y elementos gráficos que concretan el mensaje visual. Consecuentemente, el mensaje visual debe tener características las cuales permitan detectarlo o identificarlo, partiendo de jerarquías implícitas que lleven al receptor hacia lo más relevante discriminando los elementos secundarios. También debe ser 'atractivo' para el público objetivo hacia el cual va dirigido el mensaje, sin importar la subjetividad de las preferencias estéticas del Cliente, del mismo Diseñador de Comunicación Gráfica y las tendencias actuales. Por otro lado, el mensaje visual debe estar estructurado de tal manera que sea coherente y perceptible, alejando al receptor de connotaciones diferentes a las esperadas por el objetivo comunicacional; y de igual forma, el contenido del mensaje debe relacionarse con los valores culturales del receptor, creando un efecto de confiabilidad hacia la comunicación visual emitida. "Las comunicaciones deben ser detectables, discriminables, atractivas, comprensibles y convincentes".<sup>38</sup>

En un sentido más amplio, cuando el objetivo del mensaje está centrado en que el público objetivo renuncie a una conducta indeseable, el objetivo comunicacional del mensaje visual debe estar dirigido hacia un valor de cambio, reemplazar por la conducta esperada en vez de intentar prohibir esa conducta no deseada.

**4.1.5.1 Características del público objetivo.** En la Comunicación Gráfica, no basta segmentar al grupo objetivo con variables tradicionales de segmentación como sexo, estrato, género, etc., sino que se debe ser específico partiendo de un análisis centrado en los elementos críticos del problema y de las características

---

<sup>38</sup> FRASCARA, Jorge. Diseño Gráfico para la Gente, Edición 7, 2000. Página 2.

predominantes del mismo. Además, para que un producto visual sea eficaz, el público objetivo debe ser sustancial, alcanzable, reactivo y medible.<sup>39</sup>

**Sustancial:** el público objetivo debe ser extenso, siendo suficientemente importante para justificar la inversión de recursos humanos y materiales que se enfoquen en resolver un problema a través de un producto de comunicación gráfica. A su vez, debe ser relevante para que justifique los costos en medios de comunicación

**Alcanzable:** Es importante, después de dar por hecho que el público objetivo es sustancial y justifica la inversión, analizar los medios en los cuales se desenvuelve para así determinar cuáles son los canales de comunicación más apropiados para ejecutar el producto visual y así determinar si este público es alcanzable.

**Reactivo:** el público objetivo a alcanzar debe ser sensible al objetivo comunicacional del mensaje del producto visual, haciendo posible generar una reacción, sobre todo cuando el área es de índole social.

**Mensurable:** es necesario que el efecto de la comunicación en el público objetivo sea verificable y a su vez medible, donde se cree una retroalimentación permitiendo que la comunicación visual pueda ser ajustada y mejorada.

**4.1.6 La comunicación gráfica orientada a la erradicación y prevención del T.I.** La Comunicación Gráfica interpreta visualmente la realidad y, a su vez, estructura las nuevas visiones de la misma. Implícitamente ha jugado un papel importante en los procesos de desarrollo de la sociedad, pues ha permitido compartir conocimientos, reinterpretar elementos culturales a través de nuevos saberes y, reestructurar y organizar a los actores sociales hacia la reconstrucción de un nuevo mundo. De esta manera y considerando que los medios o canales de comunicación visual han ido más allá de los esquemas de los formatos tradicionales y que cada vez el acceso a ellos es posible para un mayor número de personas, hoy en día el Diseño de Comunicación Gráfica orientado a la inducción de desistir a ideas erróneas de problemáticas actuales como el T.I, se convierte en una herramienta importante para el cambio social en fundamento de su triple función.<sup>40</sup>

**Función Informativa:** transmitir y distribuir ideas, conceptos, conocimientos, hechos, datos o experiencias con el objetivo de dar paso a prácticas intelectuales con el fin de llegar a la transformación de juicios, conductas e ideologías.

---

<sup>39</sup> FRASCARA, Jorge. Diseño y comunicación, Edición 7, 2000. Página 2.

<sup>40</sup> Trabajo infantil, comunicación y opinión pública, 2009. Institución: OIT Organización internacional del trabajo .Volumen N°1, Pagina: 12...

**Función Educativa:** Contribuir al receptor, a través de la capacidad formativa de la Comunicación Visual, con la precisión de conceptos, la construcción de nuevos conocimientos y con la incorporación de elementos culturales, permitiendo trascender desde la información al saber.

**Función Movilizadora:** producir un apoyo desde los actores sociales hacia problemáticas concretas de la sociedad, en que el receptor, a partir del carácter participativo del hecho comunicativo, adquiere un papel activo necesario para cumplir los logros de comunicación.

**4.1.7 Criterios para el diseño de una estrategia de comunicación gráfica encaminada a la reflexión de la problemática del T.I.** El proceso comunicativo para disuadir a las personas que rodean a los niños en el modelo asistencial del T.I se orienta específicamente a contribuir desde la comunicación gráfica resultados en materia de prevención y educación basado en la construcción de herramientas y en la realización de un conjunto de acciones encaminadas a producir, circular y apropiar significaciones sobre el fenómeno del T.I; a promover la interacción social que convierte al individuo en miembro de su cultura y sociedad logrando reconocer las condiciones de los niños para no apoyar al trabajo infantil en condiciones inmorales y de igual manera convertirlo en un mensaje con lenguaje sencillo y fácil de expresar.

La estrategia de comunicación debe tener como objetivo afectar e inducir a modificar las percepciones de los ciudadanos sobre esa problemática para generar un movimiento de demanda social que reflexione hacia la actualización de las políticas, el cumplimiento de las normas y el desarrollo de acciones concretas para la prevención y erradicación del trabajo infantil.

Para lograr un cambio o reflexión del pensamiento de la población, la estrategia se basa en la consistencia de comunicar la situación que pasa actualmente con el T.I, por tanto es capaz de establecer una relación estrecha entre los miembros de la población expandiendo los espacios de encuentro y de intercambio para generar la movilización del mayor número de actores y, en particular, de las organizaciones y movimientos sociales más relacionados con la temática de infancia y T.I.

Este proceso contempla acciones desde la comunicación gráfica que incluyan componentes informativos, actitudinales y emotivos que justifiquen los ofrecimientos y beneficios que realizan en la estrategia de comunicación generando en las comunidades competencias para leer el entorno en el cual intervienen, con base en estilos y formatos a ser diseminados a través de los canales más adecuados para crear oportunidades eficaces de acción social. La

estrategia comunicativa se adecuará a su situación y contexto, teniendo en cuenta las ideas conductoras creadas como mejores alternativas al trabajo infantil. La estrategia se basa en la producción de contenidos pedagógicos destinados a formar en los ciudadanos una percepción que conciba el T.I como inaceptable socialmente y que demande su prevención y erradicación.

## **4.2 MARCO CONCEPTUAL**

### **4.2.1 Conceptos básicos sobre investigación en T.I**

**4.2.1.1 Asistencia escolar:** una persona se considera que asiste a la escuela u otra institución de enseñanza formal, cuando está matriculada en un centro de educación formal regular o para adultos y no se ha retirado, aun cuando esté ausente temporalmente por enfermedad, vacaciones u otra causa, o aunque asista solamente parte del día.

**4.2.1.2 Ayudante sin remuneración:** familiar de empleados domésticos, mayordomos, jornaleros, etc.): persona que ayuda a sus padres o familiares en el trabajo que ellos realizan, sin recibir pago (hijo(a)).

**4.2.1.3 Buscar trabajo:** tomar medidas concretas para buscar un empleo asalariado o independiente en las últimas cuatro semanas.

**4.2.1.4 Establecimientos oficiales:** aquellas instituciones de propiedad de la nación, del departamento, del distrito o del municipio. Asimismo, aquellas unidades administrativas especiales y las unidades docentes que dependen del Ministerio de Educación, como las instituciones intermedias profesionales del sector oficial.

**4.2.1.5 Establecimientos privados:** aquellos planteles de propiedad de uno o varios particulares, cuya financiación proviene de recursos propios.

**4.2.1.6 Hogar:** está constituido por una persona o un grupo de personas parientes o no, que viven (duermen) en la totalidad o en parte de una misma vivienda y, por lo general comparten las comidas y condiciones sociales.

**4.2.1.7 Jefe o jefa de hogar:** residente habitual reconocido(a) como tal por los demás miembros de su hogar. Se reconoce al jefe(a) del hogar como tal, ya sea por una mayor responsabilidad en las decisiones, por prestigio, relación familiar o de parentesco, razones económicas o tradiciones culturales.

**4.2.1.8 Ocupación:** oficio o profesión (cuando se desempeña en ésta) de una persona independiente del sector en que pueda estar empleada, o del tipo de estudio que hubiese recibido. Generalmente, se define en términos de la combinación de trabajo, tareas y funciones que desempeña.

**4.2.1.9 Ocupados:** personas que durante la semana participaron en el proceso de producción de bienes y servicios en una de las siguientes situaciones: trabajaron al menos una hora a cambio de ingresos monetarios o en especie, o al menos una hora sin recibir pago en calidad de trabajador familiar sin remuneración.

**4.2.1.10 Posición o categoría ocupacional:** es la posición en que se desempeña una persona en el ejercicio de su trabajo, ya sea en condición de asalariado, obrero o empleado en una empresa particular o del gobierno, como trabajador doméstico, trabajador por cuenta propia, independiente, trabajador familiar o sin remuneración.

**4.2.1.11 Rama de actividad:** es la actividad a la cual se dedica la empresa, fábrica, finca o taller donde trabaja la persona. Es decir, será determinante de la rama de actividad, el producto, bien o servicio principal, producido o prestado colectivamente por la empresa o negocio, o por la persona cuando trabaja sola o mayor o al detal, trabajar en la producción de zapatos, o cualquier otro producto, prestar servicios de lavado de carros.

**4.2.2 Conceptos básicos de diseño para la animación 4.2.2.1 Animación:** Animación se refiere al proceso de generación de imágenes donde cada imagen es una alteración de la anterior. La presentación de estas imágenes a una velocidad suficiente produce la sensación de movimiento.

La animación no es únicamente sinónimo de movimiento en el espacio, en realidad se trata de un concepto más amplio, ya que además, debe cubrir todos los cambios que producen un efecto visual, incluyendo la situación en el tiempo, la forma, el color, la transparencia, la estructura, la textura de un objeto, los cambios de luz, la posición de la cámara, la orientación, el enfoque, e incluso la técnica de presentación.

**4.2.2.2 Animación Digital:** es el conjunto de técnicas que emplean el computador para la generación de escenas que produzcan la sensación de movimiento.

**4.2.2.3 Animación 2D:** Técnica que se basa en animar usando aplicaciones informáticas o dibujos a mano en dos dimensiones.

**4.2.2.4 Animación 3D:** Es una de las técnicas más empleadas y con mayor auge en la industria cinematográfica y televisiva. En la animación 3D, los elementos, personajes y escenarios se construyen o modelan en 3 dimensiones o ejes. El computador y las diferentes herramientas (software) que se utilizan permiten generar toda clase de formas, aplicar todo tipo de características superficiales y efectos especiales. Algunas de las herramientas más conocidas y usadas son: Maya, Softimage, 3d Studio Max, Lightwave, Cinema 4D.

### **4.2.3 Conceptos realización audiovisual**

**4.2.3.1 Pre-producción:** Es la fase más importante del proceso de realización de un audiovisual. Comprende desde el momento en el que nace la idea hasta todo el desarrollo previo a la grabación. El mayor esfuerzo productivo se realiza en esta fase, ya que se plantea y corrige el guion literario, guion técnico y se determina cómo y cuándo realizar cada aspecto del producto audiovisual.

**4.2.3.2 Producción:** Es la puesta en práctica de todas las ideas pensadas en la fase de preproducción. En esta etapa de la producción se incorporan todo el trabajo técnico de cámaras procesos de sonorización, iluminación, desarrollo de escenario, efectos visuales y arte. El trabajo que se efectúa en esta fase está determinado previamente y establece un orden de trabajo diario, donde se hace seguimiento y se desarrollan las escenas para su posterior composición.

**4.2.3.3 Post- producción:** Son los Procesos que se llevan a cabo después de filmar un producto audiovisual, en esta fase se hace la composición, se edita, se añaden subtítulos y se agrega la musicalización a las escenas, en esta parte se permite visualizar y hacer ajustes para estar más cerca del producto final

**4.2.3.4 Guion:** Documento, en el que se explica el contenido de una producción Audiovisual con los detalles necesarios para su realización, contiene las escenas, acciones y diálogos entre personajes, acontecimientos, descripciones del entorno y acotaciones breves para los actores sobre la emoción con que se interpretará.

**4.2.3.5 Guion literario:** Documento con la información suficiente para la visualización de la película, se comprende de elementos como: Diálogos, actuación de los personajes y objetos con los que interactúan, sin especificar todavía los pormenores de la producción ni el trabajo de cámara.

**4.2.3.6 Guion técnico:** Documento que contiene la información necesaria para ejecutar cada uno de las escenas de la obra audiovisual, debe contener secuencias , planos y puesta en escena, la planificación , indicaciones técnicas precisas, encuadres, posición de cámara, decoración, sonido, play-back, efectos especiales e iluminación.

**4.2.3.7 Estilo visual:** El estilo visual al hablar de 3D significa algo más que la apariencia de las cosas. Éste tiene también un gran impacto sobre el render y el producto final en una animación 3D.

Un estilo visual es un lenguaje gráfico que determina toda la representación visual de un producto, este debe ser acorde a todos los niveles de la producción, modelado, animación y render.

**4.2.3.8 Musicalización:** se entiende toda música compuesta para una realización audiovisual. Podría pensarse en un primer momento que no hay ninguna diferencia entre el término música cinematográfica y el de banda sonora. Esto es



un grave error, pues la música es parte de la banda de imagen sonora, que funciona en paralelo a la banda de imagen visual, y lleva además las voces y los efectos de sonido. El cine funciona en este constante paralelismo entre sonido e imagen, y el primero es vital para entender la segunda. Es por esto que la música compuesta para el cine tiene sus propias características, distintas a la de todo otro tipo de composición musical.

**4.2.3.9 Personajes:** es cada uno de los seres, ya sean humanos, animales o de cualquier otro tipo, que aparecen en una obra artística. Más estrictamente, es la persona o seres conscientes que existen dentro del universo de tal obra. Además de personas, pueden ser cualquier otro tipo de ser vivo, incluyendo animales y dioses, o incluso objetos inanimados. Estos personajes son casi siempre el centro de los textos de ficción, especialmente los cinematográficos, historietísticos y literarios.

**4.2.3.10 Escenarios:** Es el espacio escénico para los actores o intérpretes, desde el punto de vista de la realización audiovisual, estos pueden ser estudios con simulando entornos, locaciones reales o escenarios creados digitalmente.

**4.2.3.11 Story board:** Es también conocido como guion gráfico. Son ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, pre visualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

**4.2.3.12 Motion board:** Es una animación base y donde se visualiza la línea narrativa de la historia y cuyo único objetivo es servir de guía para seguir la estructura de una película, filme o pieza audiovisual antes de realizarse.

#### **4.2.4 Principios de la animación**

**4.2.4.1 Encoger y estirar:** La exageración, la deformación de los cuerpos flexibles. Sirve para lograr un efecto más cómico o bien más dramático. El estiramiento muchas veces se relaciona con la velocidad y la inercia.

**4.2.4.2 Anticipación:** Se anticipan los movimientos, esto guía la mirada del espectador. Anuncia sorpresa. Se verán tres pasos: Anticipación (nos prepara para la acción); la acción en sí misma y la reacción (recuperación, término de la acción).

**4.2.4.3 Puesta en escena:** Representación de una idea. Con este principio traducimos las intenciones y el ambiente de la escena a posiciones y acciones específicas de los personajes. Poniendo en escena las posiciones claves de los personajes definiremos la naturaleza de la acción. Hay varias técnicas de puesta en escena para contar una historia visualmente, esconder o revelar el punto de interés, o las acciones en cadena, acción – reacción, son dos ejemplos.

**4.2.4.4 Acción directa y pose a pose:** Éstas son en realidad dos técnicas de animación diferentes. En la acción directa creamos una acción continua, paso a paso, hasta concluir una acción impredecible, y en la acción pose a pose desglosamos los movimientos en series estructuradas de poses clave. La acción directa se distingue por la fluidez del movimiento, proporciona un look fresco, suelto y desenfadado. Influye la creatividad. En la acción pose a pose se desarrolla un planteamiento inicial, es una animación más controlada que viene determinada por el número de poses y las poses intermedias.

**4.2.4.5 Acción continuada y superpuesta:** Estas dos técnicas ayudan a enriquecer y dar detalle a la acción. En ellas el movimiento continúa hasta finalizar su curso. En la acción continuada, la reacción del personaje después de una acción nos dice cómo se siente el personaje.

En la acción superpuesta, movimientos múltiples se mezclan, se superponen, e influyen en la posición del personaje. En la animación 3D se utiliza mucho la acción continuada, por ejemplo en las simulaciones dinámicas de la ropa o el pelo.

**4.2.4.6 Frenadas y arrancadas:** Acelerar el centro de la acción mientras que se hacen más lentos el principio y el final de la misma.

**4.2.4.7 Arcos:** Al utilizar los arcos para animar los movimientos del personaje le estaremos dando una apariencia natural, ya que la mayoría de las criaturas vivientes se mueven en trayectorias curvas, nunca en líneas perfectamente rectas.

**4.2.4.8 Acción secundaria:** Pequeños movimientos que complementan a la acción dominante. Son resultantes de la acción principal. La acción secundaria no debe estar más marcada que la acción principal.

**4.2.4.9 Sentido del tiempo:** Da sentido al movimiento. El tiempo que tarda un personaje en realizar una acción. Las interrupciones en los movimientos. Aquí se define también el peso del modelo y las sensaciones de escalas y tamaños.

**4.2.4.10 Exageración:** Es la acentuación o maximización de las acciones de una animación.

**4.2.4.11 Modelados y esqueletos sólidos:** Un modelado y un sistema de esqueleto sólido, o un dibujo sólido como se decía en los años 30, ayudarán al personaje a cobrar vida. El peso, la profundidad y el balance simplificarán posibles complicaciones en la producción debidas a personajes pobremente modelados. Además, hay que poner atención a las siluetas al alinear los personajes con la cámara.

**4.2.4.12 Personalidad:** Esto proporciona conexión emocional con el espectador. Se trata de la personalidad del personaje donde hay coherencia con sus movimientos...

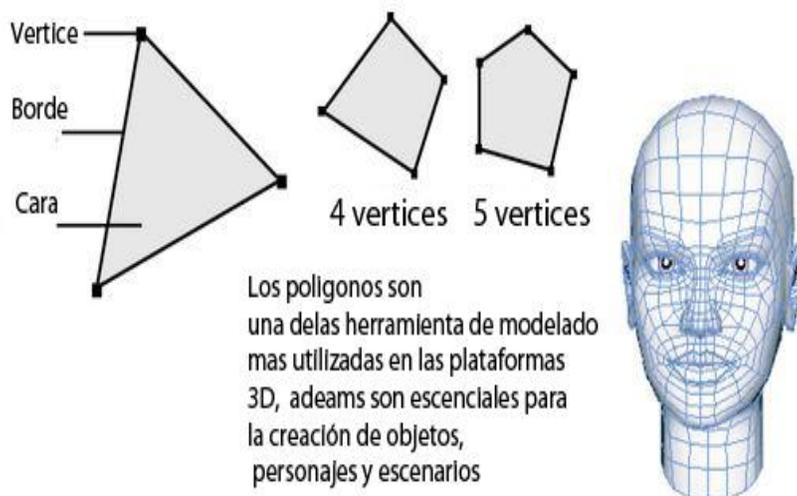
## 4.2.5 Conceptos animación 3D Digital

**4.2.5.1 Modelado 3d:** es la realización de objetos, personajes y escenarios individuales en entornos virtuales para la creación de escenas.

**4.2.5.2 Polígonos:** en el contexto de los software de desarrollo 3D, los polígonos son figuras de lados rectos con 3 o mas caras, definidos por puntos tridimensionales llamados vértices y líneas rectas que los unen llamados bordes.

La región interior del polígono se llama la cara. Vértices, aristas y caras son los componentes básicos de los polígonos. Se denomina polígono a una cara con área delimitada por tres o más vértices y sus bordes asociados.<sup>41</sup>

**Figura 1. Características de los polígonos en software 3D**



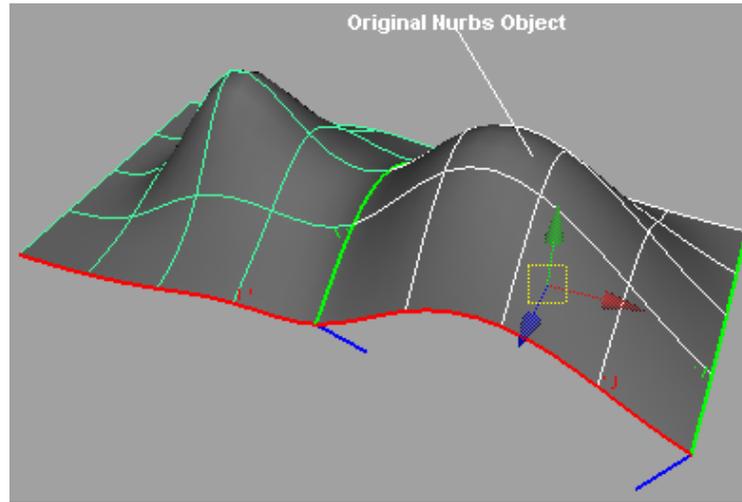
**4.2.5.3 Nurbs:** son objetos 3D creados de las formas geométricas comunes, tales como cubos, esferas, conos. Son punto de partida para muchas formas 3D. Están compuestos de curvas y superficies que se pueden modificar.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Book for Help and concept Autodesk Maya 2012, polygon terminology.Vol 5, Autodesk 2012.

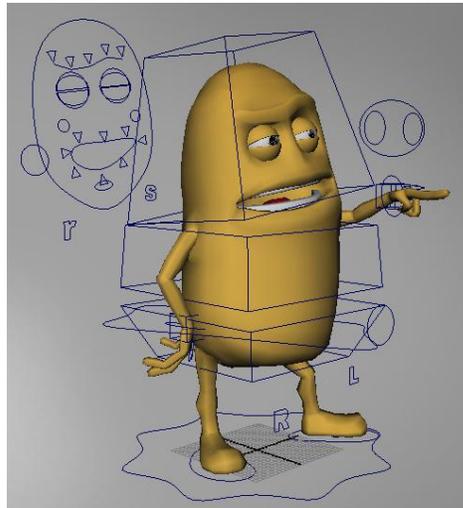
<sup>42</sup> Book for Help and concept Autodesk Maya 2012, Nurbs Overview, Vol 5,Autodesk 2012

**Figura 2. Características de los Nurbs en software 3D**



**4.2.5.4 Rigging:** Es el proceso de preparación de un personaje (u objeto) para la animación. Se trata de la creación de un esqueleto interno que afecta a las articulaciones para poder hacer movimientos. El Rigg de un personaje implica hacer esqueletos y controles de movimiento para poder controlar movimientos, similar al manejo de una marioneta.<sup>43</sup>

**Figura 3. Ejemplo de Rigging de personaje**



<sup>43</sup> Book for Help and concept Autodesk Maya 2012, Rigging Overview, Vol 5, Autodesk 2012

**4.2.5.5 Texturizar:** Proceso por el cual se diseña un look a cada una de las superficies que conforman los elementos en una escena con respecto a su textura y color. En el contexto de la animación 3D, los personajes, objetos y escenarios son texturizados para dar una apariencia deseada según el look de la producción, las texturas son diseñadas en software de ilustración.

**4.2.5.6 Shading:** Proceso por el cual se le da un look deseado a cada una de las superficies que conforman los elementos en una escena con respecto a los materiales de asignación a cada elemento que los compone.

**4.2.5.7 Efectos especiales:** son un conjunto de técnicas utilizadas en el mundo del espectáculo o en el ámbito audiovisual. Estas técnicas están destinadas a crear una ilusión visual de escenas que no pueden ser concebidas en la realidad.

Esto puede hacerse por medio de la inclusión o extracción de elementos en un plano o también mediante la mejora de objetos que ya estaban presentes en el momento del rodaje. A menudo se utilizan diferentes técnicas en un mismo plano o escena para alcanzar el efecto deseado y con frecuencia los efectos especiales son “invisibles”, es decir que el espectador muchas veces no se da cuenta de que la imagen o secuencia que está viendo es en realidad un efecto especial.

**4.2.5.8 Animación facial:** Es La representación gráfica de los pensamientos y emociones de un personaje, reflejados en su rostro.

En la animación 3D se desarrollan cada uno de las expresiones y por medio de controles se representa los estados de ánimo de cada personaje. Durante la preproducción se desarrolla el catálogo de expresiones faciales para cada personaje según su intervención en el desarrollo de producción.

**4.2.5.2.9 Iluminación:** Proceso en el que por medio de luces y diferentes técnicas, se puede percibir cada uno de los elementos que ocupan un lugar en una escena.

**4.2.5.2.10 Render:** Proceso para generar una imagen desde un modelo. Este término técnico es utilizado por los animadores o productores audiovisuales y en programas de diseño en 3D para visualizaciones en un computador. Más específicamente en 3D, la renderización es un proceso de cálculo complejo desarrollado por un computador destinado a generar una imagen 2D a partir de una escena 3D.

**4.2.5.11 render layer:** Es un render por capas que permite desarrollar mejor el proceso de composición, cada capa hace un render de los diferentes elementos y pases que componen una misma escena en 3D.

**4.2.5.12 HDRI:** Son un conjunto de técnicas que permiten un mejor rango dinámico de luminancias entre las zonas más claras y las más oscuras de una imagen del que las técnicas de imagen digital estándar o métodos fotográficos

pueden ofrecer. En 3D HDRI es una tecnología de render que imita el funcionamiento y la forma de visión de la pupila en el ojo humano.

**4.5.2.5.13 Composición:** Es el proceso de creación de imágenes complejas o en movimiento combinando imágenes de orígenes diferentes ,como video digital rodado, película escaneada, imágenes sintéticas en 3D, animaciones en 2D, fondos pintados, fotografías fijas digitales y texto.

**4.2.5.14 Edición:** es un proceso en el cual, un editor elabora un trabajo audiovisual o visual a partir de medios que pueden ser archivos digitales de video, fotografías, gráficos, o animaciones. Usualmente la edición de video se realiza por computadora, junto con un programa especializado en edición de video donde el editor manipula los medios con ayuda de diferentes herramientas, para así lograr una "composición" deseada y obtener un resultado final, comúnmente llamado "video final" o "película final". La edición básica consiste en reproducir los medios, "recortarlos" y ordenarlos en tiempo real.

**4.2.5.15 Cámara (3D):** Es la representación de una cámara en un entorno digital. En el contexto de las herramientas de desarrollo 3D, las cámaras son creadas digitalmente, pero cumplen la misma función y características de una cámara de filmación real como:

- Acompañar a un personaje u objeto en su desplazamiento.
- Crear sensación de movimiento en un objeto que permanece inmóvil (travelling).
- Crear tensión dramática, mediante una aproximación exagerada de la cámara hacia un objeto o ser en el que se centra el interés de la escena.
- Narrar la historia desde una posición subjetiva, cuando la cámara se identifica con los personajes.

## **4.2.6 Movimientos de cámara**

**4.2.6.1 Traveling:** Consiste en un desplazamiento de la cámara durante el cual permanece constante el ángulo entre el eje óptico y la trayectoria del desplazamiento.

**4.2.6.2 Panorámica:** Consiste en una rotación de la cámara en torno de su eje vertical u horizontal (transversal), sin desplazamiento del aparato, que se suele justificar, por la necesidad de seguir a un personaje o un vehículo en movimiento.

**4.2.6.3 Grúa:** Es la combinación indeterminada del travelling y de la panorámica, efectuada según las necesidades con ayuda de una grúa, es un movimiento bastante excepcional y por lo general poco natural para integrarse por completo al relato, si es puramente descriptivo. Requiere gran maestría del director hacerlo.

**4.2.6.4 Toma:** Es el tiempo en que la cámara filma sin necesidad de ser detenida

#### **4.2.6.5 Planos cinematográficos**

**4.2.6.6 Plano:** En el mundo del cine, un plano es la forma en que la toma está contenida, incrustada, podríamos decir en el desarrollo del filme.

**4.2.6.7 Gran plano general:** Muestra un gran escenario o una multitud. La persona no está o bien queda diluida en el entorno, lejana, perdida, pequeña, masificada. Este plano es también el utilizado cuando aparecen panorámicas de paisajes.

**4.2.6.8 Plano general:** El Plano general (P.G) presenta a los personajes de cuerpo entero y muestra con detalle el entorno que les rodea. Se aprecia más el entorno que a los personajes.

**4.2.6.9 Plano conjunto:** Los personajes aparecen representados de cuerpo entero y mostrando parte del escenario que les rodea.

**4.2.6.10 Plano entero:** El personaje o personajes aparecen retratados de cuerpo entero.

**4.2.6.11 Plano americano:** Los personajes aparecen representados desde las rodillas hacia arriba.

**4.2.6.12 Plano medio:** El Plano medio (P.M.) recorta el cuerpo a la altura de la cintura. Se correspondería con la distancia de relación personal, distancia adecuada para mostrar la realidad entre dos sujetos, como es el caso de las entrevistas.

**4.2.6.13 Plano medio corto:** El Plano medio corto (P.M.C.) captaría el cuerpo desde la cabeza hasta la mitad del pecho. Este plano nos permite aislar una sola figura dentro de un recuadro, y descontextualizarla de su entorno para concentrar en ella la máxima atención.

**4.2.6.14 Primer plano:** (PP) El Primer plano (P.P), en el caso de la figura humana, recogería el rostro y los hombros

**4.2.6.15 primerísimo primer plano:** (PPP) y Plano detalle (PD) El Primerísimo primer plano (P.P.P.) capta el rostro desde la base del mentón hasta la punta de su cabeza. También dota de gran significado a la imagen. El Plano detalle (P.D.), recoge una pequeña parte de un cuerpo u objeto. En esta parte se concentra la máxima capacidad expresiva, y los gestos se intensifican por la distancia tan mínima entre cámara y sujeto/objeto

#### **4.2.7 Conceptos de formatos de video**

**4.2.7.1 Curvas de animación:** Son las diferentes curvas que se generan en los diferentes ejes (x, y, z) en el momento de animar y que me permiten darle la intensidad deseada al movimiento.

**4.2.7.2 Pixel:** Es la menor unidad homogénea en color que forma parte de una imagen digital, ya sea esta una fotografía, un fotograma de vídeo o un gráfico.

**4.2.7.3 Frame:** Es un fotograma o cuadro, una imagen particular dentro de una sucesión de imágenes que componen una animación. La continua sucesión de estos fotogramas producen a la vista la sensación de movimiento.

**4.2.7.4 Frame rate:** Es la velocidad con la que se pasa cada cuadro o frame y depende del sistema (NTSC PAL) que se este usando o del objetivo del proyecto.

**4.2.7.5 Key Frame:** Un key frame en animación es un dibujo o escena con una posición, rotación y escala inicial que define el comienzo para la posición final de cualquier transición lisa o movimiento.

**4.2.7.6 Aspecto de pixel:** Es la relación que existe entre la anchura y la altura de un único pixel de una imagen o un fotograma.

**4.2.7.7 Modelo de color RGB:** Es un modelo de color basado en la síntesis aditiva, con el que es posible representar un color mediante la mezcla por adición de los tres colores luz primarios, este modelo de color es usado para la producción de formatos digitales.

**4.2.7.8 Resolución de imagen digital:** Es la descripción en función de la cantidad de pixeles que tiene de ancho y de alto. Esto está estrechamente ligado a al detalle y calidad visual que tenga la imagen, es decir, a mayor cantidad de pixeles mayor detalle y calidad visual.

**4.2.7.9 Modos de fusión:** Son diferentes opciones que se tiene para mezclar colores de diferentes capas.

**4.2.7.10 Bit Depht:** Es la profundidad de color que tiene cada pixel.

**4.2.7.11 Mapa de bits:** Es el sistema de almacenamiento de las imágenes de video y de las imágenes generadas por ordenador y se generan a partir de la información que contiene cada uno de los pixeles.

**4.2.7.12 Canal Alpha:** Es una máscara asociada a una imagen. Siempre ocupa un cuarto canal.

**4.2.7.13 SD.** Standard Definition, es la resolución de video existente desde el origen de la televisión hasta la aparición del HD.

**4.2.7.14 HD.** High Definition, es una resolución de video con un aspecto de pixel 16:9, lo que genera imágenes panorámicas que conlleva a un mejor ángulo de visión y a percibir mucho mejor los detalles. Además el ojo humano percibe muchas más los objetos en las direcciones laterales que en las de arriba abajo.



**4.2.7.15 NTSC.** National Television System Committee, es un sistema de codificación y transmisión de televisión a color analógica desarrollada en Estados Unidos alrededor de 1940. La transmisión de datos de hace a 29.97 cuadros por cada segundo y el tamaño del frame es de 720x486 px. Este sistema es usado en casi toda América, Japón y el sureste Asiático.

**4.2.7.16 PAL.** Phase Alternating Line, es un sistema de codificación y transmisión de televisión a color analógica desarrollada en Alemania alrededor de 1963. Surge de la necesidad de corregir algunos defectos que presentaba el sistema NTSC. La transmisión de datos de hace a 25 cuadros por cada segundo y el tamaño del frame es de 720x576 px. Este sistema es usado en la mayoría de los países africanos, asiáticos y europeos, además de Australia y algunos países latinoamericanos.

**4.2.7.17 El color:** Cuando hacemos referencia al color se está hablando de cómo se percibe la realidad física, se debe tener en cuenta que esa percepción maneja tres parámetros: el tono o color, el brillo o luminosidad y la saturación. El color también permite generar identificación y unidad por lo que consideramos que es supremamente importante en el proceso de texturización e iluminación tridimensional.

**4.2.7.18 El tono:** es la existencia del color en sí, es la sensación que nos produce un color y es el que nos permite llamarlo, rojo, verde, azul, etc.

**4.2.7.19 El brillo:** es la cantidad de luz que percibe el ojo al observar el color.

**4.2.7.20 La saturación:** es el grado de pureza del color, determinado por el grado de pureza física de la luz. Puede ser plano volumétrico por la acción de una luz en un espacio tridimensional. Además tiene cualidades emotivas, comunicativas y posee un alto poder de atracción visual.

**4.2.7.21 La luz:** La luz es percibida como un color y es la que nos permite generar espacios a partir de la relación que tiene con la sombra. La forma en la que la luz describe un espacio depende de aspectos como la intensidad, la dirección, la inclinación con respecto a los planos, el grado de difusión o concentración, entre otros.

La luz tiene una relación directa con las sombras y encontramos que hay dos tipos de sombras que dependen de la incidencia directa del foco de luz.

**4.2.7.22 Sombra propia:** es aquella que parte del cuerpo iluminado, que no recibe ninguna incidencia directa del foco de luz.

**4.2.7.23 Sombra proyectada:** es la que el cuerpo arroja a la superficie de suelo, o de otro objeto, debido a su interposición en el recorrido de la luz.

### 4.3 MARCO CONTEXTUAL

**4.3.1 Panorama Actual de T.I en Colombia .** En Colombia, el T.I es actualmente uno de los problemas sociales de mayor importancia. En su solución se viene trabajando desde finales de los años ochenta, cuando se produjo un cambio en las políticas y programas, a nivel internacional y nacional encaminado con su erradicación y con la protección de los menores de edad que trabajan. Este fenómeno es especialmente complejo, con implicaciones no siempre evidentes. La problemática del T.I se comprende de muchas características y situaciones donde varían las condiciones, la naturaleza y el riesgo del trabajo por parte de los menores. Además, a medida que pasa el tiempo, los cinturones de miseria aumentan y las condiciones de vida son más duras para las familias de escasos recursos, teniendo como resultado el ingreso de menores de edad al mercado laboral.

Según los datos de la ECH, en el módulo de Trabajo Infantil, realizado por el DANE en 2009, alrededor del 14.5% de los niños entre 5 y 17 años se encuentran ocupados en alguna actividad laboral en Colombia, La incidencia del fenómeno en cuestión, es dos veces mayor para los niños en comparación con las niñas .Dada la magnitud del T.I, no es sorprendente que la mayoría los menores trabajadores se ocupen mayormente en actividades comerciales o de agricultura.

Otro rasgo relevante en la investigación es el tipo de empleador, ya que es el quien impone las condiciones del trabajo del menor. Aunque el grueso del trabajo de los menores se realiza para los padres u otros familiares, sólo el 30% de los menores trabajadores se emplean por fuera de sus familias, mientras que el 15% se emplean por su propia cuenta.<sup>44</sup>

El trabajo infantil es particularmente perjudicial para el niño no solo por las vulnerabilidad de condiciones a la que esta expuesto, sino también por la implicación de inasistencia o deserción escolar, es decir, una reducción de capital humano que se traduce posteriormente en salarios inferiores, y en general, peor desempeño en el mercado laboral durante la edad adulta. En Colombia, aproximadamente el 77% de los niños entre los 5 y los 17 años de edad sólo asiste al colegio; 5.2% trabaja pero no asiste al colegio; 9.3% trabaja y asiste al

---

<sup>44</sup> Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH, Módulo de trabajo infantil, Magnitudes de la problemática. Enero-marzo, 2009, vol. 1, no. 1, página. 10.

colegio al mismo tiempo y 8.7% no asiste al colegio ni trabaja. Esto implica que cerca de dos tercios del total de niños ocupados en Colombia también estudia.<sup>45</sup>

A nivel sectorial se encontró que el trabajo infantil se concentra en las zonas urbanas en: las actividades de comercio (que incluyen las ventas callejeras) con una participación de 35% del empleo infantil urbano, seguidas del servicio doméstico en hogares privados (7%), panaderías (6%), talleres de automóviles (4%), conservación de alimentos (4%), fabricación de prendas de vestir (3%) y fabricación de muebles (3%). En el sector rural, el empleo infantil está concentrado en la producción de café (30%), caña de azúcar, frutas y hortalizas (18%), ganadería (11%) y banano (8%).<sup>46</sup>

Las recomendaciones de política orientadas a reducir la incidencia del trabajo infantil en Colombia se pueden clasificar en dos grupos: el primero agrupa aquellas que tienen por objetivo cambiar los incentivos y/o las características estructurales de los hogares. El segundo, incluye las medidas de carácter administrativo que pueden focalizar la actividad de inspección, vigilancia y sanción del Estado en ciertas actividades prioritarias.

Colombia como país miembro de la ONU, no es ajena a la preocupación mundial por el T.I y por las consecuencias negativas que éste puede ocasionar en el bienestar de los menores. El país, tanto en la Constitución Política como en diferentes reglamentaciones nacionales y regionales, ha adoptado los convenios de la OIT en la reglamentación de la edad mínima para trabajar y la definición de las peores formas de trabajo infantil, suscritas también el nuevo código de infancia y adolescencia en la ley 1098 de 2006<sup>47</sup>, estableciendo un marco de acción constitucional para prevención y erradicación.

---

<sup>45</sup> Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH, Módulo de trabajo infantil, Magnitudes de la problemática. Enero-marzo, 2009, vol. 1, no. 1, página 20

<sup>46</sup> Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH, Módulo de trabajo infantil, Magnitudes de la problemática. Enero-marzo, 2009, vol. 1, no. 1, página 24.

<sup>47</sup> (OIT) Organización internacional del trabajo. Convenio sobre las peores formas de trabajo infantil (182). Mayo, 1999, vol. 1, no. 1.

Aunque es importante mencionar que el flagelo de la pobreza y la falta de un modelo educativo incluyente para las personas de escasos recursos, ha dificultado las labores y el desarrollo de acciones en pro de la niñez, donde la crítica situación en materia de ingresos para el hogar, constituye la principal variable explicativa de los problemas del T.I, Las diversas estrategias de sobrevivencia que adoptan los hogares con menores ingresos, repercuten en las determinaciones que sus miembros toman respecto a la continuidad de los niños y jóvenes en el proceso educativo. La condición de pobreza se refleja en el ámbito cultural, demográfico y educacional ocasionando que los niños y jóvenes de escasos recursos en el rango de edad de 5 y 17 años se vean abocados a trabajar a más temprana edad y en las peores circunstancias. A este problema se adiciona los entornos de violencia donde crecen los menores, los riesgos de salud que corren al realizar cualquier tipo de actividad inapropiada para su edad y la vulnerabilidad de derechos a la que están expuestos.

El Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), ante la carencia de producción sistemática de información estadística sobre el tema, ha venido adelantando acciones orientadas a garantizar la disponibilidad de información específica en cuanto la problemática, definiendo las áreas del campo laboral donde hay niños trabajadores en condiciones inapropiadas y donde hay vulnerabilidad de derechos humanos. El problema del trabajo infantil es un tema relativamente novedoso en cuanto a su cuantificación estadística y los aspectos de desarrollo de acción y prevención todavía están en formación y en proceso de empalme en cuanto las políticas de primera infancia y la normatividad internacional de la OIT y la UNICEF.

Las investigaciones de los estudios demográficos en los años 2001 a 2009 realizados por el DANE, son de específica importancia, no solo por el comportamiento cuantitativo, sino porque además permiten extraer precisiones sobre las causas del trabajo infantil. Entre estos dos años, la economía del país dio comienzo a su recuperación después del período de recesión 1998 - 2000. En este marco, las modificaciones que se registran sobre el trabajo infantil deben ser consideradas dentro de la perspectiva de aquellas estrategias a las cuales acudieron los hogares, sobre todo en el caso de los más pobres.

También ha de tenerse en cuenta que, si bien los datos presentan un panorama del trabajo infantil en Colombia, reflejan sólo una parte de la realidad, dado que existen modalidades de esta problemática, complejas, ocultas o ilegales, especialmente algunas de sus peores formas como la explotación sexual

comercial infantil, el conflicto armado y la minería, que por sus características no pueden ser captadas a través de las encuestas a hogares.

Finalmente, es preciso advertir que las políticas para combatir el empleo infantil pueden tener algunas consecuencias indeseadas. En algunos hogares el empleo infantil aporta hasta un 20% del ingreso familiar. Por ende, las políticas de prohibición deben acompañarse de mecanismos compensatorios que eviten el aumento de la incidencia de la pobreza en el corto plazo.

**4.3.2 Estadísticas Descriptivas.** Para la realización de la presente investigación se destaca la interpretación de los datos de la Encuesta Continua de Hogares (ECH) y el censo de Calidad de Vida de los colombianos entre 2001 y 2009, realizado por el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE)<sup>48</sup> con la intención de mostrar en datos estadísticos la magnitud de la problemática del T. I a nivel Nacional, Regional y de Ciudad enfocándose el contexto del Sur Occidente colombiano y principalmente en la Ciudad de Santiago de Cali.

#### **Ficha Metodológica**

Información estadística que permita hacer seguimiento a los principales indicadores de trabajo infantil obtenidos en la Encuesta Nacional de Trabajo Infantil 2001 y en la Encuesta Continua de Hogares (ECH) en los módulos de Trabajo Infantil 2003, 2005, 2007 y 2009 en temas relacionados con la escolaridad, trabajo infantil, rama de actividad, posición ocupacional, y remuneración, para total nacional, cabecera, resto y principales ciudades del país

#### **Cobertura:**

Total nacional Por Cabera Municipal y resto, en las 13 ciudades y áreas metropolitanas que comprenden: Bogotá DC, Medellín, Cali – Yumbo, Barranquilla, Bucaramanga, Ibagué, Cúcuta, Manizales, Villavicencio, Cartagena, Pasto, Montería y Pereira.

#### **Tipo de investigación:**

Encuesta por muestreo.

#### **Tipo de muestra:**

Probabilística, estratificada y de conglomerados desiguales.

---

<sup>48</sup>DANE, Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH, Módulo de trabajo infantil, Estadísticas de la problemática. Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 30.

**Unidad Observación:**

Hogar particular.

**Unidad de análisis:**

Niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años

**4.3.3 Características de la Población de la ECH**

El compromiso del DANE dentro del Plan ECH, consiste en la aplicación de un módulo de seguimiento cada dos años y en el mantenimiento y actualización del Sistema de Información sobre Trabajo Infantil, convirtiéndose Colombia en el primer país que realiza el seguimiento a los indicadores de trabajo infantil.<sup>49</sup>

Desde el punto de vista del capital humano, resulta fundamental el grupo constituido por la población entre 5 y 17 años. Durante esta etapa ocurre la madurez biológica y la preparación para la madurez social, a partir de las posibilidades y condicionamientos que la sociedad les brinda a estos niños el desarrollo de los diferentes entornos sociales.

Las oportunidades que marcan el desarrollo personal y social de este grupo de población, dependen de factores asociados como la capacidad económica y el ambiente educacional de los hogares, la calidad de la vivienda y disponibilidad de servicios, el acceso que se tenga a educación y salud, entre otros factores fundamentales.

Las diferencias en las condiciones de vida se traducen en las desigualdades en la calidad y prolongación de la escolarización de los niños, en el momento y forma de la inserción laboral, y en la toma de responsabilidades sociales. Las limitaciones en el crecimiento económico para una sociedad, se ven reflejadas en el ingreso más temprano al mundo del trabajo por parte de los niños de los estratos más pobres de la población, situación que se agudiza y cobija a otras capas, en los períodos de recesión económica y conflicto social.

Los desajustes que se presentan en el mercado de trabajo de los adultos, actúan como una de las causas principales de la inserción laboral y las condiciones de trabajo de los niños, por lo tanto, dentro del contexto de cambios estructurales de este mercado como la tendencia a la innovación tecnológica, el descenso en el empleo agrícola, la creciente urbanización, el cambio demográfico, el mayor peso que la oferta de empleo tiene en los servicios o el aumento de los años de

---

<sup>49</sup> DANE, Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH, Módulo de trabajo infantil, Estadísticas de la problemática. Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 32.

escolarización, tienden a desmembrar los roles de la familia y las acciones que se deban tomar para tener de una condición digna de vida.

#### **4.3.4 La ECH y módulo de T.I aplicado a la investigación.**

La ECH tiene como objetivo general, proporcionar información básica sobre el tamaño y estructura de la fuerza de trabajo (empleo, desempleo e inactividad de la población) del país, y de algunas variables sociodemográficas. Es una encuesta por muestreo probabilístico, estratificado, de conglomerados desiguales, (para las 13 ciudades con sus áreas metropolitanas).

Su universo está conformado por la población civil no institucional residente en los departamentos del país, incluye la población de los llamados territorios nacionales antes de la Constitución de 1991, en los cuales reside, aproximadamente, el 4% de la población; capta información del mercado laboral para personas entre 5 - 17 años en la zona urbana y en la zona rural.

Puede medir muchas variables, las cuales se observan en las personas que habitan en un hogar como la población en edad de trabajar, ocupación, salario, nivel de educación, estado civil y otras características de la población. Si el propósito es medir los ingresos del hogar, sus gastos y consumos, condiciones de arriendo o propiedad, bienes y servicios, entre otras, la unidad de observación es el hogar; para este caso, se registra la información en el módulo respectivo. Pero si el interés es observar el tipo de la vivienda, servicios domiciliarios y materiales de construcción, la unidad de observación corresponde a la vivienda y para ello, también existe un módulo.

El tamaño de la muestra corresponde a 30 000 hogares en las trece ciudades y 7.500 en los demás dominios de estudio. Su marco estadístico original, está constituido por el inventario cartográfico y el listado de viviendas por ciudad, obtenidos de la información del Censo Nacional de Población y Vivienda de 1993, con actualizaciones permanentes y nuevos recuentos de edificaciones y viviendas a través de la misma muestra, con el respectivo mantenimiento.

El error estimado es alrededor del 5%, con un nivel de confiabilidad del 95%, para los principales indicadores.

El módulo sobre trabajo infantil, que incluye preguntas y capítulos relacionados, se diseñó y aplicó durante el cuarto trimestre de la ECH de cada año desde 2001 hasta 2009, respetando en todo caso el diseño y los requerimientos sobre continuidad y consistencia de la información del mercado laboral requerida por el país, y obtenida mediante la aplicación de la ECH, utilizando ventajas como la de disponer de información en cada una de las trece principales ciudades y la medición de nuevas variables. Este módulo sobre trabajo infantil recoge información de personas desde los cinco años de edad, para lo cual se adicionaron preguntas sobre educación, fuerza de trabajo y ocupados; se incluyó accidentalidad, enfermedades de trabajo y actividades no económicas en su propio hogar.

El objetivo de ECH en el módulo de T.I, fue generar información para hacer seguimiento a los principales indicadores sobre trabajo infantil, y su alcance temático corresponde a la actividad económica y no económica de niños, niñas y jóvenes trabajadores, educación, salud y T.I. La población objetivo fueron los niños, niñas y jóvenes entre 5 y 17 años que habitan en hogares particulares.

#### **4.3.5 Principales aspectos demográficos**

La población colombiana para el cuarto trimestre de 2006 se estimó en un total de 43'266.000 de personas residentes en el territorio nacional. De este total, 11'682.000 personas se encontraban entre los 5 y los 17 años. Es decir, la población objeto del estudio corresponde al 27% del total nacional.

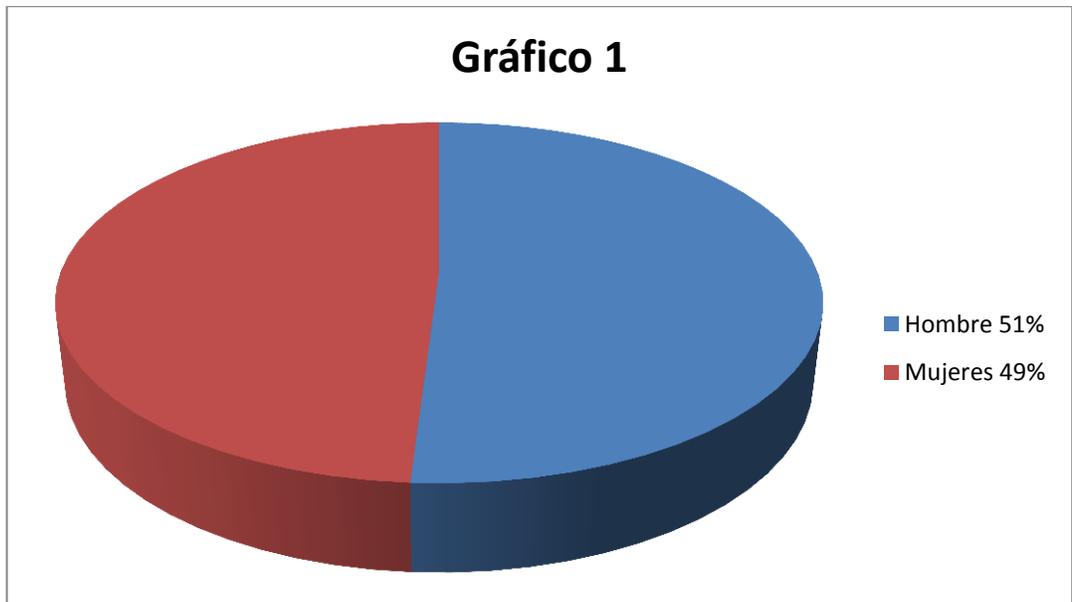
La distribución por sexo, grupos de edad, y áreas de desarrollo entre cabecera y resto de municipio, es muy similar a la encontrada en el estudio realizado dos años antes, en 2003.<sup>50</sup>

---

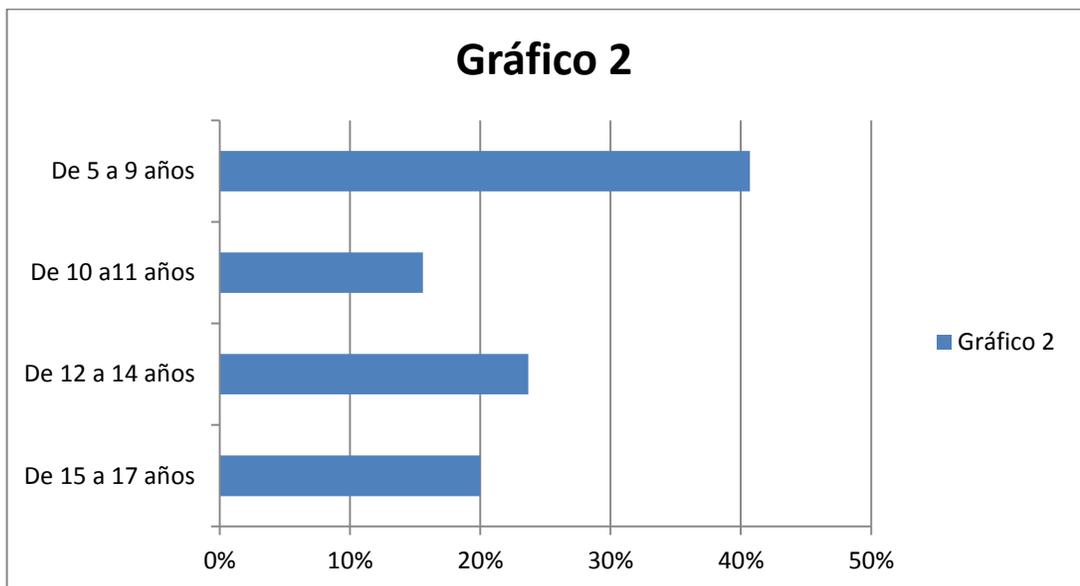
<sup>50</sup> DANE - Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH, sexo, Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 32



**Gráfico 1. Distribución de la población entre los 5 y los 17 años por sexo en 2009.**

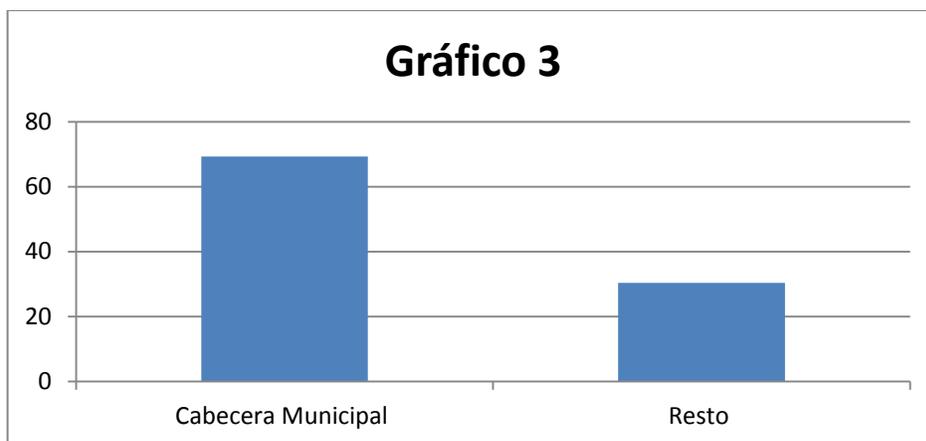


**Gráfico 2. Distribución de la población entre los 5 y los 17 años por grupos de edad en 2009.**<sup>51</sup>



<sup>51</sup> DANE - Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH, grupos de edad, Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 33

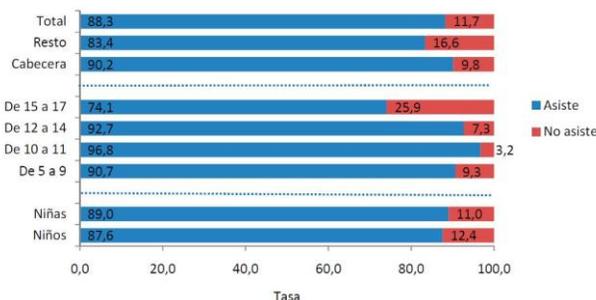
**Gráfico 3. Distribución de la Población entre 5 y 17 años, según áreas de desarrollo en 2009.<sup>52</sup>**



#### 4.3.5.1 La Asistencia Escolar

Los siguientes datos muestran el comportamiento de la población de 5 a 17 años en Colombia en relación con la asistencia escolar entre 2007 y 2009. Las variaciones expuestas en este período pueden obedecer al comportamiento de los hogares como consecuencia de la situación económica, los cambios de lugar de residencia, valoración de la asistencia escolar, así como a factores individuales tales como el desempeño escolar del alumno; y de otra parte, a modificaciones en niveles de ocupación de los niños.

**Gráfico 4. Tasa de asistencia y no asistencia escolar de niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años por áreas, grupos de edad y sexo Total nacional, cabecero – resto ,2009<sup>53</sup>**



<sup>52</sup> DANE - Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH, áreas de desarrollo, Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 34

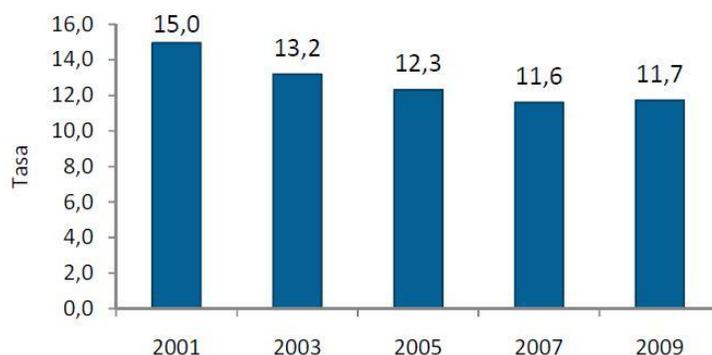
<sup>53</sup> DANE - Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH, asistencia escolar, Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 35

**Gráfico 5. Porcentaje de población, de 5 a 17 años, que no asiste a un establecimiento escolar, según razón principal de no asistencia en 2007 y 2009.**<sup>54</sup>



Las razones de la deserción escolar son indicadoras de un juego de circunstancias que concluyen en una determinación difícilmente reversible, y de consecuencias para la vida futura de los menores que abandonan el sistema escolar. La información del módulo ha querido constatar los posibles cambios ocurridos en los dos años, en cuanto a las razones por las cuales los niños, niñas y jóvenes no están asistiendo a una escuela o colegio.

**Gráfico 6. Tasa de no asistencia escolar de niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años Total nacional de los años 2001, 2003, 2005, 2007 y 2009.**<sup>55</sup>



<sup>54</sup> DANE - Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH, razones de no asistencia escolar, Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 35

<sup>55</sup> DANE - Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH, tasa de no asistencia escolar por año desde 2001 hasta 2009, Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 37

**4.3.5.2 Magnitud del trabajo infantil en Colombia entre 2001 y 2009.** En el Plan de Acción para la Erradicación del Trabajo Infantil, dentro del contenido del módulo aplicado en el año 2001 y 2009 y la indagación sobre la participación en la fuerza laboral, permite establecer que **1´ 220. 000 niños de la población estudiada**, ejercían una ocupación, remunerada o no, en la producción de bienes y servicios para el mercado, es decir, 11,8% del total de niños se encontraron en situación actividad laboral.

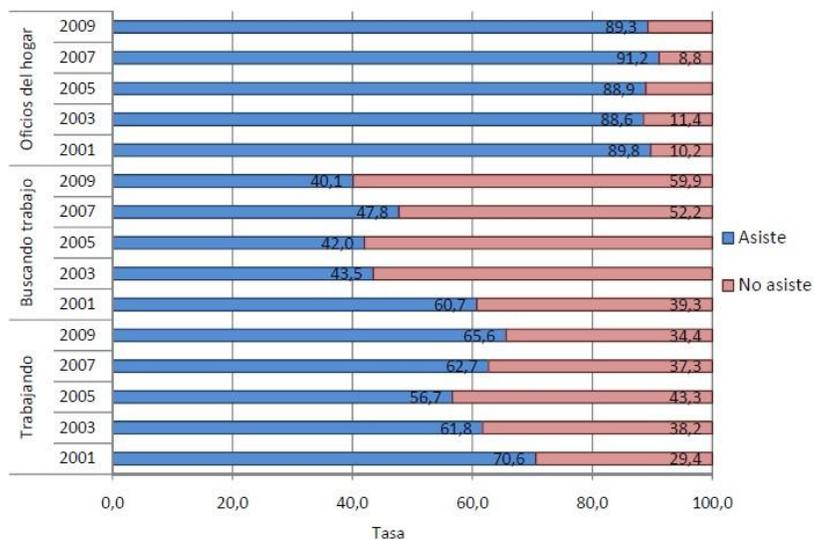
Los niños, niñas y adolescentes pueden combinar el desempeño de distintas actividades a la vez, especialmente en torno a las actividades escolares y la actividad laboral, o dedicarse en forma exclusiva a una de ellas. Por lo tanto un niño puede figurar en una o en varias actividades simultáneamente.

**Gráfico 7. Participación de niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años, según las actividades que realizan Total nacional, 2009** <sup>56</sup>



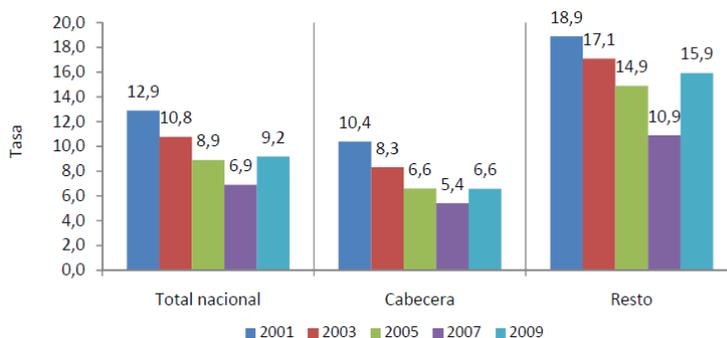
<sup>56</sup> DANE - Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH, actividades realizadas, Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 37

**Gráfico 8. Tasa de asistencia y no asistencia escolar en niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años, según las actividades económicas y no económicas. Total nacional de los años 2001, 2003, 2005, 2007, 2009**<sup>57</sup>



Con respecto a la asistencia escolar de la población de 5 a 17 años según las actividades económicas y no económicas se encontró que las mayores tasas de no asistencia escolar en las diferentes mediciones realizadas (2001, 2003, 2005, 2007 y 2009) corresponden a la categoría buscando trabajo, mientras que los niños, niñas y adolescentes los que se dedican a oficios del hogar presentan las mayores tasas de asistencia escolar.

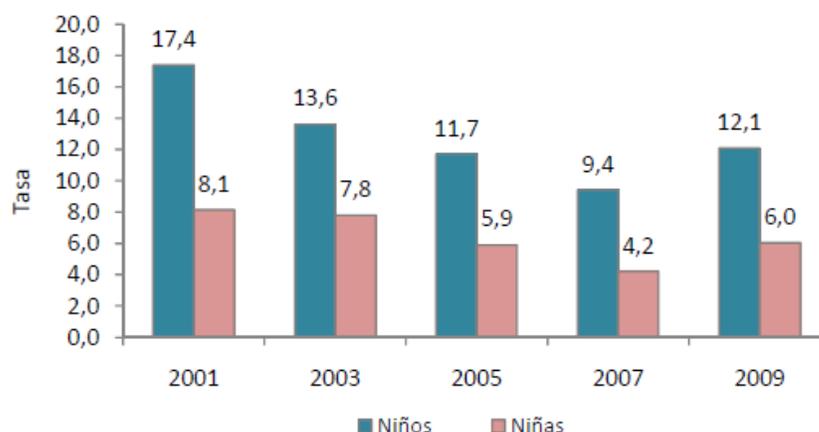
**Gráfico 9. Tasa de Trabajo Infantil Total nacional, cabecera – resto, años 2001, 2003, 2005, 2007, 2009.**



<sup>57</sup> DANE - Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH, tasa de asistencia e inasistencia escolar según las actividades que realiza. Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 38

En cabecera, la tasa de trabajo infantil fue 6,6% en 2009, presentando un incremento de 1,2 puntos porcentuales con respecto a 2007. En el resto, la tasa de trabajo infantil fue 15,9%, superior en 5,0 puntos porcentuales a la registrada en 2007. (Gráfico 8).<sup>58</sup>

**Gráfico 10. Tasa de participación laboral de niños, niñas de 5 a 17 años según sexo Total nacional de los años 2001, 2003, 2005, 2007, 2009.**<sup>59</sup>



Según el sexo de los niños, niñas, se evidencian tasas de trabajo infantil más altas en los hombres que en las mujeres. En 2009 la tasa de trabajo infantil registrada en los hombres fue 12,1%, mientras que en las mujeres fue 6,0%. La participación de los hombres tuvo un incremento de 2,7 puntos porcentuales, con respecto a 2007, mientras que en las mujeres este incremento fue 1,8 puntos porcentuales.

#### **4.3.5.3 Estudio de las principales razones por las cuales los niños trabajan.**

En Colombia hay actualmente más de un millón de niños en condición de T.I, esta problemática es generada por muchas causas confluyentes, entre ellas, suelen mencionarse como principales las siguientes:

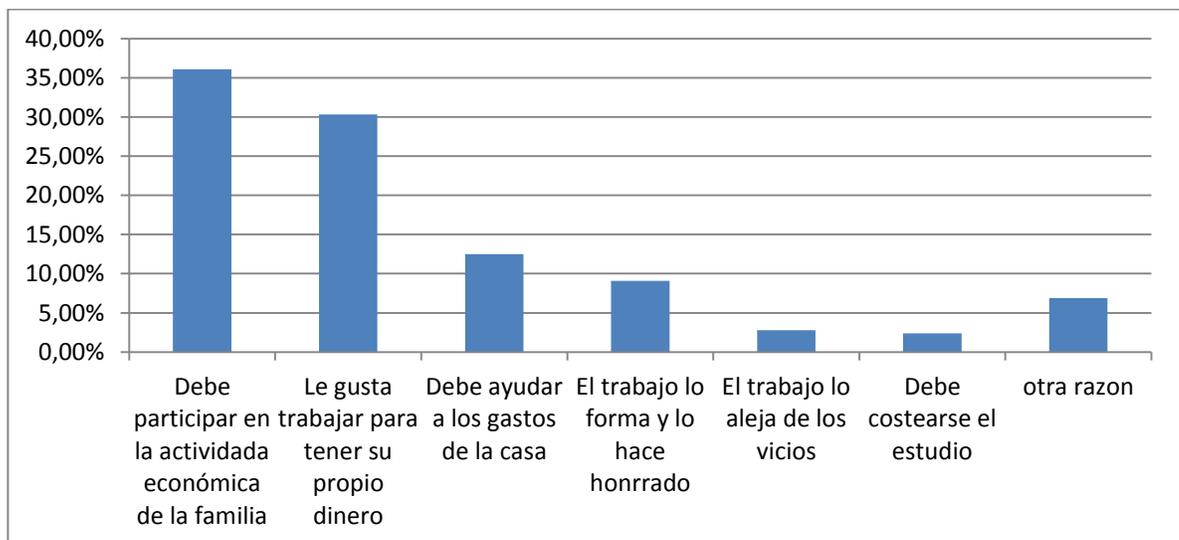
<sup>58</sup> DANE - Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH Tasa de Trabajo Infantil Total nacional, cabecera – resto, Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 41

<sup>59</sup> DANE - Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH Tasa de participación laboral de niños, niñas de 5 a 17 años según sexo, Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 42.

- La desigualdad social y la situación de pobreza de los padres.
- La necesidad de aprender un oficio o profesión.
- La necesidad sentida de “tener su propio dinero”.
- La baja calidad de la educación pública.

Las causas mencionadas, son las determinantes en las razones por las cuales las familias y los niños toman la decisión de trabajar, los siguientes datos muestran las razones más comunes por la cual la población de 5 a 17 años en Colombia en 2009.

**Gráfico 11. Distribución porcentual de niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años trabajadores, según la razón principal por la que trabajan, Total nacional de 2009.**<sup>60</sup>



**4.3.5.4 Niveles de ingreso del T.I.** La remuneración que reciben los niños trabajadores de 5 a 17 años es uno de los aspectos que determina las condiciones en las que se encuentran. De manera adicional, la remuneración es el determinante de muchas de las decisiones relacionadas con la inserción en el mercado laboral, que permite a los hogares tener una mayor cantidad de recursos disponibles.

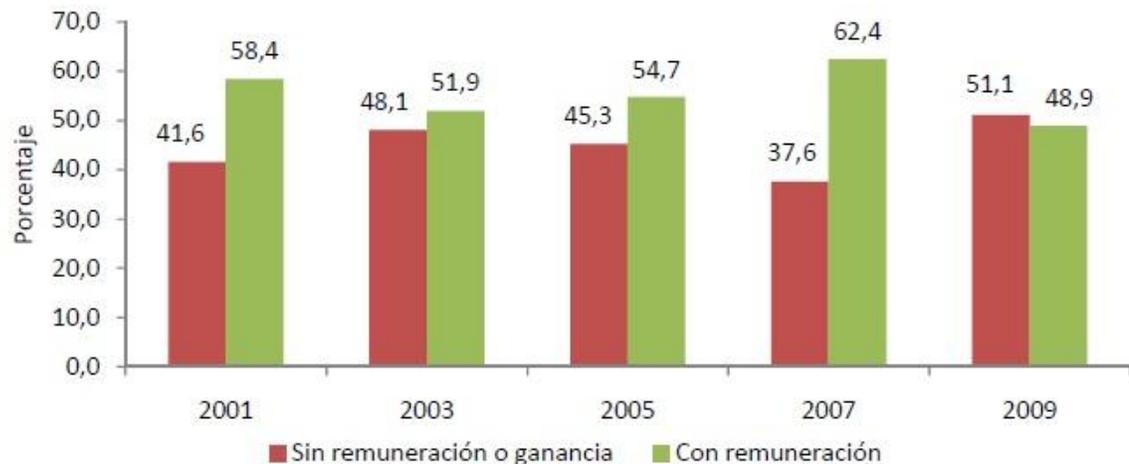
En 2009, 51,1% de los niños de 5 a 17 años que trabajaron no tenían remuneración o ganancia. Entre 2001 y 2007 se tuvo un incremento de la participación de los niños trabajadores que recibían algún tipo de remuneración, pasando de 58,4% en 2001 a 62,4% en 2007; sin embargo, entre 2007 y 2009 la

<sup>60</sup> DANE - Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH. Distribución porcentual de niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años trabajadores, según la razón principal por la que trabajan o, Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 47.

participación con remuneración o ganancia presentó una reducción de 13,5 puntos porcentuales registrando una participación de 48,9%.

Muchas veces aspectos como las condiciones laborales, la naturaleza del trabajo y los horarios, no son tenidos en cuenta por el empleador o las personas que asisten el trabajo infantil, haciendo a un más grave la problemática en cuestión de derechos humanos.

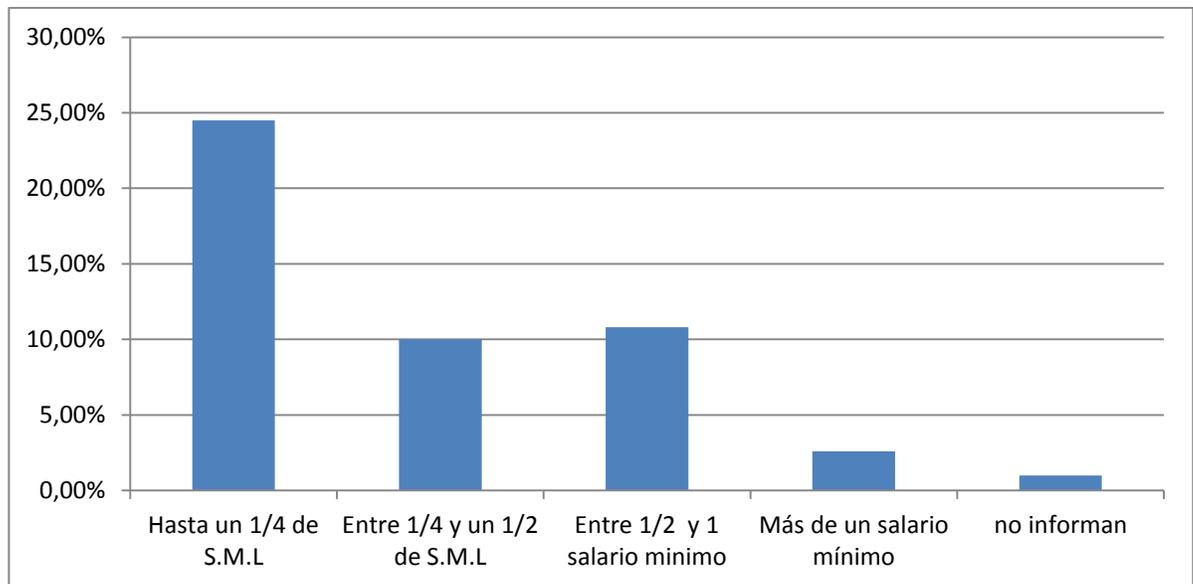
**Gráfico 12. Distribución porcentual de niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años ocupados que reciben y no reciben remuneración en dinero y/o en especie. Total nacional de los años 2001, 2003, 2005, 2007, 2009 <sup>61</sup>**



<sup>61</sup> DANE - Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH. Distribución porcentual de niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años ocupados que reciben y no reciben remuneración en dinero y/o en especie, Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 48.



**Gráfico 13. Porcentaje de niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años que trabajan por remuneración en dinero y/o especie, según niveles de ganancia mensual, Total nacional 2009.** <sup>62</sup>

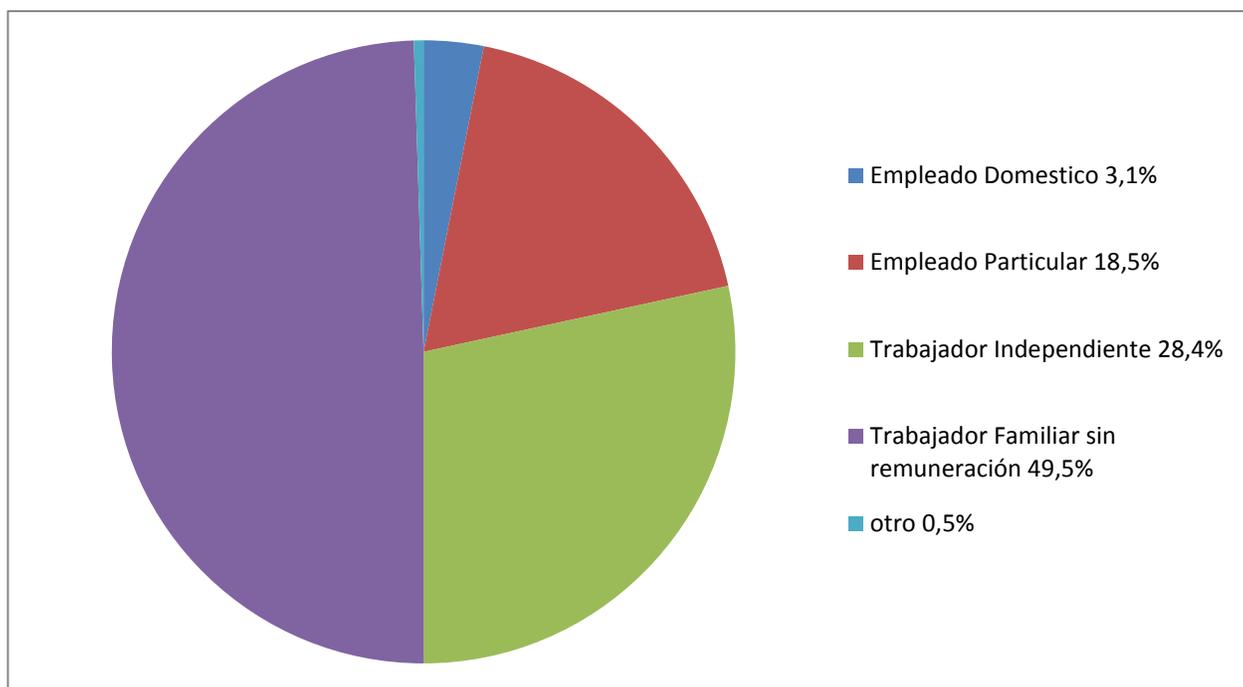


En cuanto a los niños que recibían remuneración, en 2009 se observó que 24,5% del total de la población de 5 a 17 años recibían menos de un cuarto de salario mínimo legal (S.M.L), los que ganaban entre un cuarto y medio salario mínimo representan 10,1% del total y los que ganaban entre medio y un salario mínimo constituían el 10,8%, estos datos concluyen de forma contundente el bajo nivel de ganancia inversamente proporcional al trabajo en condiciones inapropiadas.

**4.3.5.5 Posición ocupacional.** La posición ocupacional hace referencia básicamente, a la autonomía y tipo de ingreso asociado al puesto de trabajo que ocupan los menores de edad. Más de las dos quintas partes de los niños son trabajadores que no son remunerados.

<sup>62</sup> DANE - Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH niveles de ganancia mensual, Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 49.

**Gráfico 14. Distribución porcentual de niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años que trabajan según posición ocupacional Total nacional de 2009.** <sup>63</sup>



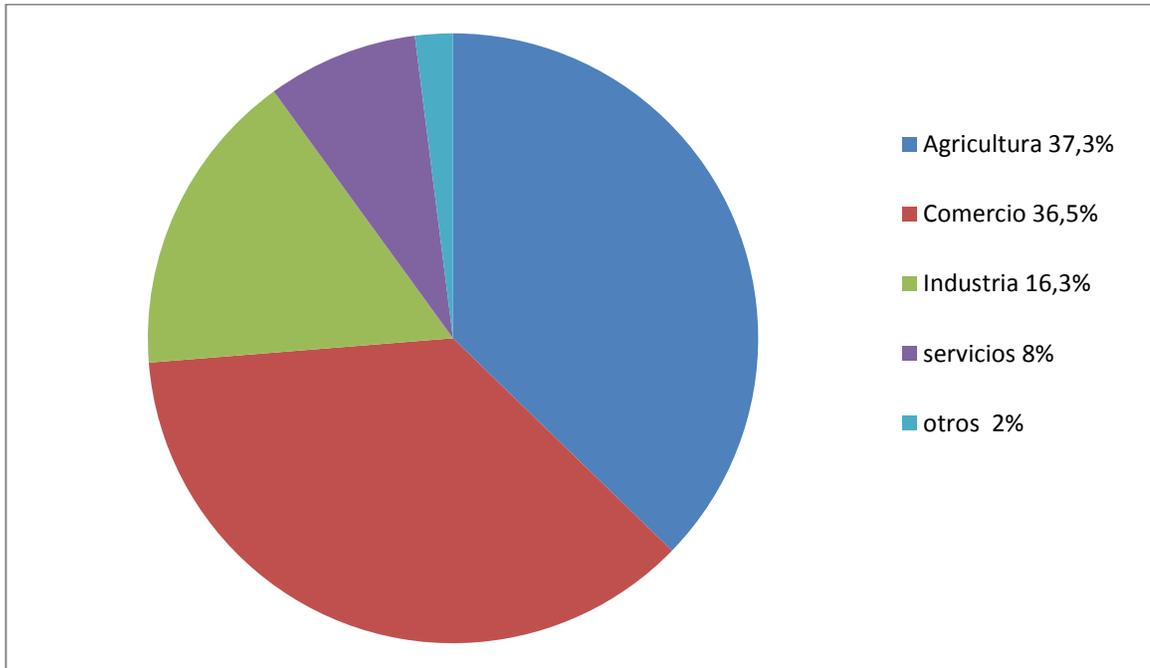
#### **4.3.5.6 Ocupados por rama de actividad económica**

En cuanto a las ramas de actividad económica en la cual trabajaban los niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años, agricultura y el comercio fueron las ramas de mayor actividad económica que registro la mayor participación de niños debido a la cercanía familiar con la industria, tanto en zona rurales como en zonas urbanas, haciendo que la inclusión y la participación en el trabajo se presente en edades muy prematuras.

---

<sup>63</sup> DANE - Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH posición ocupacional Total nacional de 2009, Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 49.

**Gráfico 15. Distribución porcentual de niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años que trabajan según rama de actividad económica en Colombia, 2009.** <sup>64</sup>



#### **4.3.5.7 Ocupación por horas de trabajo semanal**

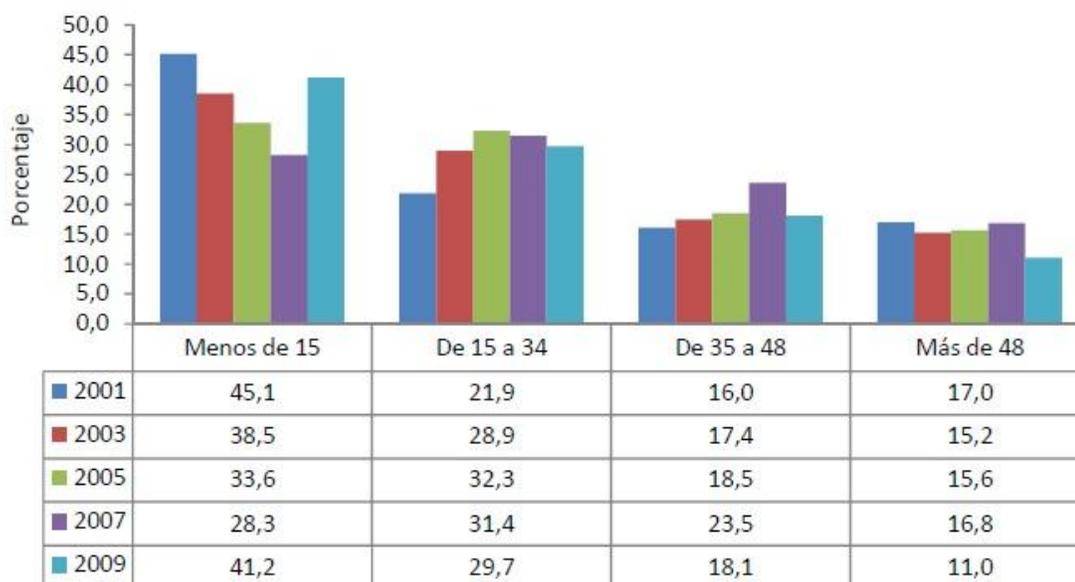
La cantidad de horas trabajadas por los niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años muestra la intensidad laboral a la cual éstos se ven expuestos; sin embargo, esto no permite determinar los riesgos que enfrentan al no tener en cuenta el tipo de actividad que realizan, debido a que algunas de estas pueden ser consideradas peligrosas así sean efectuadas con una baja intensidad horaria. En 2009, 41,3% de los niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años que trabajaban tenían una intensidad horaria menor a 15 horas semanales, seguido por la participación de los que trabajaban entre 15 y 34 horas a la semana (29,7%). La participación de la población de 5 a 17 años que trabajaba entre 35 y 48 horas fue 18,1% y la de los niños, niñas y adolescentes que trabajaban más de 48 horas fue 11,0%. Entre 2007 y 2009, hubo un cambio en la participación de los niños, niñas y

---

<sup>64</sup> DANE - Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH según rama de actividad económica en Colombia 2009, Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 51.

adolescentes que trabajaban menos de 15 horas a la semana, pasando de 28,3% a 41,3%, registrando un incremento de 13,0 puntos porcentuales

**Gráfico 16. Participación de niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años que trabajan según las horas dedicadas a la semana a trabajar Total nacional de los años 2001, 2003, 2005, 2007, 2009.<sup>65</sup>**



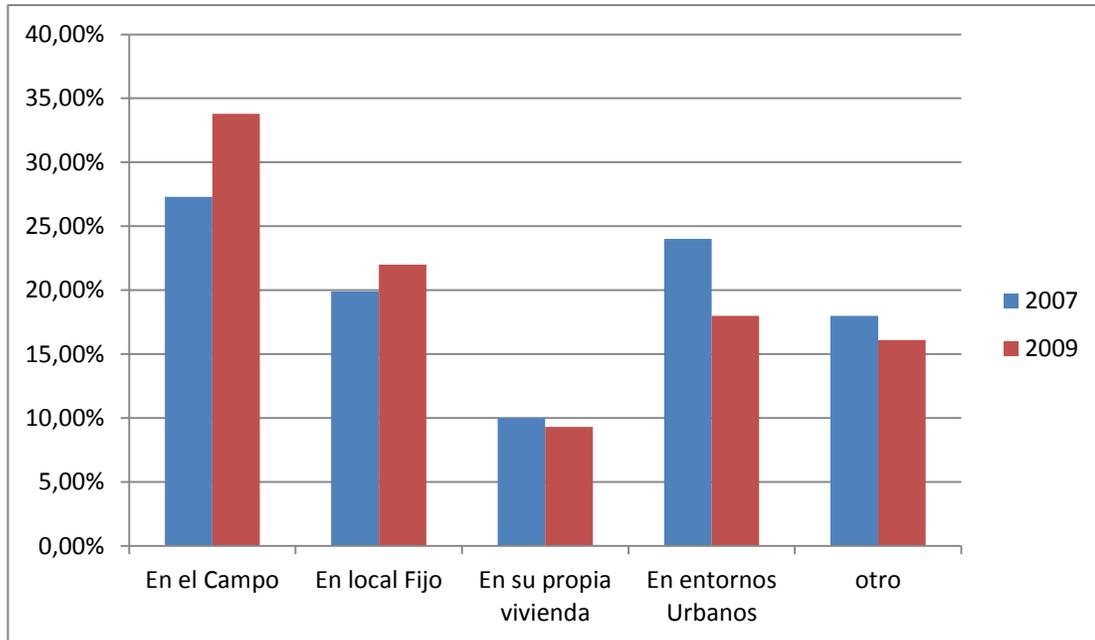
#### 4.3.5.8 El lugar de trabajo

El ejercicio del trabajo por parte de los menores entre 5 y 17 años se lleva a cabo principalmente en el campo, en la vivienda en que habitan, y entornos urbanos.<sup>66</sup>

<sup>65</sup> DANE - Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH según las horas dedicadas a la semana a trabajar 2009, Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 53.

<sup>66</sup> DANE - Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH según lugar donde realizan principalmente su trabajo 2009, Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 55.

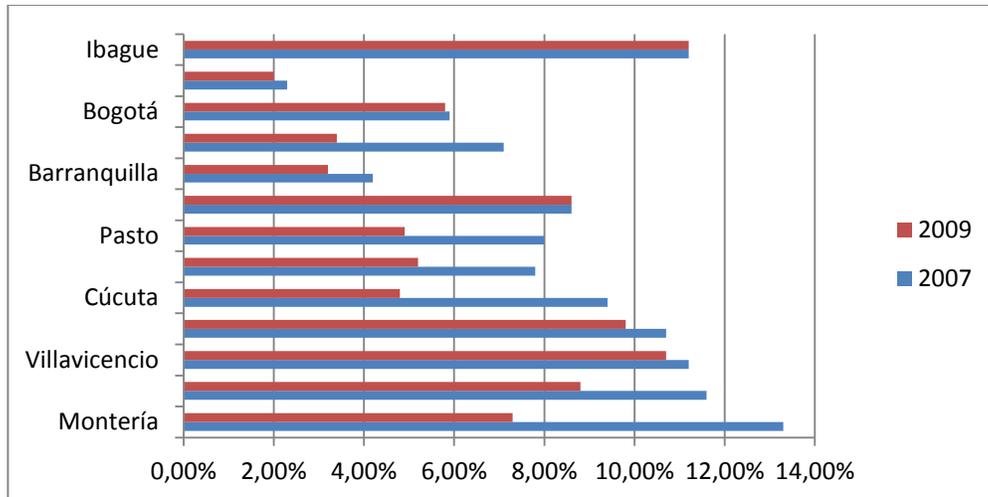
**Gráfico 17. Distribución porcentual de niños, niñas y jóvenes ocupados, según lugar donde realizan principalmente su trabajo Total nacional 2001 y 2003.**



#### **4.3.5.9 Trabajo infantil en las 13 principales ciudades de Colombia.**

La magnitud del trabajo infantil para el conjunto de ciudades, alcanza un nivel de 1'327.947 niños, niñas y jóvenes, entre 5 y 17 años, que se encuentran desempeñando un trabajo dentro del sector productivo, equivalentes al 26,9% del total de menores de edad trabajadores en el país, y representa una tasa de participación de trabajo infantil del 7,1% en las 13 principales ciudades, áreas metropolitanas. Al comparar esta participación en las principales ciudades, con la participación registrada para cabecera, se encuentra que está por debajo de los resultados obtenidos para el total cabecera (8,0%), y muy por debajo de los obtenidos en el sector rural (16,1%). Estos registros de menor participación de niños, niñas y jóvenes en el trabajo en las grandes ciudades, seguidos por la participación que corresponde para cabecera, que incluye ciudades intermedias y pequeñas poblaciones, y finalmente por una mayor participación de menores de edad trabajadores en el área rural, expresan tanto las precarias condiciones en que se encuentran los hogares en el campo, como la mayor oferta de empleo y servicios educativos que busca la población que se traslada a las grandes ciudades.

**Gráfico 18. Tasa de Trabajo Infantil de los niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años<sup>13</sup> ciudades y áreas metropolitanas de los años 2007 y 2009.<sup>67</sup>**



**4.3.6 Contexto del T.I en la región pacífica colombiana.** Comprende los departamentos del Chocó, Valle del Cauca y Nariño. Esta región abarca el territorio occidental de la cordillera Occidental, y se subdivide en tres subregiones: la franja litoral, el surco del Atrato y San Juan, y la vertiente Andina. La población que habita la costa del Pacífico realiza actividades dedicadas a la minería, agricultura, caza, pesca o recolección. La explotación de los recursos naturales en selva y mar, proporciona a los habitantes del litoral la materia prima para la vivienda, provee alimentos y, adicionalmente, permite a la población una retribución económica por los productos obtenidos.

Específicamente en cuanto se refiere a la situación del trabajo infantil en la región Pacífica, se encuentra también en términos generales y en una lectura inicial, que en esta región el problema es muy grave ya que registra los peores indicadores del país, tanto para el año 2001 como para el 2003 .

De los 170.005 menores entre los 5 y los 17 años para la región Pacífica en el año 2003, trabajan un total de 66.168 niños, niñas y jóvenes, que corresponde al

<sup>67</sup> DANE - Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH Tasa de Trabajo Infantil de los niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años<sup>13</sup> ciudades y áreas metropolitanas 2009, Enero-Diciembre, 2009, vol. 1, no. 1, página 58

16,9%. La magnitud de este problema en la Región continúa siendo la más alta.<sup>68</sup> A pesar de que la dinámica de poblamiento fue similar en varios aspectos a la que se dio en la región Atlántica, los indicadores sobre trabajo infantil muestran la exclusión, el aislamiento del desarrollo nacional y la pobreza a que se llegó.

Frente a esta altísima participación de menores entre 5 y 17 años en la población que trabaja, las cifras en los años 2007 y 2009, registran un ligero crecimiento en la asistencia escolar, que pasó del 86,0% al 87,6%. Junto con este mejor registro en asistencia se encuentra que se incrementa de manera importante la población en esta edad que realiza oficios del hogar, al pasar del 71,7% al 77,4%. La precariedad de las condiciones de vida de la población en esta región, expresada en el hecho de que los menores de edad deban apoyar la obtención de recursos del hogar con su trabajo o realizando oficios del hogar, para permitir que los adultos puedan ir a buscar recursos para la sobrevivencia de los hogares, se corrobora cuando se observa que la población entre 5 y 17 años que busca trabajo también se incrementa y pasa del 1,5% al 1,8%.

**4.3.7 Trabajo infantil en Santiago de Cali.** La documentación que se tiene de Santiago de Cali acerca del T.I y de las peores formas de trabajo infantil (PFTI), se remonta a 1990, cuando se empezaron a llevar a cabo estudios de carácter más riguroso en las localidades de la ciudad con mayor problemática social en cuestión de pobreza, seguridad y T.I, con propósitos definidos de intervención social, tanto de las instancias gubernamentales como no gubernamentales. Santiago de Cali se encuentra localizado al sur occidente del país, siendo una ciudad que históricamente ha sido punto de referencia y receptor de población inmigrante de la región. Aun sin que la ciudad estuviese preparada, desde la década de los 80's, ha recibido fuertes y permanentes oleadas de inmigrantes y desplazamiento forzado, provenientes de los departamentos del litoral pacífico y de otras zonas de los departamentos de Nariño, Cauca y Caldas. Estos movimientos poblacionales han expandido y agravado los cinturones de miseria en la ciudad, especialmente en las localidades como la comuna 1 y 2 (Zona de ladera) 10 y 11 (zona centro), 20 (zona occidental de ladera) ,14 y 15 (zona Oriente de Cali, Aguablanca). Estas son las de mayor problemática debido a las condiciones sociales y el registro histórico de pobreza y vulneración de derechos.<sup>69</sup>

---

<sup>68</sup> Dirección de Censo y Demografía Proyecciones de población ECH, Módulo de trabajo infantil, Magnitudes de la problemática. Enero-marzo, 2009, vol. 1, no. 1, página 70

<sup>69</sup> Trabajo Infantil en Santiago de Cali, 2009. Institución: Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). Volumen N°1, Página: 15

De acuerdo con los estimativos realizados por el SISBEN en Cali<sup>70</sup>, aproximadamente 17.341 hogares se encuentra en condiciones de miseria y 223.078 hogares se encuentran en situación de extrema pobreza<sup>71</sup>. En tal sentido y considerando que la población menor de edad corresponde al 33% en Cali, se estaría hablando de un porcentaje alto de niños y niñas en condiciones de vida precarias. Esto es acorde con datos del censo Dane 2005, en el que se contaron 9.036 menores entre los 5 y 11 años que no asisten a estudios de básica primaria, y 41.474 entre los 12 y 17 años ausentes de la básica secundaria. .

Los estudios sobre el tema coinciden en afirmar que la crisis económica, la pobreza, el desempleo, la falta de garantías de educación y los patrones culturales que enmarcan la institución familiar, son los agravantes directos del engrosamiento de los índices de trabajo infantil. Santiago de Cali es por lo tanto una zona propicia para que los niños y las niñas ingresen al mercado laboral, ya que un gran número no cuentan con alternativas positivas que les ayuden a construir un proyecto de vida posible, optando entonces, por alternativas que pueden parecer más llamativas e interesantes y que a la vez pueden constituirse en una solución a la difícil situación económica en la que viven.

En la ciudad se desarrollan múltiples variedades de T.I que van desde lustrabotas, cuidadores y repartidores de periódicos, hasta vendedores en los buses, y limpia parabrisas, entre otros. Justamente, las cifras del Dane sustentan esta diversidad, encontrando que la principal rama de actividad en la que se encuentran los niños y niñas en Santiago de Cali es el comercio, uno de los sectores económicos más representativos de la ciudad pero más difusos y con mayor informalidad.

En la actualidad, hay una importante población infantil en Santiago de Cali que está expuesta a diversas condiciones que influyen en la vinculación directa a diversas actividades económicas. El número de menores en situación de trabajo

---

<sup>70</sup> COLOMBIA. CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Ley 100. (23 diciembre, 1993).

Por la cual se crea el Sistema de Seguridad Social Integral para Beneficiarios (SISBEN).

<sup>71</sup> Desde la perspectiva del ingreso se considera que un hogar se encuentra en condición de extrema pobreza si las personas que lo conforman viven con un ingreso promedio menor a un dólar (\$1 U.S.) diario, definido por la OIT en el tratado mundial de trabajo en 2007.



infantil y las condiciones en que realizan sus labores sigue siendo una problemática por profundizar en nuestra ciudad.

Profundizar en el estudio del trabajo infantil en Santiago de Cali ha sido uno de los objetivos del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) y específicamente del Comité de Erradicación del Trabajo Infantil (COMETIN), en el que participan organizaciones gubernamentales (OG) y no gubernamentales (ONG). Estas instituciones plantearon la necesidad urgente de contar con un sistema municipal de información confiable y dinámico, que permitiera tomar decisiones oportunas y adecuadas, siguiendo los lineamientos de la OIT, el IPEC y acorde con las investigaciones que habían realizado estas organizaciones con el DANE a nivel nacional.

**4.3.7.1 La labor del comité interinstitucional para la erradicación del T.I y la protección del joven trabajador en Cali.** COMETIN (Comité Interinstitucional para la erradicación del T.I y la protección del joven trabajador) agrupa instituciones que comparten y realizan acción en el municipio de Santiago de Cali, en temas relacionados con el TI, como son la contribución a su erradicación, el mejoramiento de la calidad de vida de los niños trabajadores y la prevención del T.I.

El COMETIN está orientado a contribuir a la erradicación progresiva de las PFTI; a la prevención de la vinculación laboral temprana, y a la protección de la juventud trabajadora a la luz de la norma. Como objetivo busca “Contribuir en Santiago de Cali a la generación de condiciones para la protección del trabajo juvenil, la prevención y erradicación progresiva del TI, en especial las PF como: comercio callejero, servicio doméstico, explotación sexual comercial, reciclaje y conflicto armado, promoviendo así su desarrollo humano integral”.

Lo conforman las siguientes instituciones: Dirección Territorial del ministerio de la Protección Social, el ICBF regional Valle, la Personería municipal y la alcaldía de Santiago de Cali, (esta última a través del despacho de la Gestora Social, las secretarías de Gobierno, de Desarrollo Territorial y Bienestar Social y de Educación), y las siguientes ONG: Asociación Cristiana de Jóvenes(ACJ), Corporación Juan Bosco, Cooperativa Futuro, CEDECUR, Fundación de Apoyo al Reciclar Nuevas Luces, Fundación Telefónica con el Programa Pro-Niño, FUNOF, FUNDAPRE, Soñadores al Piso, Corporación Línea de Atención Infantil y Juvenil

106.

### **Características generales:**

- Las entidades tienen un rango entre seis y cuarenta años de funcionamiento en la ciudad, y actualmente cuentan con financiación de instituciones como el ICBF y la Alcaldía de Cali, y en proyectos específicos, con financiación internacional.
- Sus actividades tienen un énfasis fundamentalmente educativo dirigido a los niños y niñas, sus familias y docentes. Adelantan además acciones de generación de ingresos, atención, investigación y apoyo a la organización comunitaria.
- Sus propuestas están orientadas hacia la nivelación académica y la escolarización de los niños y niñas, hacia la formación en valores, la recreación y la orientación en la ruta de atención.
- El enfoque de trabajo que predomina es el de los derechos humanos.
- Los proyectos se desarrollan con población de niños y niñas a riesgo ó en situación de trabajo infantil, básicamente de las comunas de la zona de Ladera (1, 18, 19, 20) y de Aguablanca (13, 14, 15, 16 y 21). Las comunas donde más entidades confluyen son la 14, 15, 18 y 20.

**4.3.8 Contexto Audiovisual y Animación en Colombia** Como parte del contexto investigativo del proyecto, es importante mencionar el aspecto histórico de los audiovisuales y la animación y destacar su desarrollo en Colombia, reconociendo los antecedentes y el estado del arte en cuestión de proyectos de animación y sus principales funciones en el campo de la comunicación.<sup>72</sup>

**4.3.8.1 Primeras Apariciones.** El cine de animación en Colombia surgió a principios del siglo XX como recurso gráfico para la naciente industria del cine nacional, las primeras pruebas fueron realizadas de manera análoga con rayado de película y técnicas de stop-motion. En 1926 se realizó una película en blanco y negro sobre la separación de Panamá de Colombia “Garras de Oro “de Cali Films, en donde aparece un plano de la bandera nacional coloreada a mano, cuadro a cuadro, en estos primeros films se usaron técnicas análogas para resaltar la

---

<sup>72</sup> Juan Manuel Pedraza y Oscar Andrade, Historia de la animación en Colombia. Revista Cinémas d’Amerique Latine N16, Toulouse - 2008

bandera con color con el fin de denotar nacionalismo. En 1933, el documental “Colombia victoriosa” de los Hermanos Acevedo, mostraría una animación de barcos militares recorriendo el Río Putumayo de manera ilustrativa. Ellos seguirían usando el recurso para indicar recorridos o localizaciones en mapas geográficos, en muchas de las proyecciones de su Noticiero Nacional.

**4.3.8.2 Animación Comercial 1960 -1992.** Las películas de Disney, el trabajo del canadiense Norman McLaren y algunos cortos europeos que llegaron a proyectarse fueron fuente de inspiración para los jóvenes realizadores que veían en este arte una forma de expresión personal. Esto, sumado a la llegada del animador Robert Rossé quien fue muy posiblemente el primero que montó un stand de animación en Colombia. Al poco tiempo nacería “Cinesistema” una compañía productora de cortometrajes y comerciales publicitarios, al cual se pasaron algunos artistas de “Corafilm” y entrenarían otros nuevos en el campo, como Nelson Ramírez<sup>73</sup>.

A finales de los 70s y principios de los 80s la producción de material animado tuvo una gran demanda en el campo comercial y publicitario, con tres empresarios liderando el mercado en la ciudad de Bogotá: Nelson Ramírez, Alberto Badal y Juan Manuel Agudelo. Gracias a algunos libros extranjeros en su mayoría estadounidenses, la técnica y oficio del dibujo animado tradicional logró darse a conocer localmente. Dibujos en lápiz secuenciales realizados sobre una mesa de luz de disco giratorio, luego pasados a hojas de acetato, entintados y pintados con vinilos por la parte posterior; algunos con retoques de aerógrafo cuando era necesarias sombras o efectos especiales filmados con máscaras y exposiciones dobles. En los inicios, buena parte de las mesas de filmación de estos animadores se crearon artesanalmente a partir de ampliadoras fotográficas, empotrando una cámara de cine que en algunos casos era intervenida o fabricada en el país. De esta misma manera aunque en mínima cantidad se pudieron tener mesas multiplano.

En 1972 Nelson Ramírez formó su propia productora de animados. Con tenacidad y una verdadera vocación de empresario formó una de las más destacadas empresas de animación tradicional, con la dirección de animación de Eduardo Gómez y Danilo Sánchez y reuniendo un talentoso equipo de artistas colombianos. Sus obras (unos 1200 comerciales animados) lograron un alto índice de recordación para la sociedad colombiana entre las que se mencionan “Con mis Gudiz”, “soy feliz”, “Magicolor”, “Mano Gorgojo” y la presentación de la telenovela

---

<sup>73</sup> Juan Manuel Pedraza y Oscar Andrade, Historia de la animación en Colombia. Revista Cinémas d’Amerique Latine N16, Toulouse - 2008

colombiana “Escalona”. El producto de esta empresa se caracterizó por ser siempre impecable y de constante creatividad y criterio.

Alberto Badal, artista que venía de trabajar en su natal España en el largometraje “Mago de los sueños” y como director de animación de una temporada del seriado animado “Mortadelo y Filemón”, llegó a Colombia con ganas de comenzar su propia productora de animación tradicional la que se convirtió rápidamente en la otra gran empresa del momento. Se desempeñó realizando cientos de comerciales publicitarios y su enfoque estuvo en animar las mascotas de los bancos y empresas colombianas. De estas se pueden mencionar el Gigante de “Las Villas” y el “Estomaguito de Alka-Seltzer”, éste último con diseño de personaje creado nacionalmente. La empresa se caracterizó por realizar una excelente preproducción de las piezas para responder lo mejor posible a la necesidad de los clientes y trató de dar libertad a sus animadores para desarrollar un estilo propio.

A estos dos se sumó Juan Manuel Agudelo con JMA Estudios, quien además de realizar una larga lista de comerciales, buscó con el apoyo de los franceses Phillipe y Magdalena Massonat la financiación para proyectos animados narrativos. En 1982 en co-dirección con Phillipe llevó al dibujo animado a dos humoristas musicales muy conocidos por el público colombiano: Emeterio y Felipe Los tolimenses. En técnica de acetato Agudelo filmó Tolimenses Go West, un piloto para vender una serie animada que no prosperó pero que demostró su intención de producir animación más allá de los comerciales<sup>74</sup>.

Otros animadores, y gracias al mercado que se había abierto se lanzaron a crear sus propias compañías: Álvaro Sanabria, con su empresa Artos Artes Animados (Cuadernos Peluches, Cepillos Reach) y Ernesto Díaz (“Granito de Café” de Café Águila Roja) son dos ejemplos de esta iniciativa.

**4.3.8.3 Animación comercial Contemporánea 1992 – Actualidad.** Los años 90 marcaron un cambio tecnológico fundamental para la industria de la animación: el surgimiento del software de animación 3D (volumetría digital) y 2D (que desarrollaba las técnicas de animación tradicional en computadores personales).

A raíz de este cambio surgió Conexión Creativa, una empresa fundada por los hermanos Hernán y Diego Zajec, y gerenciada por Maribel Echeverry. Esta empresa se dedicaba inicialmente a vender computadores y software 3D. El servicio de soporte les llevó a aprender a manejar bien los programas y decidieron

---

<sup>74</sup> Juan Manuel Pedraza y Oscar Andrade, Historia de la animación en Colombia. Revista Cinémas d’Amerique Latine N16, Toulouse - 2008

probar suerte ellos mismos en la creación de comerciales. Hacia 1996 después de realizar un piloto para un programa sobre rock con presentadores animados, convencen al cantante Carlos Vives de hacer El siguiente programa, primera serie animada de Latinoamérica basada parcialmente en los personajes de su programa La tele que ya era exitoso entre el público adolescente y adulto. De técnica primitiva, escasos movimientos y estilo grotesco, la serie El siguiente programa (1997) estaba gráficamente emparentada con la popular serie de MTV Beavis and Butthead. El éxito de la serie creció gracias a sus guiones de crítica fuerte a situaciones y celebridades muy propias de la cultura colombiana. La serie de 113 capítulos acuñó términos como “Chibchombiano” o “Iguazo” que sus fanáticos usaban diariamente en la calle, convirtiéndose en obra de culto para su generación.

A esta producción siguió la novela animada “Blanca y pura” (1999) con la historia de una familia mafiosa colombiana, que fue recibida con frialdad por el público. Después de varios años y gracias al éxito internacional de la telenovela Yo soy Betty, la fea, Conexión Creativa produjo la serie “Bettytoons” en 2001 retomando los personajes de la novela y dibujándolos como niños en un ambiente escolar. En este momento la empresa tuvo empleadas a 70 personas para la producción, incluidos dibujantes, coloristas y editores. De mayor impacto en la audiencia infantil, la serie fue vendida posteriormente a Cartoon Network.

Diego Zajec se separó de su hermano para fundar su empresa Fusionarte, con la cual realizó el largometraje “Bolívar”, El héroe (2003). La película, que se convirtió en el primer largometraje animado en técnica 2D realizado en Colombia, retoma la vida del libertador a través de un guion que pone énfasis en lo educativo, a manera de libro de texto, ilustrado con personajes y luchas inspirados en el estilo manga japonés. Fue proyectado en salas comerciales de cine, sin mucho éxito entre el público.

Del lado comercial en el campo del 3D, en 1992 se fundó la empresa Camaleón dirigida por Gabriel Cuéllar. Un logro importante de esta empresa fue desarrollar su propio software de composición digital y efectos, en cabeza del ingeniero de origen uruguayo Gabriel Mañana y con un equipo de ingenieros de sistemas 100% colombiano. El software se llamó Caramba y fue vendido a la casa de producción de hardware Intergraph.

La empresa Radar Creativo fundada por el caleño Gabriel Restrepo fue también pionera en el terreno de la animación comercial 3D y produjo la serie de comerciales Hormiguitas del 09(1999) para la empresa nacional de telecomunicaciones Telecom (hoy Telefónica), convirtiéndose también en la primera empresa en producir un comercial estereoscópico para televisión.

A mediados de los años 90, el escultor de plastilina Édgar Álvarez quien venía de trabajar como mensajero con Nelson Ramírez es dado a conocer al público a través del popular programa de televisión ¿Cómo le parece? dirigido por el presentador José Fernández Gómez. Esto le da un impulso a su carrera que le permitirá luego formar su empresa Plastilina Creativa. Con énfasis en lo educativo y ofreciendo cursos de animación, ha generado una escuela con un estilo propio que mezcla técnicas digitales y tradicionales. Además de producir varios comerciales animó diferentes segmentos en plastilina para los programas infantiles La brújula Mágica, Verde Manzana y Jack el Despertador, y en el 2001 realizó la serie animada Historias al Derecho, con una temática en favor de los derechos infantiles.

En la ciudad de Medellín los animadores Álvaro Tangarife y Edwing Solórzano de formación autodidacta en animación, iniciaron trabajando con una mezcla entre tradicional y digital. Edwing Solórzano ha producido con su marca “Animateam” y posteriormente con su nuevo emprendimiento “Factorytoon” una cantidad importante de animaciones educativas, realizadas para las empresas del distrito de Medellín, así como obras independientes de autor. Su cortometraje ganador del Fondo de Desarrollo Cinematográfico, Juan El Tintero que cuenta la historia de un soñador y la manera como vence a la realidad inamovible, fue también ganador en LOOP 2006. En sus animaciones se ve una preocupación constante por la técnica narrativa, enfatizando los temas y los colores de la cultura local. Por su parte Álvaro Tangarife con su empresa Animet, ha dirigido comerciales y segmentos de videos corporativos realizados mayormente para el mercado regional, con un alto nivel de calidad técnico y artístico.

En la misma ciudad, los publicistas Diego Cardona y Andrés Vargas iniciaron en 1993 el proyecto Zape pelele, inicialmente como una revista de cómic en la cual se burlaban de los superhéroes y la cultura pop. Sus autores entraron también al medio de la radio, conduciendo un programa de humor que es hoy muy conocido entre los jóvenes de la ciudad. Esta conjunción les permitió crear piezas de animación cómica como Vulgarcito y Abanico Sanyo, apuntando a un público popular y con humor de doble sentido. Asociándose con la empresa argentina “Fire Advertainment”, Diego y Andrés se dedican actualmente a la producción de series animadas para la promoción de marcas comerciales, como la serie Rayas creada para la marca de galletas “Glacitas” y “Banconautas” para Bancolombia.

En Bogotá, la empresa Zero Fractal que inició en 1998 su trabajo ofreciendo servicios de render arquitectónico, abriendo un nuevo e importante mercado para Colombia en este terreno y compitiendo directamente con empresas similares en Estados Unidos. Actualmente produce la mayor parte de la animación 3D de personajes para el medio comercial. Con un acabado profesional de nivel internacional, creó la exitosa serie de animaciones de animales para el reality Factor X. Zero Fractal también ha incursionado en la producción de videojuegos y

tecnologías de realidad aumentada, gracias a su constante preocupación por la investigación y desarrollo.

No se podría dejar de lado a la empresa con mayor facturación nacional en el terreno de la postproducción digital, Efe-x, quienes además de realizar efectos especiales y composición para incontables agencias nacionales e internacionales, también han incursionado en la producción y postproducción de largometrajes, notablemente en películas como “El colombiano dream” (2006), Satanás (2007) y La milagrosa(2008).

**4.3.8.4 Animación de autor y educativa.** A finales de los años 90, autores crecidos en la generación de los videojuegos y gracias al surgimiento del internet, aprendieron por su propia cuenta las herramientas más difundidas en el campo del 3D y el 2D.

Miguel Urrutia, artista plástico y escultor bogotano, inició en la animación con la empresa Conexión Creativa realizando comerciales 3D. Luego se independizó para producir sus cortos de autor “Histeria de Amor” y “La vida secreta de las momias” 1998. La primera de ellas tuvo participación importante en festivales europeos y demostró un dominio de la animación 3D sorprendente para su época. Su obra se mueve entre lo comercial y lo independiente, con historias oscuras y de ficción en su producción como autor, y de mucha experimentación de técnicas mixtas por el lado comercial.

El realizador independiente Diego Álvarez, con su marca “Lepixma”, utiliza Flash como herramienta principal. Alimentado por su experiencia como productor de “animatics” para agencias de publicidad, desarrolla sus historias con gran rigor narrativo, logrando impacto emocional en el espectador. Este autor ha buscado una aproximación personal a historias universales con un estilo melancólico, casi trágico, basado mayormente en el uso del blanco y negro, y siempre apoyado por una banda sonora incidental que le da realce al ambiente y las acciones. Sus obras más reconocidas realizadas a finales de los noventa y comienzos del 2000 son Cabeza de mono, Wendidali y El amor es una bala en el corazón. Ha participado en festivales internacionales tan importantes como Annecy, Sundance y Berlín.

María Arteaga, diseñadora gráfica y directora de la empresa Impala, realiza su tesis de grado “Sólo vine a hablar por teléfono”, adaptación del cuento homónimo de Gabriel García Márquez. En el 2003 realizó en conjunción con la empresa Jaguar Taller Digital el videoclip “Vamo´ a Baila” para la banda local Sonorama, que tuvo una visibilidad importante en el canal MTV latino e impulsó en el país el uso de la animación para la creación de videoclips musicales

Álvaro Bautista, realizador de cine, incursionó en la animación junto con Andrés Forero en su tesis de grado “El marinero” basado en la obra homónima de Fernando Pessoa. Su trabajo se ha caracterizado por utilizar la técnica del stop-motion con muñecos de látex y tela. También se destaca “Vivienda Multifamiliar”, tragicomedia ganadora de varios premios en festivales nacionales en 2006.

Por su parte en la ciudad de Cali, la empresa Toonka Films ha creado capítulos de series originales, así como animaciones para televisión comercial. Un emprendimiento importante de esta empresa ha sido la producción del software Ktoon (de tipo open source) que implementa bajo la plataforma Linux un sistema de animación 2D de manera gratuita. Juan Manuel Acuña, también caleño, realizó varios cortos de animación 3D completamente en solitario. Apoyado por la empresa bogotana “Patofeo Films”, su obra “El último golpe del caballero” fue el primer cortometraje en animación digital que se exhibió en salas de cine comercial en 2006 e inauguró así mismo la posibilidad de participación de cortometrajes en salas que brinda la Ley de Cine, sancionada en el año 2003.

El artista visual Andrés Barrientos con “La Escalera” (2003) cuenta la odisea de una niña en la escalera eléctrica de un centro comercial. Con una narrativa y un acabado gráfico impactantes, este cortometraje sirvió de preámbulo para su siguiente obra “En Agosto” (2008) que narra una ficticia inundación de la ciudad de Bogotá en tres momentos de su historia y que ha tenido una de las participaciones más importantes de un cortometraje colombiano en festivales internacionales. “En Agosto” fue coproducida por “Diafragma Fábrica de Películas” y “Oruga Animation Studios”.

En el terreno educativo, las series animadas emitidas por canales públicos “Wanana” (2001) de Alberto Badal, “Jaibaná” (2002) de Luis Antolinez, “Profesor Super-O” (2007) de Conexión Creativa y Flotanautas (2008) de la empresa Jaguar Taller Digital, son producidas con recursos limitados y orientación al público infantil. Por su lado, Jaguar concluyó en el 2009 la producción del largometraje Pequeñas Voces en coproducción con Jairo Carrillo y su empresa Cachupedillo Cine, en la cual se rescatan historias documentales de niños nacidos en la guerra interna colombiana, convirtiéndose en la primera película animada en técnica 3D en Colombia.

El internet también ha permitido el surgimiento de nuevas series, producidas a bajo costo y realizadas casi enteramente por una sola persona. Entre estos autores podemos encontrar a “Karmao” de “Phyco Studios”, dibujante de cómic muy influenciado por el estilo del director coreano Peter Chung. De ritmos fuertemente contrastados, su obra busca temas de titanes indígenas o medievales, adaptados a la urbe colombiana. En esta misma línea encontramos a



“El Viejo Jaymz” (Jaime Moreno) quien con su serie 4 extraños en D.C. toca el tema de las diversas regiones colombianas mezcladas en la ciudad de Bogotá. Su estilo naïve, hereda los movimientos limitados de la serie South Park, y capta de una manera cómica el lenguaje y la cultura de la calle tan importante para la juventud del país.

En 2003 y por iniciativa de la empresa Jaguar Taller Digital se gestó el festival LOOP, el primero dedicado exclusivamente a la producción de animación y videojuegos en Colombia. A través de sus diferentes versiones el festival ha sido crucial para revelar una corriente de autores jóvenes que sin formación académica especializada, han creado obras de gran calidad visual y narraciones atrevidas. Los temas de sus animaciones van desde la soledad del hombre moderno, pasando por la recuperación de la historia del país, hasta llegar a la comedia irónica.

El surgimiento de LOOP como espacio educativo, que en sus 5 ediciones ha contado con más de 100 conferencistas nacionales e internacionales en sus seminarios y talleres, ha impulsado la apertura de programas académicos en diferentes universidades y centros técnicos. Naska Digital, ha sido también pionero del tema, siendo reconocido como el primer país en Suramérica en recibir el premio como Mejor Centro de Entrenamiento de todo el continente (América) otorgado por la marca Autodesk. También Jaguar Taller Digital ha dictado cursos libres de animación de personajes y programación de videojuegos desde 2004. En el año 2004 la Universidad Javeriana creó el Diplomado de Animación Experimental y la Especialización en Animación de la Universidad Nacional de Colombia inició en el año 2007. La Escuela Nacional de Caricatura también inició un programa técnico en animación, basado en su experiencia en la enseñanza de ilustración y humor gráfico.

## **5. METODOLOGÍA**

### **5.1 TRABAJO DE CAMPO E INVESTIGACIÓN DE ACTORES SOCIALES DEL T.I EN CALI**

La acción contra el T.I en los entornos urbanos de Cali debe basarse en un sólido conocimiento de la incidencia y las causas del problema en un contexto dado. Se debe aprender más sobre los niños en condición de T.I, su entorno y por qué están trabajando, de modo que puedan adoptarse medidas preventivas para impedir que en el futuro los niños se ocupen en esta clase de trabajo. Así mismo, se estudia a la población no expuesta a la situación de T.I, es decir, personas mayores de edad quienes rodean a diario a estos niños, con el objetivo de analizar las razones y características de las situaciones de asistencialismo que sucede en los semáforos, con el fin de poder diseñar estrategias de comunicación para mejorar las vidas de los niños trabajadores y lograr comunicar a la comunidad en general cuál es la realidad y las consecuencias de asistir el T.I de cualquier manera. Para cumplir el objetivo de la intención comunicacional, se deben tener conocimientos al respecto y basarse en investigaciones competentes y exhaustivas de las situaciones reales que pasan en Cali.

### **5.2. TIPO DE ESTUDIO**

La presente investigación es de carácter Cualitativo, ya que el objeto de estudio son los niños en condición de T.I, sus características familiares y sociales. También son estudiadas las personas del común (mayor de edad, no expuesto a situación de T.I), debido a que son quienes rodean a los niños y además son el público objetivo del mensaje de este proyecto. Estas dos muestras son analizadas en una situación de dimensión social, identificando características de comportamiento, entorno y perfil social.

El tipo de estudio es descriptivo puesto que el objetivo de este informe es presentar una descripción detallada de las condiciones de vida del niño o niña trabajadora y la interacción social del asistencialismo en los semáforos con las personas no expuesta al problema. Por tanto, el análisis de los datos se ha limitado, fundamentalmente, a la descripción cualitativa de las respuestas y a la observación del comportamiento de la problemática

El diseño de esta investigación es no experimental - transversal descriptivo ya que se efectuará la revisión de la información recolectada a partir de una Entrevista, con una sola observación en el tiempo, para la medición de sus características en forma independiente.

### **5.3 NIVEL DE MEDICIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN**

La unidad de análisis en esta investigación está dividida en 2 muestras, Los niños en condición de T.I y la población no expuesta al T.I

La muestra para la realización de entrevistas fue de niños de 8 a 12 años en condición de T.I en Cali, vinculados a alguna institución de protección de derechos. Con el fin de estudiar las condiciones sociales, familiares y el entorno de su actividad laboral en los semáforos.

La muestra de población no expuesta a condiciones de T.I (personas mayores de edad residentes de la ciudad de Cali). Busca indagar sobre las situaciones de asistencialismo de T.I vivido por las personas y cómo afrontan la situación.

### **5.4 PROCEDIMIENTOS DE LA MUESTRA**

Para la selección de la muestra se utilizó un método de muestreo no probabilística. Este tipo de muestreo consiste en extraer unidades muestrales con criterios diferentes a los de la aleatorización, como la situación social u otros criterios subjetivos. El muestreo no probabilístico resulta válido para esta investigación ya que se trata de una investigación social focalizada en las distintas clases sociales en la ciudad de Cali sobre el tema de T.I. Una de las ventajas que ofrece el muestreo no probabilístico es que se centra más en la información aportada por sujetos a través de un estudio cualitativo más que en su representatividad estadística. En este sentido, aunque los resultados obtenidos no se puedan generalizar a la totalidad de los niños trabajadores en Cali, las evidencias observadas son útiles para detectar tendencias y comprobar la validez de algunas hipótesis ya planteadas en otros estudios con este tipo de población.

En cuanto a la modalidad de muestreo no probabilístico utilizado en esta investigación se recurre al método de selección denominado: de conveniencia, que consiste en la selección de casos que están más disponibles para el investigador.

La muestra de este estudio está compuesta por 20 personas (Mayores de Edad) residentes de la ciudad Cali que hacen parte de la población no expuesta al T.I, las características de esta muestra solo están condicionadas por la edad y por ser residentes y transeúntes de la ciudad.

La otra muestra está compuesta por 15 niños y niñas entre los 8 y 12 años del barrio Terrón Colorado de la comuna 2 en la zona de ladera de Cali, estos niños están en condición de T.I, y a la vez, están vinculados con la fundación FUNOF (Fundación para la Orientación Familiar), que es una de las entidades que trabajan en la ciudad de Cali con esta población. La decisión de trabajar con niños vinculados a una institución de protección de derechos, se tomó por recomendaciones en los manuales de la OIT y por criterios de seguridad debido a la gran cantidad de casos de T.I asociados con mafias .Otro motivo por el cual se escogió este tipo de muestreo probabilístico, es la información que se pueda obtener en las entrevistas, puesto que un niño ajeno a procesos de sensibilización fácilmente puede mentir para cubrir la situación real de su vida, dado el carácter de ilegalidad de la actividad que desempeñan.

Al tomar los niños que ya se encuentran en estas instituciones genera más confianza en la información que se obtendrá para las entrevista, además contando con la seguridad y discreción de la institución sin poner en riesgo su situación o la de los investigadores.

## **5.5 PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN, INSTRUMENTOS A UTILIZAR Y MÉTODOS PARA EL CONTROL Y CALIDAD DE LOS DATOS.**

**5.5.1 Diseño de entrevistas como instrumento de investigación.** El procedimiento principal de recolección de información han sido las entrevistas, ya que permite consultar de manera detallada información específica de cada uno de los entrevistados. Conviene subrayar, que para cada tipo de muestra (niños y población no expuesta T.I), se aplicaron metodologías y entrevistas diferentes según la información que se busca obtener.

Dentro de la exploración de metodologías y conceptos básicos de la problemática del T.I, fue necesario realizar entrevistas a los expertos en materia de T.I, como un objetivo de consulta metodológica y teórica de la investigación. La información recolectada en estas entrevistas no es objeto de estudio, pero esta información es pertinente ya que permitirá tener referentes teóricos a nivel local y metodologías en el momento de realizar intervención para los niños.

**5.5.2 Entrevista a expertos en materia de T.I.** Como parte de a investigación, se realizaron entrevistas a los expertos en materia de T.I con el fin de enriquecer la investigación teórica y consultar metodologías para la elaboración y realización de la investigación en entornos urbanos en Cali. Los expertos son un grupo de

personas que trabajan diariamente con niños en situación de T.I y son quienes realizan las acciones de intervención social, ayuda psicológica y restauración de derechos de los menores.

El grupo de expertos entrevistados hacen parte de la fundación FUNOF (fundación para la orientación familiar), las preguntas planteadas a los expertos sirvieron como línea base para entender más la situación y analizar la perspectiva de las personas que día a día están en trabajando con niños en T.I o en riesgo de T.I.

Los aportes obtenidos de las intervenciones realizadas por psicólogos coordinadores, trabajadores sociales, comunicadores sociales, abogados, nutricionistas y maestros, fueron de vital importancia. Cada uno desde su labor y conocimientos realizó un panorama del problema a través de las entrevistas contando cómo desde diferentes frentes se trabaja para la abolición y concientización social de los niños en T.I

### **Entrevista para el grupo de expertos**

- ¿Cuál es el panorama general del trabajo infantil en los semáforos de Cali?
- ¿Qué factores intervienen en la realidad de la ciudad de Cali para que una familia decida que sus hijos deben trabajar?
- ¿Cuáles son las comunas más afectadas por la explotación infantil?
- ¿Cuáles son las características en una familia con niños en situación de trabajo Infantil?
- ¿Cuál es la etapa de desarrollo más afectada por la explotación infantil?
- ¿Cuáles son los trabajos más comunes desempeñados por los niños en los semáforos?
- ¿Cuáles son las consecuencias del trabajo infantil en los niños en los siguientes niveles? Sociales , Morales – Físicos y psíquicos
- Desde su experiencia: ¿Cuáles son las herramientas más relevantes para prevenir el trabajo en los niños y por otro lado erradicarlo?

- ¿Qué recomendaciones le daría a los líderes y gobernantes de políticas sociales para prevenir el trabajo infantil en la ciudad de Cali? ¿Qué opina de lo que han hecho hasta el momento?
- Si el trabajo infantil está prohibido por la ley ¿Por qué cada vez hay más niños que lo hacen?
- ¿Cómo puede ayudar la población no expuesta a los niños de una forma diferente a la asistencia económica directa?
- ¿Que mensaje daría para prevenir y erradicar el trabajo infantil?

### **5.5.2.1 Aportes teóricos, metodológicos y contextuales a nivel local sobre T.I**

#### **Muestra de Entrevista a experto:**

**Nombre:** Alexandra Herrera

**Profesión:** Psicóloga, especializada en Gerencia Social

- **¿Cuál es el panorama general del trabajo infantil en los semáforos de Cali?**

R// Complejo de determinar, por que no hay un sistema de monitoreo. Según el Dane, en el 2009, la ciudad de Cali se presenta como la quinta ciudad del país con la tasa más alta de T.I., El 8.3 % de los niños entre 5 y 17 años se dedican a realizar alguna actividad laboral, donde se destacan las actividades comerciales informales como las más ejecutadas. Las edades de los niños identificados en los semáforos oscilan entre 12 y 15 años. Hay semáforos donde se encuentran niños con sus propios intereses, les gusta la independencia económica; hay otros con características generacionales. La pobreza tiene trampas que hace que la gente permanezca en ella, y una es el trabajo infantil, los padres transfieren a sus hijos la experiencia de cómo enfrentar las necesidades... trabajar en un semáforo.

- **¿Cuáles son las comunas más afectadas por la explotación infantil?**

R// Laderas de la ciudad y el centro. La Fundación hace presencia en las Comunas 1, 2, 3, 6 (tiene la mayor intervención de ONGs por alta presencia de niños trabajadores), 7, 14, 15, 19, 21, 18 y 20 (alta presencia de niños trabajadores). Cada comuna tiene cierta particularidad, los tipos de trabajos realizados varían, por ejemplo la comuna dos (altos de Menga) se asocia más al

trabajo de transporte, lo cual trae efectos secundarios, como toda actividad de trabajo infantil, tales como hernias, problemas respiratorios, etc.

- **¿Qué factores intervienen en la realidad de la ciudad de Cali para que una familia decida que sus hijos deben trabajar?**

R// Según las familias: No tienen con quien dejar los niños, es más seguro llevarlos a trabajar, la situación económica hace que el trabajo de los niños se convierta en una contribución relevante. El niño es consciente de la situación y toma la iniciativa de trabajar, sin que la familia lo regule. Los niños trabajan para satisfacer sus propias necesidades debido a que la familia no puede hacerlo.

- **¿Cuáles son las características en una familia con niños en situación de trabajo infantil?**

R// Ausencia de los padres en el hogar, ya sea por trabajo o por otra razón, en que el niño asume el rol de 'amo(a) de casa' ejerciendo trabajos domésticos. Distorsión de los roles y responsabilidades de los integrantes de las familias, como por ejemplo los niños que crían a sus hermanos menores. Las características varían sustancialmente, hay familias que quieren darle lo mejor a sus hijos, sin embargo la situación económica, los lleva a vivir en condición de mendicidad u obligan a que los niños TENGAN que aportar económicamente para subsistir.

- **¿Cuál es la etapa de desarrollo más afectada por la explotación infantil?**

R// La edad más afectada, según las investigaciones, esta entra los 9 y 14 años, esta en la mitad de la primera infancia y la adolescencia (infancia). La adquisición de autonomía, de poder tomar la decisión de ir sólo a trabajar, hace que esta etapa de desarrollo sea más vulnerable.

- **¿Cuáles son los trabajos más comunes desempeñados por los niños en los semáforos?**

R// Limpiando los parabrisas, haciendo malabares, vendiendo chicles, bolsas... todo se asocia a un solo componente, la mendicidad. Muchas veces la gente no recibe lo que 'compra', sino que simplemente dan limosna.

- **¿Cuáles son las consecuencias del trabajo infantil en los niños en los siguientes niveles? Sociales y Morales – Físicos y psíquicos**

R// Se encuentran niños con hernias, no alcanzan el desarrollo físico esperado, desnutrición, problemas respiratorios, riesgo a perder la vida. Emocionalmente y psicológicamente, se encuentran niños fragmentados, que están a la defensiva, carentes de afecto, agresivos, excluidos socialmente.

- **Desde su experiencia: ¿Cuáles son las herramientas más relevantes para prevenir el trabajo en los niños y por otro lado erradicarlo?**

R// Para la erradicación es fundamental crear estrategias de atención inmediata que restablezcan los derechos de los niños y que los contengan en un plan integral (educación, salud, cultura...) generando entornos que son necesarios para que los niños se desarrollen como niños. Paralelamente, el trabajo con la familia, resificar los roles de los individuos en la familia. Fundamental establecer alianzas entra las entidades competentes. Estrategias de Comunicación y movilización, la sociedad debe entender porque el T.I es una problemática, debe entender que cada vez que la dan dinero a los niños están fomentando a que ese 'negocio' siga, si hay quien compre... hay quien venda, es una cadena.

- **¿Qué recomendaciones le daría a los líderes y gobernantes de políticas sociales para prevenir el trabajo infantil en la ciudad de Cali? ¿Qué opina de lo que han hecho hasta el momento?**

R// Reconocer el T.I en las agendas del gobierno, ser contundente en políticas publicas de infancia y adolescencia, políticas participativas en que los niños expresen lo que quieren y necesitan. El tema de Educación es fundamental. Se están dando los resultados de los trabajos que se han realizado, se ha avanzado en políticas publicas a través de los comités. Se debe reconocer que hay un problema de ciudad que esta asociado a la pobreza, a falta oportunidades, a falencias en el sistema educativo.

- **Si el trabajo infantil está prohibido por la ley ¿Por qué cada vez hay más niños que lo hacen?**

R// No es que hayan más niños trabajando, lo que pasa es que cuando se acerca a la problemática del T.I, se es más consciente del 'paisaje'.



- **¿Cómo puede ayudar la población no expuesta a los niños de una forma diferente a la asistencia económica directa (una manera diferente a la limosna)?**

R// Buscar la fundaciones u organizaciones competentes y crear una red de solidaridad. Poner el propio saber y experiencia al servicio de la erradicación de T.I. El primer aporte fundamental es no dar plata.

- **¿Que mensaje daría para prevenir y erradicar el trabajo infantil?**

R// “Done, pero done bien”... donar lo que sea, plata, ideas, acciones pero donarlo bien. Reconocer el problema para poder dar una solución.

***Para ver todas las entrevistas de los expertos, ver anexos:  
(Trabajo de campo/ carpeta de entrevistas/ registro\_videos\_entrevistas\_expertos)***

### **5.5.3 Diseño de entrevistas para niños en condición de T.I**

Las entrevistas diseñadas son documentos en el que aparecen una serie de preguntas de información específica a niños entre 8 a 12 años. Las respuestas no se limitan a un SI/NO, sino que implican preguntas abiertas en las que ellos expresan lo que se les pregunta a manera de dibujos, con el fin de lograr acercamiento con el niño.

Para diseñar la entrevista, se partió de la información consultada en los manuales de la OIT, UNICEF y el Libro: Trabajo Infantil, un Manual para Estudiantes, además, se plantearon preguntas con base en los marcos de referencia consultados y adicionalmente se consultaron expertos en derechos humanos para la construcción de módulos de información. El borrador inicial del cuestionario incluía todas las preguntas que se consideraron en un primer instante pertinentes, las cuales fueron evaluadas al interior por los profesionales que participan en la investigación, (en este caso los Psicólogos y Coordinadores de la Fundación FUNOF, quienes fueron la fundación guía y ayudaron a localizar la muestra de niños a entrevistar). Luego se hizo una puesta en común para determinar si estas preguntas eran claras, concisas y estaban en términos propios de los niños y niñas.

El cuestionario dispone de tres módulos, cada uno aporta diferentes temáticas de información y corresponden en gran parte a objetivos establecidos para el análisis de la información. Los módulos introducidos en el cuestionario fueron:

**Identificación:** Indaga sobre identidad y cuestiones sociodemográficas como entorno familiar y la vida en su comunidad.

**Educación:** Se examinan aquí cuestiones relacionadas con la parte educativa, en función de asistencia o no, y explicaciones a la falta de escolarización.

**Actividades laborales:** Se pretende encontrar información sobre las actividades en las que se desempeñan los niños y niñas que están en la fuerza laboral, sobre las condiciones y características del trabajo actual y cómo se sienten en él.

La cantidad de preguntas introducidas en la entrevista fueron 19, distribuidas así: 7 para el primer módulo de identificación; el segundo módulo está constituido por 1; el tercer módulo son las actividades económicas en las que se desempeñan los niños y niñas que se compone de 13 ítems.

## **Entrevista realizada a los niños en Condición de T.I**

### **Módulo 1**

- ¿Cómo te llamas?
- ¿Cuántos años tienes?
- ¿Dónde vives? (identificar estrato)
- ¿Sabes qué es una familia?
- ¿Quiénes componen tu familia?
- ¿Quién te cuida? ¿qué hacen estas personas? ¿y tus padres?

### **Módulo 2**

- ¿Estudias? ¿te gusta o te gustaría?

### **Módulo 3**

- ¿Conoces algo del trabajo de los niños?
- ¿qué es lo que tu haces?
- ¿qué hace que tú trabajes?
- ¿Hace mucho-poco tiempo estas en esto?
- ¿Llegas a qué hora - Sales a que hora?

- ¿Lo haces acompañado o solo? ¿Te han enseñado? ¿Cómo aprendiste?
- ¿Cómo te sientes haciéndolo?
- Mientras estas en el semáforo ¿Cómo te han tratado? ¿Quienes te han tratado mejor?
- ¿Qué haces con lo que ganas?
- ¿Cómo te diviertes?
- ¿Tienes programas de tv / música / artistas / deporte favoritos?
- ¿Qué te gustaría ser cuando grande?

### **5.5.3.1 Trabajo de campo y métodos de recolección de datos (Entrevistas de los niños en condición de T.I)**

Antes de iniciar la recolección de datos, fue importante analizar cómo es el acercamiento hacia los niños en condición de vulnerabilidad, buscando estrategias de generación de confianza. Para ello se idearon proyectos lúdicos y juegos grupales, con el fin de familiarizarse con los niños y entablar una relación de seguridad y amistad.

**Figura 1. Fotografía de actividades de esparcimiento con los niños.**



**Figura 2. Fotografía de actividades de esparcimiento con los niños.**



La recolección de los datos fue por medio del método de dibujos y Familiogramas, que consiste en entrevistas donde los niños dibujan y escriben sus respuestas de manera libre, este ejercicio que se llamo “El Mapa de mi Vida”, permitió que el niño fuera mas abierto en sus respuestas y respondiera con naturalidad y sin miedos a la entrevista.

***Para ver todo el registro de actividades con los niños, ver anexos:  
(Trabajo de campo / registro\_fotografico\_actividades\_con\_los\_niños)***

**Figura 3. Ejercicio de entrevista desarrollado por los niños a través de la actividad de “mapa de mi vida”**



***Para ver todo el registro de “Mapas de vida”, ver anexos:  
(Trabajo de campo / entrevistas/ registro\_ fotográfico\_ entrevistas\_ niñas)***

La aplicación de esta entrevista se realizó con carácter voluntario a modo de actividad lúdica por parte de los niños, además por petición especial de la fundación, que se conservara el anonimato de los participantes en los resultados y se aseguro la confidencialidad de la información aportada ya que su utilización sería exclusiva para fines investigativos.

El tiempo aproximado de realización de la entrevista fue de 40 a 60 minutos por cada niño. Fue más extenso el tiempo en los niños más pequeños, con más problemas de atención y problemas de comportamiento.

Uno de los inconvenientes en el trabajo de campo refiere a la dudosa sinceridad del entrevistado, que en muchos casos quiere quedar bien con el entrevistador sobre todo porque estos niños o niñas pueden tomar la entrevista como un juego y no ser claros en su respuesta.

**Figura 4. Desarrollo de entrevistas con los niños de la fundación FUNOF de la comuna 2.**



**Figura 5. Desarrollo de entrevistas con los niños de la fundación FUNOF de la comuna 2.**



#### **5.5.4 Diseño de entrevistas para población no expuesta a T.I**

Para la población no expuesta se planteó una entrevista más acorde y formal, la muestra fue de 23 personas entre los 18 a 60 años, con características diferentes en cuanto estrato socio económico, nivel de educación, profesión, medio de transporte, sexo y religión, buscando la mayor variedad de puntos de vista frente a la situación investigada. Las preguntas fueron igualmente de forma abierta y se plantearon con el objetivo de tener información de su participación en es situaciones de asistencialismo del T.I en los semáforos de Cali.

De la misma manera, para las entrevista de población no expuesta, se desarrolló un borrador inicial, que incluía todas las preguntas enfocadas a la obtención de información sobre el comportamiento y el asistencialismo en los semáforos de Cali, las cuales fueron y replanteadas pensando no solo en la situación asistencial sino también en cómo los entrevistados percibían la situación e indagar si en verdad la veían como un problema social. Estructurar estas entrevistas no fue sencillo debido a que las preguntas no podían ser prejuiciosas ni encaminadas a que el punto de vista del entrevistado fuera negativo, cada pregunta se planteó desde un perspectiva objetiva buscando verdad y naturalidad en la respuesta.

La entrevista está estructurara en 17 preguntas divididas en cinco Módulos, el primer módulo, identifica a la persona y su condición sociocultural; el segundo módulo; busca indagar la participación y las actitudes del entrevistado frente al T.I

en los semáforos; el tercer módulo, busca información sobre cómo perciben las personas la situación del T.I y cuáles son las condiciones en que se observa; el cuarto módulo busca información sobre el nivel de conocimiento de los derechos y leyes de protección a la infancia; y por último el quinto módulo, busca información reflexiva de acerca del problema. Estos cinco módulos brindarán la información valiosa acerca de la percepción del T.I y darán respuestas del por que hay asistencialismo.

## **Entrevista Población no expuesta**

### **Módulo 1**

Nombre, edad, estrato, religión, profesión, medio de transporte, estado civil, hijos.

### **Módulo 2**

- ¿Qué tipo de actividades laborales ha visto en los semáforos? ¿De estas actividades cuáles ha visto desarrolladas por niños?
- ¿Ha apoyado a los niños que realizan alguna actividad para ganar dinero en los semáforos? Si > ¿Cómo los ha apoyado? - ¿Por qué? No > ¿Por qué?
- ¿Cree que dar limosna o la ayuda económica beneficia a los niños? ¿Cómo?
- Por lo que usted sabe o ha oído hablar ¿Qué beneficios obtiene el niño de su propio trabajo? ¿Por qué?

### **Módulo 3**

- 5. ¿En qué jornadas del día ha visto con más frecuencia niños trabajando?
- 6. ¿En qué sectores de Cali ha visto más niños en los semáforos?
- 7. ¿Ha visto a los niños solos o acompañados? Acompañados > ¿con quién?
- 8. ¿En qué circunstancias y situaciones ha visto a los niños?
- 9. ¿Cómo percibe la actitud de los niños al momento de estar desarrollando la actividad laboral?
- 10. ¿De qué manera se acercan y qué le dicen los niños al pedirle algún tipo de ayuda?

- 11. ¿Qué tipo de experiencias ha tenido con los niños en situación de explotación laboral?

#### **Módulo 4**

- 12. ¿Cuál cree que sería la ayuda más pertinente para los niños en situación de trabajo infantil?
- 13. ¿Qué derechos de los niños conoce?
- 14. ¿Conoce las leyes que protegen los derechos de los niños? ¿Cuáles?
- 15. ¿Conoce fundaciones que apoyen a los niños en situación de calle? ¿Cuales?

#### **Módulo 5**

- 16. ¿Usted cómo ayudaría a prevenir o a erradicar el trabajo infantil?
- 17. ¿Qué mensaje daría para prevenir y erradicar el trabajo infantil?

##### **5.5.4.1 Trabajo de campo y métodos de recolección de datos (entrevistas a población no expuesta al T.I)**

Para la población no expuesta, la dinámica de la entrevistas fue menos compleja en su realización, ya que las personas que participaron fueron abiertas y asumieron con seriedad el ejercicio, logrando en muchos casos que la entrevista se convirtiera un conversación seria y crítica acerca de la situación del T.I en Cali. Las entrevistas se realizaron en distintos lugares de la ciudad buscando un ambiente tranquilo y aislado para la realización donde no hubiera interrupciones. La recolección de información se hizo a través de grabaciones de audio. Cada entrevista tuvo una duración promedio entre 9 a 19 minutos según la extensión de las respuestas de cada persona.

Uno de los inconvenientes en el trabajo de campo con la población no expuesta, refiere a la sinceridad del entrevistado cuando se empieza a trabajar el módulo 2, debido a que la persona se empieza cuestionar si sus acciones ante este problema han sido buenas o malas, queriendo quedar bien con el entrevistador. Cuando pasaba esta situación se aclara que el objetivo no era cuestionar sus acciones sino saber en realidad cómo asumía la situación de asistir o no a un niño en condición de T.I. y porqué.

**Para escuchar el registro de entrevistas a población no expuesta,  
Ver anexos:**



## 5.6 TRATAMIENTO DE DATOS

Los datos obtenidos en las entrevistas se analizaron y se trataron con metodologías y procesos de depuración y validación de la información. En el análisis de datos cualitativos se descubren temas y conceptos metidos entre los datos recolectados. A medida que se avanza en el análisis de los datos, esos temas y conceptos se tejen en una explicación más amplia de importancia teórica o práctica, que luego guía el reporte. Dicho análisis debe ser sistemático, seguir una secuencia y un orden.

**1. Fuente de la Información:** Como se describió anteriormente en la unidad de análisis y en los diseños de entrevistas, para cada tipo de muestra se realizó y diseñó una entrevista con metodologías diferentes según el tipo de información que se buscaba indagar tanto en niños en condición de T.I como población no expuesta.

Las entrevistas para la muestra de niños en condición de T.I fueron tomadas por medio de notas de campo con la metodología de dibujo de familogramas, que esta investigación se llamó “El Mapa de Mi Vida”. A través del dibujo se expresaron las respuestas a los módulos de diseño de la entrevista. Las entrevistas para la muestra de población no expuesta fueron tomadas mediante grabaciones de Audio.

**2. Organización de la Información:** Organizar es el proceso mediante el cual se agrupa la información obtenida en categorías que concentran las ideas, conceptos o temas similares descubiertos por el investigador.

La organización con recursos de etiquetación permite asignar unidades de significado a la información descriptiva o inferencial compilada durante una investigación. En otras palabras, son recursos utilizados para identificar o marcar los temas específicos en un texto.

Las tablas de datos se utilizan para recuperar y organizar dichos trozos de texto. A nivel de organización, es necesario algún sistema para categorizar esos diferentes trozos de texto, de manera que el investigador pueda encontrar rápidamente, extraer y agrupar los segmentos relacionados a una pregunta de investigación, hipótesis, constructo o tema particular. El agrupar y desplegar los trozos condensados, sienta las bases para elaborar conclusiones.

Para la organización de información de las entrevistas realizada a los niños y la población no expuesta, el recurso de organización se basará en etiquetar las respuestas de cada individuo por los módulos diseñados en la entrevista con el fin de hacer una tabla de comparación de respuestas para su posterior estudio y codificación.

**3. Codificación de la Información:** relacionar las categorías obtenidas en el paso anterior, entre sí y con los fundamentos teóricos de la investigación.

El proceso de codificación fragmenta las transcripciones en categorías separadas de temas, conceptos, eventos o estados. La codificación ayudará a analizar cada detalle, cada cita textual, para determinar qué aporta al análisis. Una vez que se han encontrado esos conceptos y temas individuales, se deben relacionar entre sí para poder elaborar una explicación integrada.

## **5.7 ANÁLISIS DE DATOS**

Una vez que la información ha sido recolectada, transcrita y ordenada la primera tarea consiste en intentar darle sentido. El reto es simplificar y encontrarle sentido a toda la complejidad contenida en las notas de campo y las transcripciones textuales de la entrevistas. El proceso de organización, integración codificación de datos para el proyecto de investigación tomó un tiempo prudente debido a la gran cantidad de información en ambas muestras.

Los datos fueron ordenados, y codificados en tablas de datos comparativas según los módulos de indagación de las preguntas tanto para niños en condición de T.I como para población no expuesta.

### **5.7.1 Análisis de entrevistas realizadas a los niños en condición de T.I**

**Para ver todo el tratamiento de datos cualitativos, ver anexos:  
(Tabla de datos / entrevistas\_niños\_en\_condicion\_de T.I)**

#### **5.7.1.1 Codificación de información Módulo 2: Educación**

Actualmente los niños en condición de T.I que fueron entrevistados, son parte del programa de educación de la fundación FUNOF (Fundación para la Orientación Familiar) en alianza con la fundación PRONIÑO de Telefónica. Esta alianza ha garantizado su educación con aulas establecidas en los C.A.L.I del sector de Terrón Colorado en la zona de ladera de Cali (Comuna 2).

Por lo que se refiere a los niños, ellos han venido realizado un proceso de cambio donde empezaron a reducir horas de trabajo para asistir a estudiar, este proceso se ha venido realizado gradualmente hasta que el niño empieza a dejar de trabajar para dedicarse completamente al estudio. El programa funciona de una manera incluyente donde no se obliga a los niños a asistir al proyecto de fundación, lo que hace es dar las opciones y los espacios para que el niño por sí solo empiece a dejar de trabajar o dejar de pensar en trabajar como una opción, y se dedique todo su tiempo a estudiar y realizar actividades lúdicas y deportivas.

De igual manera la fundación esta acompañando a los padres de estos niños, quienes anteriormente se apoyaban en ellos para mantener el hogar, ahora se les

brindan opciones de microempresa, para poder generar ingresos extra para el hogar, de esta manera el niño no interrumpe en su proceso de formación.

Teniendo en cuenta el proceso de inclusión formativa de las fundaciones, la totalidad de los niños han mostrado sus procesos de formación educativa como algo positivo donde manifiestan su agrado con la escuela y con las materias que cursan.

### **5.7.1.2 Codificación de información Módulo 3: Actividades laborales**

**Autoconocimiento del T.I:** En cuanto al conocimiento de los propios niños acerca del T.I, es evidente que algunos de los niños saben que esta actividad es mala para ellos producto del proceso de desvinculación laboral y restablecimiento de derechos, pero otros niños cuyos procesos apenas empiezan, lo creen algo normal e incluso piensan que esta bien trabajar.

**Jaider Ramírez** de 10 años, Es uno de los niños que lleva un proceso avanzado con la fundación y ya se ha desvinculado totalmente de actividades en los semáforos. En la pregunta N° 8 del Módulo 3, **¿Conoces algo del trabajo de los niños?** , él contesta, *“si, he visto niños trabajando, y me parece que esta mal porque los niños deben jugar más.”* sus respuesta evidencia el proceso que ha realizado la fundación al darle más opciones de esparcimiento diversión haciendo que el mismo conciba el trabajo como algo inapropiado para esta etapa de su vida. Por otro lado hay niños que su proceso apenas comienza y todavía no se han desvinculado laboralmente como el caso de **Martha Cecilia Millán**, que contesta: *“Si, está bien que trabajen”*.

**Los motivos del trabajo:** Los niños entrevistados fueron muy certeros en decir que el mayor motivo para trabajar es cubrir las necesidades básicas de su casa apoyando las actividades de sus padres u otros familiares.

**El tiempo que lleva trabajando:** Aunque el rango de edad de los niños entrevistados es de 8 a 12 años, sorprende que muchos de ellos llevaban trabajando en promedio entre 1 y 2 años en actividades informales o de apoyo a la actividad de los padres, algunos era de tiempo completo, otros lo hacían medio tiempo ya que también asistían a la escuela.

**Los horarios de trabajo:** Los horarios de trabajo para los menores variaban por el tipo de actividades que realizaban. Los que se dedicaban a actividades comerciales informales en los semáforos, lo hacían desde la 1 p.m. hasta las 8 p.m. como el caso de **Angie carolina Ochoa de 8 años**, quien junto a su madre vendía minutos y mangos después de la escuela.

## 5.7.2 Análisis de entrevistas población no expuesta T.I

**Para ver todo el tratamiento de datos cualitativos, ver anexos:  
(Tabla de datos # 2/ entrevistas\_población\_no\_expuesta)**

**5.7.2.1 Codificación de información Módulo 2: Participación y Actitudes del entrevistado frente al T.I. Visibilidad de las actividades laborales en los semáforos:** los resultados de las entrevistas coinciden en la afirmación de la gran cantidad de personas trabajando en los semáforos de Cali, donde también se han observado a los menores de edad, estos niños participan activamente en las ventas ambulantes, limpiando vidrios, haciendo acrobacias o solamente pidiendo de carro en carro, estas actividades son la más visibles por las personas entrevistadas y hacen parte del diario vivir de los transeúntes y conductores en distintos puntos de la ciudad de Cali.

**La asistencia a los niños en condición de T.I y sus razones:**

**Ver (Tabla de datos # 2/ entrevistas\_población\_no\_expuesta)**

La tabla muestra que solo 7 personas de las 23 entrevistadas no apoyan ni han apoyado a los niños en condición de T.I, mientras que las restantes 16 si lo han hecho de alguna manera.

Para las personas que no asistieron el T.I, sus razones se basan en que no es una condición justa para los niños debido a que siempre hay adultos explotadores detrás del dinero que ellos recogen. Otra de las razones analizadas es que dar dinero a los niños es propiciar esta actividad haciéndola rentable para los explotadores y auspiciando que haya más menores trabajadores en los semáforos.

Algunos entrevistados como **Gustavo Muñoz**, contestaron a la pregunta N° 2 del Módulo 2, **¿Ha apoyado a los niños que realizan alguna actividad para ganar dinero en los semáforos? Si > ¿Cómo los ha apoyado? - ¿Por qué? No > ¿Por qué?**, así: “No, porque si uno realiza un apoyo contribuye a que esa situación siga pasando y creo que los niños merecen algo mejor.”

Las 16 personas que al ser entrevistadas contestaron haber asistido el T.I en los semáforos, lo han hecho por motivaciones de lástima y el pesar que sienten al ver estos niños en la calle. Las razones de esto, son las trágicas descripciones que dan los niños en su condición de vida y como la inocencia del niño puede tocar la conciencia y los sentimientos de las personas, disuadiéndolas para lograr algún tipo de colaboración que por lo general es monetaria.

**Daniel Quintero** es una de las personas que si asistió el T.I, y su respuesta a la pregunta N° 2 del Módulo 2, explica porqué asiste, “Sí, con dinero y una vez en diciembre me dediqué a llevar regalos en un semáforo. Doy dinero porque, uno ve los niños y me da lástima su situación.”

Otro aspecto importante que arrojó el estudio de la asistencia del T.I, es el conocimiento de las personas (no expuestas al T.I) ante la situación de explotación y vulnerabilidad de derechos, pero aun así, asisten al niño de alguna manera, ya sea monetaria o con alimentos. En la respuesta de **Aníbal Martínez**, a la pregunta N°2 del Módulo 2, el responde, “la verdad, algunas veces lo he hecho con comida o con dinero, aunque sé que ese dinero es para los padres, quienes los manada a trabajar.”. Algunos entrevistados aluden su conciencia, pensando que lo correcto es ayudar a la situación del menor de alguna manera.

Aunque hay otras percepciones de la situación, citando la entrevista realizada a **Juan Manuel Velazco** en la pregunta 2 del Módulo 2”, el responde: “Si, uno les coopera. Uno les da cualquier cosa o monedas. Pues, es preferible verlos así que haciendo cosas malas, uno ve el esfuerzo que hacen por tratar de ganar dinero.” Esto respuesta marca una fuerte tendencia sobre las resistencias y barreras de la comunicación en el T.I, ya que la percepción de que “El trabajo infantil es positivo porque forma a los niños”, Está arraigada en la connotación positiva que tiene la palabra “trabajo” en la sociedad.

Las entrevistas en general concluyen que la mayoría de la gente que si asiste el T.I, lo hace desde una buena intención, sensibilizándose con la situación del niño, de hecho, la tasa de asistencia al T.I es un medidor que muestra que las personas tienen la voluntad de ayudar al niño y son perceptivos a la situación que afronta, pero también demuestra que no hay conocimiento claro sobre cómo ayudar en realidad a los menores trabajadores de los semáforos.

**El beneficio de la limosna:** Aunque la gran Mayoría de personas entrevistadas asiste o asistió el T.I en los semáforos, todos consideran que la limosna tiene pocos o ningún beneficio para el niño.

Las personas entrevistadas que respondieron no haber asistido el T.I, consideran que la limosna fomenta más la actividad laboral en los niños y que además no es justo que se expongan a trabajar por los padres o por adultos que sencillamente a veces los alquilan y se sienta a verlos trabajar para después quitarles el dinero.

Citando algunas respuestas de las personas que no asistieron el T.I en la pregunta N° 3 del módulo 2, **¿Cree que dar limosna o la ayuda económica beneficia a los niños? ¿Cómo?** en la que contestan:

**Jorge Chará**, “no, no les ayuda, ya que esta ayuda es momentánea, pero el problema queda de fondo.”

**Bertha Lucy Pineda**, “No, porque ellos no la van a disfrutar, la disfrutan son los adultos.”

Las personas que si asistieron el T.I, consideran que la limosna es poco benéfica pero de alguna manera ayuda a los menores que trabajan, en el caso de la respuesta N° 3 del módulo2 de **Giuliana Quiroz**, ella contesta “Pues pienso que,

puede ayudarles de alguna manera porque subsisten y se alimentan con el dinero que se les da, aunque también sé que ese no es la mejor manera de ayudar.”

La respuesta de **José Álvaro Martínez** también muestra un análisis de las consideraciones que toma la persona en el momento de dar alguna limosna.

“Pues tengo una contradicción, a mi me duele ver los niños en la calle y me duele mucho ver gente que pasa necesidades, me preocupa y me golpea esta situación y creo que uno debe ayudar cuando ve esto, a veces pienso que la mejor manera es dando dinero para alimentos o el arrendo, pero también soy consiente de que dar dinero a los niños esta mal, porque realmente los niños deberían es estar en la escuela. Creo que la limosna es una ayuda, pero sé que no es la mejor, y muchas familias necesitadas se apoyan en los niños para poder subsistir”.

La acción de ayudar con limosna puede ser tomada como benéfica para la persona que asiste al niño, debido al pensamiento de que el dinero puede ser empleado en alimento o necesidades básicas. Sin embargo no es la mejor manera de ayudar a la gran población de niños en condición de T.I. debido a que no se sabe con certeza que pasa con ese dinero, debido a la gran variedad de situaciones que rodean a los menores trabajadores, como mafias o la misma explotación.

Es importante destacar la diferencia que hay entre las respuestas, el estudio muestra que la limosna no beneficia al niño, pero sus razones son distintas según es la posición de asistencia o no asistencia de la persona ante el T.I.

#### **5.7.2.2 Codificación de información Módulo 3: Percepción de las personas frente al T.I**

**Tiempos y visibilidad de T.I:** Las respuestas a la pregunta N°5 del Módulo 3 muestra los momentos de visibilidad de la problemática por parte de entrevistados. Para algunos entrevistados como **Juan Manuel Velazco**, La actividad realizada por los niños es visible todo el día, desde las mañana hasta las noches, esto por las condiciones de su profesión como **taxista**. Para otras personas como el caso de **Jorge Arenas** y **Diana Calle**, la visibilidad del T.I es en las horas pico, en las mañana y en las tardes, pues por las condiciones de sus actividades como estudiantes no están presentes la mayoría del tiempo en los sectores donde esto ocurre.

Aunque la visibilidad para algunas personas sea en ciertos momentos del día, la actividad laboral de los niños es continua, donde las horas de trabajo superan las

8 horas de labor en un semáforo, aunque comparando las respuestas obtenidas con las entrevistas aplicadas a los menores en condición de T.I, la mayoría de los menores trabaja en horas de la tarde y la noche (entre las 4 p.m. y las 9.p.m.).

**Lugares del T.I:** Las respuestas de la entrevistas a la pregunta 6 del módulo 3, muestran un importante numero de niños trabajando en sectores de mucho trafico vehicular y de alta estratificación. Algunas zonas críticas donde se observa esta problemática son el sur de Cali y algunas partes del norte y el Oeste.

Puntos críticos de las calles y avenidas principales como:

- Semáforos de la Pasoancho con Carrera 66; sur de Cali.
- Semáforo de la quinta con 66, Sur de Cali
- Autopista Simón Bolívar, con puerto rellena, Sur de Cali
- Calle 26 con Autopista sur oriental, Sur de Cali
- Avenida sexta, norte de Cali
- Avenida tercera norte, por Chipichape, Norte de Cali.
- En el centro de Cali, entre carrea 4 y 8, Centro de Cali
- En Menga, Norte de Cali
- Semáforo de Calle 70 con pasoancho, Sur de Cali.
- Calle 9 con carrea 50, sur de Cali
- Calle 14 con 66, Sur de Cali.

**Acompañamiento del de los niños mientras trabajan:** El análisis de la entrevistas muestra que la gran mayoría de los niños son percibidos en grupos de 2 o más trabajando en el semáforo. Algunos realizan sus actividades conjuntas, como en el caso de los malabaristas, otros trabajan de manera individual en ventas o en la mendicidad. La información obtenida a través de las entrevistas describe que se ven personas adultas cerca a los semáforos, quienes están pendientes tanto de los niños como del producido de menor, muchos de los entrevistados los describen como los padres o simplemente adultos que custodian al niño.

**Circunstancias y condiciones de los niños en condición de T.I:** La totalidad de los entrevistados coincidieron en que la situación y las circunstancias de los niños trabajadores son deplorables, malas y humildes. Se han descrito a los niños en condición de desnutrición, con ropas gastadas y descalzos. En general sus condiciones no son nada buenas.

**José Álvaro Martínez,** “su situación es difícil, su condición es muy mala por que estar todo el día al sol, a la lluvia y al peligro de los carros los debilita, aunque debo decir que algunas veces se les ve normal o felices como si no pasara nada.”

**Luz Stella Martínez** “pues la mayoría de los niños están en condiciones deprimentes, descalzos, sucios sin camisa, siempre mal presentados.”

**Diana Calle**, “Deplorables, aunque anímicamente los niños tiene mucha energía, y no se les nota los golpes de la vida, pero sin embargo cuando los escuchas hablar, su discurso es pesado entre ellos se tratan mal y esto puede ser consecuencia del trato que reciben en calle.”

La condición en niño trabajador en entornos urbanos, no solo es mala en cuestiones físicas, también está expuesto a los constantes peligros de las calles como los accidentes automovilísticos, la lluvia y la insolación producto del clima y la intemperie de las condiciones de trabajo.

**Percepción de la actitud de los niños en condición de T.I en entornos urbanos:** La actitud como concepto se define como la forma de actuar de una persona y el comportamiento que emplea para hacer las cosas. En el caso de los niños en T.I, los resultados obtenidos en la pregunta N.º 9 del Módulo 3, que dice **¿Cómo percibe la actitud de los niños al momento de estar desarrollando la actividad laboral?**, muestra una gran discrepancia entre los entrevistados, ya que muchas personas perciben a los niños trabajadores como niños felices y alegres a pesar de su condición, mientras que en otras respuestas, la percepción es totalmente distinta, ya que son descritos como tristes y deprimidos.

**Ronald Arias**, “Realmente, en las labores que ellos desempeñan se ven felices, pero es una felicidad producto del dinero, porque realmente desean algo para suplir la necesidad.”

**Bertha Lucy Pineda**, “Me sorprende mucho que a pesar de su situación, ellos se ven felices, los he visto corriendo, brincando y saltando. Es increíble que en medio de su ardua labor estén felices”.

Otras percepciones de los entrevistados, señalan a los niños en circunstancias muy deprimentes y aburridas por el trabajo que les toca hacer.

**Daniel Quintero**, afirma en su respuesta a la pregunta N° 9 del módulo 3, su percepción sobre los niños y dice: “Los percibo tristes y cansados.”

Las interpretaciones de esta situación son muy variadas, algunas se pueden explicar por del tipo de actividades desempeñadas por cada niño, la edad, las horas que trabaja, el maltrato o el apoyo que reciben de la gente en los semáforos



y las condiciones socioculturales de la familia, estos factores son diferentes para cada menor trabajador e influyen directamente en su actitud frente al trabajo.

**Cómo se acercan los niños en condición de T.I:** Independientemente de la característica de su trabajo, ya sea en ventas ambulantes, actos circenses o limpia vidrios, los niños en condición de T.I se acercan e identifican ante las personas con frases que muchos de los entrevistados han escuchado en repetidas ocasiones. Frases como por ejemplo: “Por favor colabóreme”, “Por favor regáleme una monedita”, “déjeme limpiarle los vidrios”, “ayúdeme con algo para la casa” o simplemente estiran la mano para que se les de algo.

Para muchos de los entrevistados la forma en que los niños se acercan, es el mayor desencadenante de la asistencia del T.I, debido a que socialmente es difícil decirle “NO” a un niño en una situación de necesidad, ya que las personas son sensibles con su realidad.

**Las experiencias de la persona con los niños:** La gran mayoría de los entrevistados no han tenido ninguna experiencia e particular con los niños, pero otras personas se han acercado y dialogado con ellos, contando experiencias y vivencias de lo dura que es la calle para los niños en condición de T.I.

**David Fernández**, narra la siguiente experiencia con un niño: “Una vez se me acercó un niño que estaba vendiendo dulces y me dijo que tenía hambre. Yo le pregunté por sus padres y me señaló un señor que estaba en una panadería muy relajado fumándose un cigarrillo. Me dio rabia esta situación, puesto que el papá tenía dinero para un cigarrillo pero no para alimentar a su hijo. Lo que hice fue comprar unas papas, una gaseosa y se las dí para que comiera en vez de darle dinero, es difícil ver a los niños tan desprotegidos incluso por los mismos padres”.

**José Álvaro Martínez**, también cuenta su vivencia con un niño trabajador, “Alguna vez ví un niño como de 12 años a las 2 de la mañana llorando porque había estado vendiendo empanadas durante el día y cuando se dirigía para su casa se le perdió el dinero que le iba a dar a su mamá. Me conmovió y tanto, que le redimí el dinero que había votado”.

Estas vivencias con niños, contadas por algunos entrevistados son una radiografía de las vulnerabilidades y violaciones de derechos de los niños trabajadores de los semáforos, donde ni los padres ni la sociedad civil e incluso el gobierno está realizando las acciones suficientes para ayudar verdaderamente a los niños en condición de T.I.

### 5.7.2.3 Codificación de información Módulo 4: Conocimiento de los derechos y las leyes de protección al T.I.

**La ayuda más pertinente:** La información obtenida por medio de la pregunta N° 12 del modulo 4, **¿Cuál cree que sería la ayuda más pertinente para los niños en situación de trabajo infantil?** Tuvo variadas respuestas por muchos de los entrevistados. Una parte responde que la ayuda más pertinente para estos niños es la buena educación, la otra, denuncia la pronta intervención del gobierno nacional, puesto que el T.I es un problema consecuencia de otro problema grande como la pobreza en Colombia.

La respuesta de **Oscar Muriel** ante esta pregunta fue, *“bueno hay leyes que prohíben esta actividad y el estado debe responder por estos niños, pero lastimosamente el estado es totalmente inoperante ante esta situación, incluso la sociedad es indolente y solo se preocupa por los suyos. Pienso que la sociedad apaga su conciencia aportando una moneda y la gente piensa que hace bien, pero en realidad empeora la situación.”*

Actualmente ONGs e instituciones del estado trabajan por el porvenir de los niños en Colombia velando por su educación y formación como personas, pero la situación de desprotección y abandono en la que se encuentran mas de 1'850.000 niños en condición de T.I hace que muchas personas cuestionen si el estado colombiano hace lo suficiente para poder ayudar a los niños.

**Conocimiento en Derechos:** Son aquellos derechos que poseen los niños, niñas y adolescentes. Todos y cada uno de los derechos de la infancia son propios e irrenunciables, por lo que ninguna persona puede vulnerarlos o desconocerlos bajo ninguna circunstancia. Varios documentos consagran los derechos de la infancia en el ámbito internacional, entre ellos la Declaración de los Derechos del Niño, la Convención sobre los Derechos del Niño y la legislación nacional.

La información obtenida en la pregunta N°13 del Módulo 4 **¿Que derechos de los niños conoce?**, concluyó que las personas son conscientes de los derechos fundamentales de los niños como derecho a la educación, a la alimentación a libre esparcimiento, a la salud, a la vida y a la familia. Esto evidencia que la gente es consiente que muchos niños no deberían estar en las condiciones de riesgo, desprotección o T.I.

**Conocimiento de las leyes de Protección de Derechos de los niños:** Aunque en la actualidad hay conocimiento claro de los derechos fundamentales de los niños por parte de las personas, no pasa lo mismo con las leyes de protección infantil, donde hay una evidente falta de información. En las entrevistas realizadas a la población no expuesta, en la pregunta N°15 de Módulo 4, **¿Conoce fundaciones que apoyen a los niños en situación de calle? ¿Cuales?**, solo una persona identificó las leyes de protección al menor, las restantes 22 personas

contestaron estar consientes de que existen pero no las conocían ni la identifican dentro de los estatutos legales de la constitución colombiana.

**El conocimiento de las instituciones de ayuda para los niños:** Con respecto al conocimiento de las instituciones de ayuda, la tabla de respuestas # 2, muestra que algunas personas identificaron fundaciones de ayuda tanto del estado como ONGs, pero es evidente que hay un parcial desconocimiento y falta de información de las instituciones de acción social en pro de la niñez

## 6. PREPRODUCCIÓN

### 6.1 INTENCIÓN COMUNICATIVA

Desde la investigación del T.I y las entrevistas realizadas a los niños trabajadores, a la población no expuesta y a los diferentes expertos en este campo, se concreta la base para plantear el objetivo de comunicación de la Animación 3D en que se tiene en cuenta:

- **Intención:** Dar a conocer la realidad del T.I y sus repercusiones en los niños asistidos económicamente, y de esta misma manera, mostrar la realidad deseada. (lo que realmente debería estar haciendo un niño.)
- **La Creencia:** Asistir económicamente a los niños trabajadores en los semáforos no los beneficia, ya que se les condena a condiciones no dignas que prevalecerán mientras este acto sea recurrente.
- **La Conducta:** Dejar de asistir a los niños que trabajan en los semáforos de Cali.
- **La Actitud:** Asistir a un niño trabajador directamente esta mal.
- **La Acción:** Ayudar los niños, pero ayudarlos bien, apoyando fundaciones o entidades que se dedican a la prevención y erradicación del T.I.

Por esta razón, el mensaje audiovisual debe informar sobre las consecuencias de asistir el .T.I, debe enseñar la mejor forma de ayudar a los niños en situación de T.I y movilizar a la participación del público objetivo en la solución.

### 6.2 PÚBLICO OBJETIVO

Los proyectos de carácter social son una herramienta de comunicación dirigida a promover el cambio de ideas y de actitudes en los grupos sociales; pretendiendo resolver una necesidad o problema de orden colectivo a través de la modificación de creencias, valores y hábitos, en este caso el asistencialismo de las personas hacia los niños en condición de T.I en Cali.

El público objetivo de este producto visual esta determinado por las mismas características de la población de personas no expuestas a la problemática del T.I en Cali. Se personas residentes de la ciudad de Santiago de Cali de estrato socio económico medio–alto que ya han cumplido la mayoría de edad y tienen capacidad de circulación autónoma por la ciudad en medios de transporte propio o público.

Su punto de encuentro con los niños en condición de T.I sucede en los semáforos mientras está en luz roja, cuando todos los automóviles se detienen se empieza a desarrollar todo tipo de actividades laborales en los semáforos ejecutadas por niños, donde la población no expuesta se relaciona de forma directa con ellos.

### **6.3 REALIZACIÓN DE LA HISTORIA**

**6.3.1 Concepto.** Todo buen ciudadano tiene la voluntad de ayudar al prójimo, en este caso a los niños en situación de T.I, lo que se ve plasmado en las entrevistas realizadas a la población no expuesta. Sin embargo esta ayuda es inadecuada, pues cada vez que se asiste directamente a los niños se esta permitiendo que el T.I permanezca como una ‘solución’ inmediata a necesidades básicas y de igual manera convirtiendo al T.I en un ‘negocio’ rentable en que la indiferencia y la lástima son los mayores motivadores para asistir. Por esta razón, es importante focalizar la buena voluntad de la gente mostrando las consecuencias que hay implícitas al asistir el T.I y por otro lado, exponer la realidad deseada en pro de la infancia y su futuro.

Partiendo de las consecuencias del T.I en las etapas de Desarrollo posteriores a la infancia y durante la misma, se difiere desde la investigación Teórica, las entrevistas de los expertos, los resultados de los módulos de las entrevistas a la población no expuesta y por último desde las entrevistas realizadas a los niños en situación de T.I, asignar características (**Metáfora**) de la condena - como acto de forzar a hacer algo no beneficioso -, al T.I, en que cada asistencia directa de la población no expuesta, condena al niño a una vida carente de educación, buena alimentación, dignidad, salud, y en general, a una vida privada de un porvenir próspero; en que sí se deja de asistir el T.I y se centra la ayuda en pro de la niñez (como por ejemplo apoyar las entidades competentes con recursos humanos, económicos o materiales), puede salvar a los niños de esta sentencia, guiándolos hacia una vida digna y contribuyendo a un mejor mañana de la sociedad en general.

**6.3.2 Escenario.** En consonancia con lo anterior se infiere desarrollar dos entornos diferentes, en que uno muestre la realidad no deseada y el otro, consecuentemente, la realidad deseada. El primer escenario debe contextualizar al publico objetivo, debe mostrar el lugar en que se desarrolla la problemática del T.I en los semáforos. Por ende, este entorno debe ser un cruce vial donde haya semáforos similares a los de Santiago de Cali,. El segundo escenario debe mostrar la realidad que deberían vivir los niños en situación de T.I, el cual se plantea a partir de las entrevistas desarrolladas a los expertos, las entrevistas al mismo publico objetivo y la investigación sobre T.I, un entorno escolar que connote la educación como una de las realidades deseadas y una de las herramientas más importantes para prevenir y erradicar el T.I.

**6.3.3 Personajes.** Así mismo, se inicia el proceso para hacer el planteamiento de los personajes, pues la investigación y las entrevistas desarrolladas sobre T.I arrojan datos claves para establecer los actores sociales que intervienen en la problemática y

su perfil, definiendo las prioridades para exponer en la historia. Primero, como actores sociales directos de la problemática se encuentran los niños trabajadores, donde se descubren como comunes denominadores la edad, el tipo de actividad que desarrollan, sus circunstancias físicas-anímicas y sus actitudes. Por otro lado, como actores sociales secundarios se presentan los asistentes al T.I, los cuales tienen diferentes características: indolencia, sensibilidad y reflexión.

**6.3.4 Historia.** En Cali, en el cruce de la Cra. 66 con Av. Pasoancho, el semáforo de Sur a Norte cambia de verde a rojo, todos los carros que van en este sentido empiezan a detenerse. En este instante, Eduard de 9 años, Cristian de 12 y Nallely de 10 años, con ropa deteriorada, con el hambre a la vista y con cadenas que se extienden desde sus frágiles tobillos hasta el semáforo, como acto obligatorio toman los utillajes que dan soluciones efímeras a sus problemas de adultos.

Caminando torpemente y de manera limitada por la cadena, Nallely se acerca a uno de los vehículos, en que se encuentra con un hombre de mediana edad ansioso del cambio a la luz verde. Nallely, llamando su atención con un débil golpe en la ventana, le ofrece ordinarios chicles a cambio del símbolo de su condena, una moneda. Con sus gafas de turista, el nativo toma su 'sencilla' y, sin hacer contacto visual, por medio de un pequeño espacio de la ventana intercambia la mercancía, en que, sin dejar casi a Nallely sacar la mano del interior del vehículo, cierra la ventana.

Mientras tanto, Cristian en las mismas circunstancias de Nallely, con una pequeña botella de gaseosa llena de agua-jabón en una mano y con un limpia vidrios en la otra, se dirige hacia a un automóvil diferente, comenzando después, sin previo aviso y sin autorización, a dejar sin suciedad el vidrio frontal del carro, donde paralelamente, con desespero y recurrencia, la señora propietaria del locomotor agita su mano demostrando que no esta interesada en recibir, el no bien definido, servicio, rindiéndose al final debido a la triste apariencia de su prestador. Habiendo culminado su actividad laboral, Cristian va por su recompensa, encontrándose con una mujer de mirada indecisa que gira su cabeza hacia el hijo que la compañía y hacia él, dándole algunas monedas para satisfacer el pesar que a ella le invade.

Momentáneamente, como si el semáforo fuera un escenario y los conductores los espectadores, Eduard, intentando centrar toda la atención en él, realiza su acto de

concentración acompañado de tres maderos donde uno se balancea en los dos que sostienen sus pequeñas manos. Al terminar su función, agotado de repetirla en cada ciclo del semáforo y en las mismas circunstancias de Nallely y Cristian, se sumerge en el río de carros buscando el premio a su show, una moneda que haga valer la pena el estar ahí. Su primera opción, un carro que para él era como una nave, se desvanece cuando no encuentra respuesta a su llamado, haciendo parecer que no hay nadie quien la tripule debido a la carente visibilidad hacia el interior de esta. Continuando su camino, con un brazo arriba sosteniendo los tres maderos y con el otro extendido hacia los vehículos, Eduard se acerca a un automóvil en el que hay a una pareja. El conductor, un hombre de apariencia amable y perspicaz que vio todo su acto desde el comienzo hasta el final, toma algo de dinero para dárselo, siendo interrumpido por su esposa, que mirándolo fijamente y llevándose una mano al vientre en el que aguarda a otro futuro ciudadano, desapruueba la acción de asistir al Trabajo Infantil con el movimiento de su cabeza. El hombre, ya persuadido por el sentido común de su pareja, suelta el dinero y con la intención de ayudar pero ayudar bien, toma un lápiz aparentemente normal y se lo pone en las manos al niño.

Sorpresivamente las cadenas que mantenían esclavizado a Eduard al Trabajo Infantil en el semáforo se rompen y a la vez, su apariencia empieza a cambiar y de esta misma manera su entorno, se convierte en un aula de clase con aspecto de abandono. Los maderos que tenía en su mano se volvieron lápices de colores, su ropa sucia y malgastada se cambio por ropa limpia y cómoda, en el pupitre que estaba a su lado aparecieron libros, cuadernos, alimentos y otros elementos que lo llevarían hacia una vida digna. Así, Nallely que tenia una caja de chicles en su mano y Cristian que agarraba una botella con una y con la otra un limpia vidrios, aparecen al lado de Eduard con un libro y con una tempera y un pincel respectivamente, empezando a tener la misma transformación y beneficios de él. El salón de clases, que en un comienzo tenia apariencia de abandono, se dota de color y brillo mientras se llena de niños trabajadores que sólo quieren vivir, que sólo quieren jugar, reír y darle esperanza a su corazón. Gracias a personas como aquella pareja, los niños trabajadores en los semáforos de Cali pudieron terminar esa condena.

## 6.4 GUIÓN TÉCNICO Y GUIÓN GRÁFICO

### 6.4.1 Características Técnicas:

- **Formato:** HD 720p (1280px por 720px)
- **Fotogramas por Segundo:** 30fps
- **Duración estimada e:** 2'40"

### 6.4.2 Story Board

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI

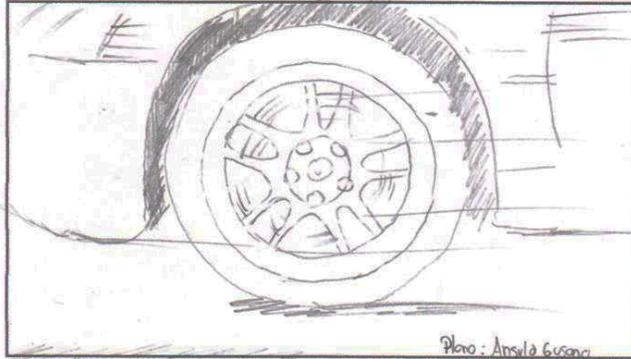
	<p>Movimientos de Cámara: -/-</p> <p>Sonidos - Audio: Sonidos de Automóviles en movimiento,</p> <p>Representación Tipográfica: [Faint handwritten text]</p> <p>Voz en Off:</p> <p>Transición fundido de negro - imagen.</p>
<p>Descripción de la Escena: fondo negro</p>	

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

1 de 1



STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

- / -

Sonidos - Audio:

Sonido de Automovil en movimiento

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco

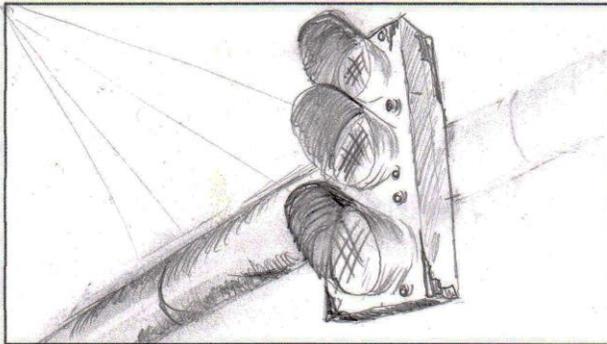
Descripción de la Escena:

"Automoviles Pasando a toda Velocidad  
Por la calle de izquierda a derecha.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

2 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

- / -

Sonidos - Audio:

Sonido de Automoviles

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco

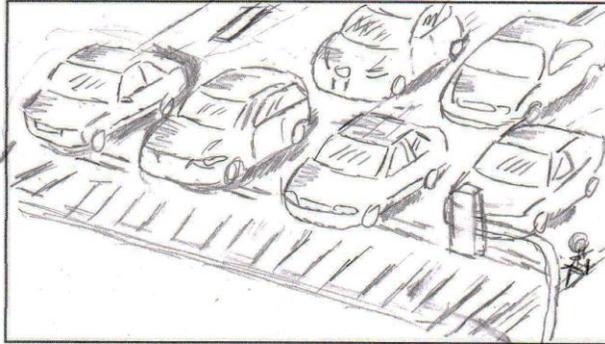
Descripción de la Escena:

Semaforo Cambiando de verde a rojo.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

3 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:

Carrros Parando ante el semáforo

Movimientos de Cámara:

Movimiento leve Pano de Izquierda a derecha.

Sonidos - Audio:

Sonido de Automoviles estacionados

Representación Tipográfica:

-/-

Voz en Off:

-/-

Transición

Corte Seco

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

4 de 5

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:

niños con sus objetos de trabajo, a la espera de la luz roja.

Movimientos de Cámara:

Cámara Subjetiva desde Vehículo que esta Parando

Sonidos - Audio:

Vehiculos estacionados

Representación Tipográfica:

-/-

Voz en Off:

-/-

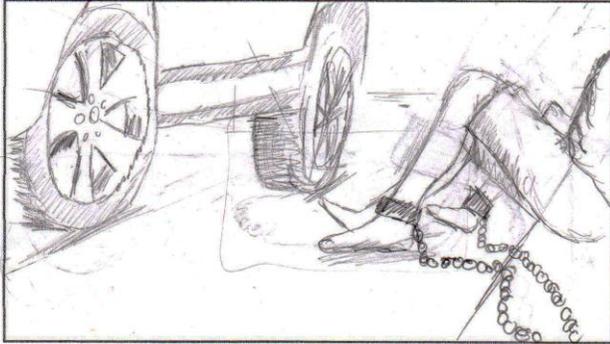
Transición

Corte Seco.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

5 de 5

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN  
EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

— / —

Sonidos - Audio:

Automóviles estacionados.

Representación Tipográfica:

Voz en Off:

— / —

Transición

Corte Seco.

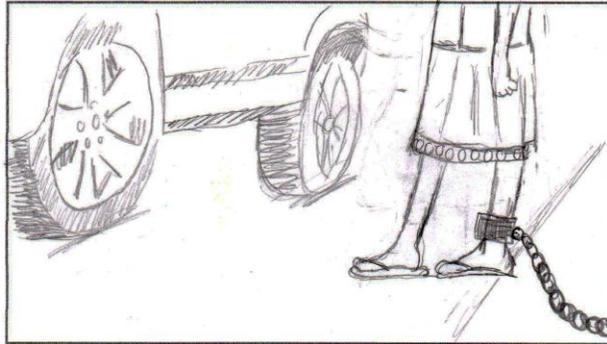
Descripción de la Escena:

niños encadenados al semáforo, se levantan,  
y empiezan a caminar hacia los  
vehículos.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

6 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN  
EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

— / —

Sonidos - Audio:

- Cadena arrastrándose

- Sonidos de Vehículos estacionados.

Representación Tipográfica:

Voz en Off:

— / —

Transición

Corte Seco.

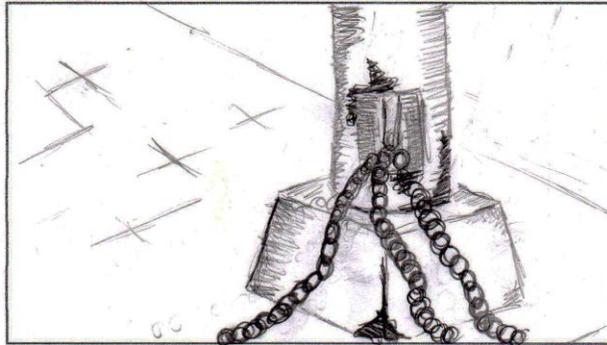
Descripción de la Escena:

Niño Dirigiéndose hacia al automóvil, caminando  
con dificultad debido a su cadena.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

7 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Estática.

Sonidos - Audio:

Camara golpeandose entre ellos.

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

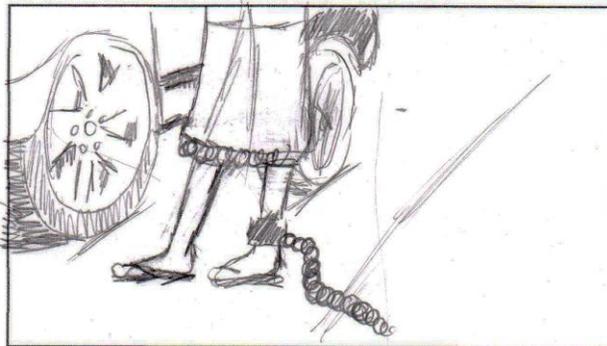
Descripción de la Escena:

Cada vez que lo ninez se mueven las cadenas  
solan del Semáforo.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

8 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:

Cadenas golpeandose

Sonidos de Automoviles estacionados

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco.

Descripción de la Escena:

de nuevo el nino se acerca al automovil

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

9 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:

Automovil estacionado  
Cadenas

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco

Descripción de la Escena:

Nollely frente a la ventana del Automovil.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón



STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Camera Subjetiva Nollely

Sonidos - Audio:

Automovil estacionada.

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco

Descripción de la Escena:

Reflejo de Nollely en el vidrio del Vehículo.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón



STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN  
EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Como Subjetivo Nallely

Sonidos - Audio:

- Golpeando vidrio levemente.
- Automoviles estacionados.

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco

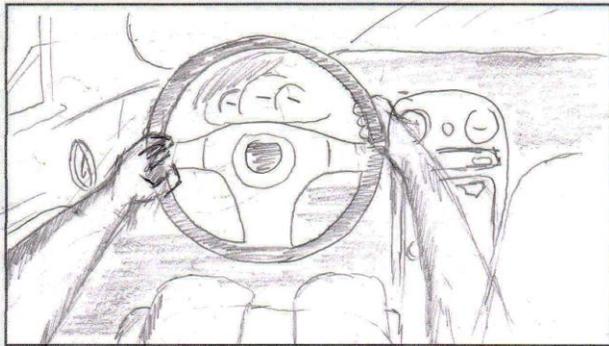
Descripción de la Escena:

Nallely tocando el vidrio del automovil  
Para vender dulces.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

12 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN  
EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Como Subjetivo del indolente

Sonidos - Audio:

Musica del interior del vehiculo.

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco.

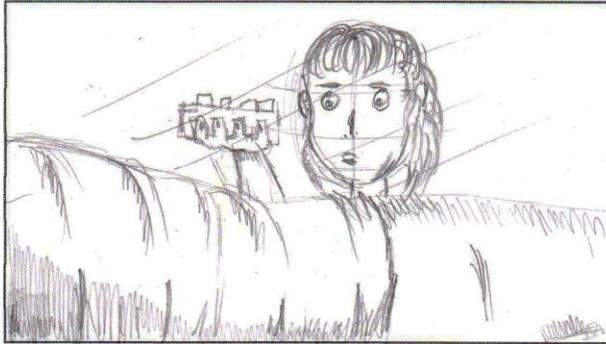
Descripción de la Escena:

El indolente en el interior de su vehiculo.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

13 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:

Indolente mirando a nallely desde el interior del vehiculo, mientras bajo el vidrio.

Movimientos de Cámara:

Camara Subjetiva del indolente.

Sonidos - Audio:

Musica del interior del Vehiculo

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

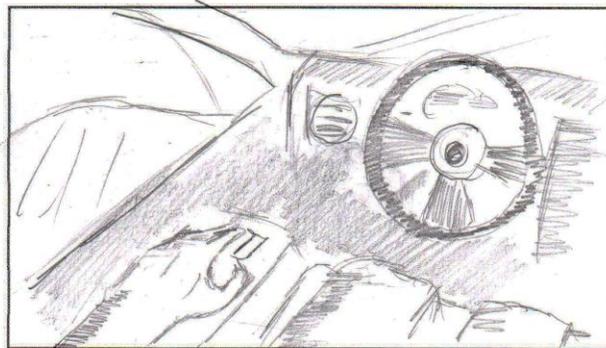
Transición

Corte Seco

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

14 de 15

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:

Mientras el indolente mira, a nallely bajo el vidrio.

Movimientos de Cámara:

Camara Subjetiva indolente.

Sonidos - Audio:

Musica del interior del Vehiculo

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

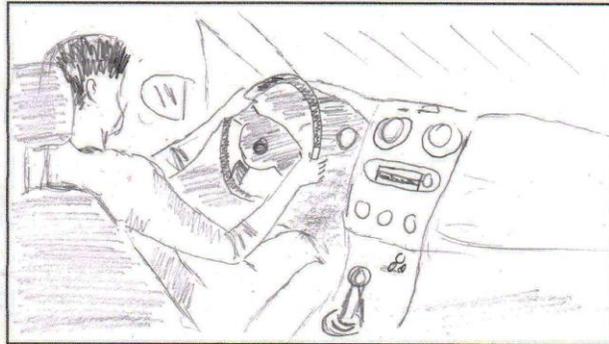
Transición

Corte Seco.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

15 de 15

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

-/-

Sonidos - Audio:

Musica del interior del vehiculo

Representación Tipográfica:

-/-

Voz en Off:

-/-

Transición

Corte Seco.

Descripción de la Escena:

Indolente mirando hacia la ventana donde esta Nallely.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

16 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Zóon in hacia las manos

Sonidos - Audio:

Automoviles estacionadas

Representación Tipográfica:

-/-

Voz en Off:

-/-

Transición

Corte Seco

Descripción de la Escena:

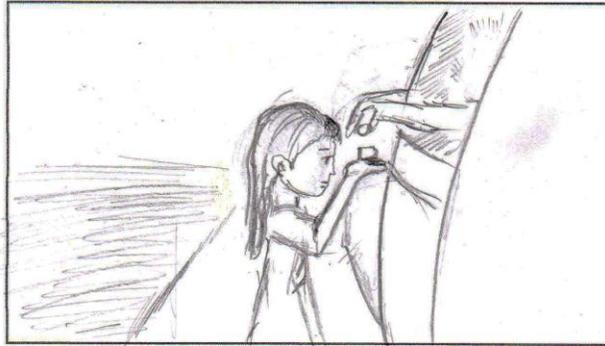
Indolente haciendo señas para comprar un chicle

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

17 de



STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Zoom hacia los manos

Sonidos - Audio:

Automoviles

Representación Tipográfica:

-/-

Voz en Off:

-/-

Transición

Corte Seco

Descripción de la Escena:

Realizando el intercambio de producto

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

18 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Zoom in

Sonidos - Audio:

Sonido Acentuando la acción

Representación Tipográfica:

Condenada a la desnutrición y a una vida triste

Voz en Off:

Transición

Descripción de la Escena:

Nallely recibiendo dinero por parte de un indolente. Acompañado de mensaje tipográfico.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

19 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN  
EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:

Automoviles estacionados

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco

Descripción de la Escena:

Nollely se aleja del vehiculo

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

20 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN  
EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Traveling de acompañamiento a nollely  
zoom a cristian en el fondo

Sonidos - Audio:

Automoviles Pitando y motores Prendidos

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco

Descripción de la Escena:

Nollely se aleja del vehiculo mientras cristian  
esta al fondo

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

21 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:

Automoviles estacionadas y Pitos

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corke Seco

Descripción de la Escena:

Cristian Limpando Recurrentemente el parabrisas del la señora sensible, quien al Principio le dice que no

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

22 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

- / -

Sonidos - Audio:

Automoviles Pitando y estacionadas

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corke Seco

Descripción de la Escena:

Pero al final termina cediendo al no bien definido servicio.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

23 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:  
Automovil estacionado.

Representación Tipográfica:  
- / -

Voz en Off:  
- / -

Transición  
Corte Seco

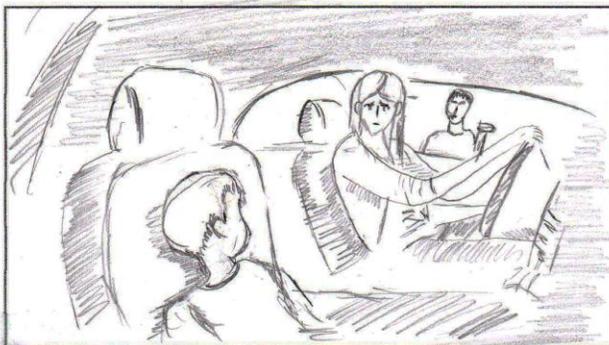
Descripción de la Escena:

Cristian a la espera de la recompensa por su trabajo, ante la mirada indecisa de la mujer sensible.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

24 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:  
Automoviles y P

Representación Tipográfica:  
- / -

Voz en Off:  
- / -

Transición  
Corte Seco

Descripción de la Escena:

la mujer sensible mira a su hijo y se compadece de la situación de cristian

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

25 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Zoom in

Sonidos - Audio:

Sonido Acentuando la acción

Representación Tipográfica:

"Condenado a una vida de Desprotección y maltrato"

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco

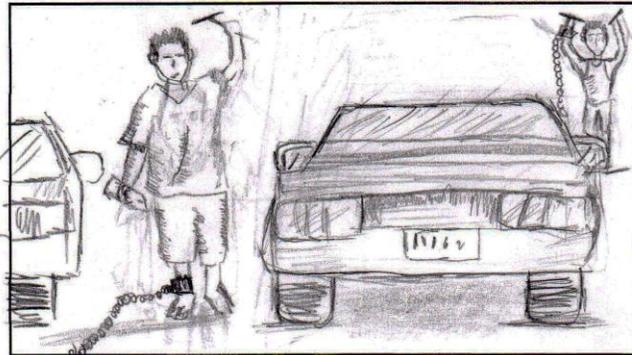
Descripción de la Escena:

La Sensible le da la moneda a Cristian Condenando

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

26 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Grúa hacia arriba

Sonidos - Audio:

Automoviles

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco

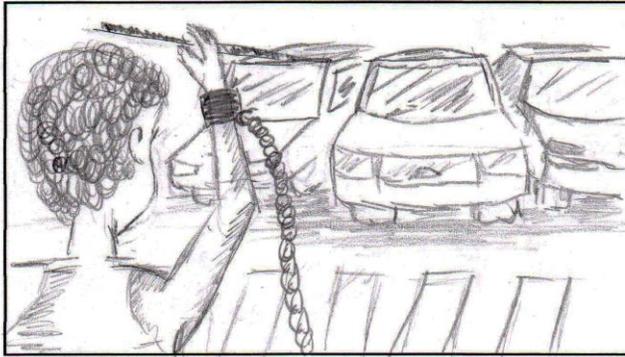
Descripción de la Escena:

después de recibir el dinero de la Señora Sensible, queda en solitario con su limpia vidrio y botella mientras tanto Eduard esta a punto de iniciar su acto.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

27 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:  
Cámara Subjetiva Eduard

Sonidos - Audio:  
Autos estacionados

Representación Tipográfica:  
- / -

Voz en Off:  
- / -

Transición  
Corte Seco

Descripción de la Escena:

Eduard esta a punto de comenzar su acto con los palos, frente a los autos del semáforo.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

28 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:  
Cámara Subjetiva Condo 1

Sonidos - Audio:  
Automoviles con

Representación Tipográfica:  
- / -

Voz en Off:  
- / -

Transición  
Corte Seco

Descripción de la Escena:

Eduard realiza las acrobacias con sus palos mientras los conductores observan

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

29 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:

Eduard realizando acrobacias con los palos en el semáforo.

Movimientos de Cámara:

+/-

Sonidos - Audio:

Autos  
movimiento de los palos

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

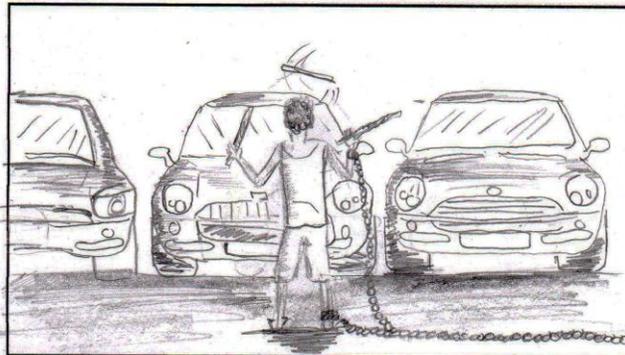
Transición

Corte Seco.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

30 de 31

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:

Eduard realizando acrobacias frente a los carros.

Movimientos de Cámara:

Traveling Horizontal de izq-Derecha

Sonidos - Audio:

Autos Pílando y mates

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

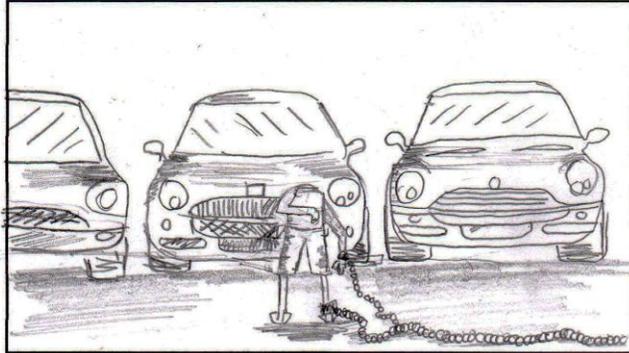
Transición

Corte Seco

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

31 de 31

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:

Tras finalizar su act Educat realiza una venia  
Para dirigirse a los autos.

Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:

Autos Pitando y motores.

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

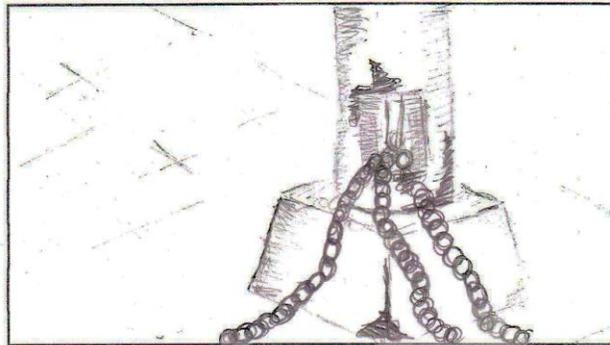
Transición

Corte Seco.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

32 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:

Cada vez que los niños se mueven los cadenas  
Salen del Semáforo.

Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:

Cadenas golpeándose entre ellas.

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

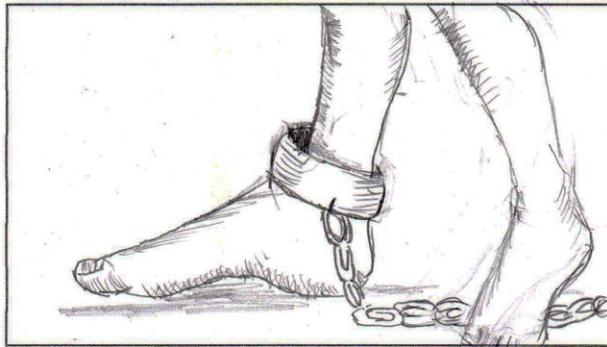
Transición

Corte Seco.

33 de



STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN  
EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Traveling de acompañamiento

Sonidos - Audio:

Cadena golpeándose

Representación Tipográfica:

-/-

Voz en Off:

-/-

Transición

Carte Seco.

Descripción de la Escena:

Eduard Camina arrastrando su pesada Cadena

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

34 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN  
EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:

Pitos y Automoviles estacionados

Representación Tipográfica:

-/-

Voz en Off:

-/-

Transición

Carte Seco.

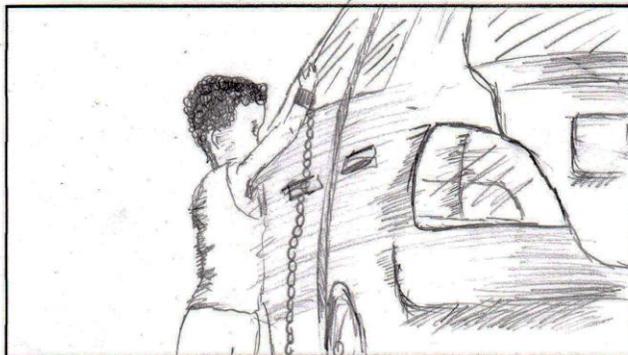
Descripción de la Escena:

Eduard se desplaza entre los carros para obtener algo por su acto.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

35 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:

Automoviles pitando

Representación Tipográfica:

— / —

Voz en Off:

— / —

Transición

Corte Seco.

Descripción de la Escena:

Eduard se acerca a uno de los vehiculos esperando recibir algo, pero lo unico que ve es su reflejo en el Vidrio

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

36 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:

Automoviles y Pitos.

Representación Tipográfica:

— / —

Voz en Off:

— / —

Transición

Corte Seco

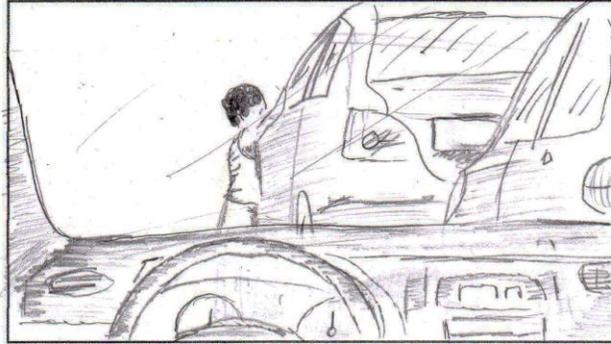
Descripción de la Escena:

Eduard se asoma por la ventana del vehiculo tratando de ver a alguien.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

37 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Camara Subjetiva interior del Vehiculo.

Sonidos - Audio:

Automoviles.

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco.

Descripción de la Escena:

Eduard va de carro en carro buscando algo que le ayude a subsistir.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

36 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco

Descripción de la Escena:

Patejo viendo a Eduard mientras va de carro en carro pidiendo dinero.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

37 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:

Eduard tras ser ignorado por los automoviles se dirige a auto de la Pareja que lo observaba

Movimientos de Cámara:

Cámara Subjetiva desde el interior de Vehículo.

Sonidos - Audio:

Automoviles

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

40 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:

Eduard llega a la ventanilla del carro de la Pareja pidiendo algún tipo de colaboración por su acto.

Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:

Audios

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

41 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:  
Eduard se acerca a la Pareja del automovil

Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:  
Automoviles Encendidos y pitos

Representación Tipográfica:  
- / -

Voz en Off:  
- X -

Transición  
Corte Seco

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

42 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:  
La mujer que esta en estado de embarazo observa a eduard y ve realmente la realidad de su situación.

Movimientos de Cámara:

Cámara interior del vehículo

Sonidos - Audio:  
Automoviles...

Representación Tipográfica:  
- / -

Voz en Off:  
- / -

Transición  
Corte Seco

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

42 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:

El hombre lo observa y toma algunas monedas que tiene dentro del carro para dárselas a Eduard.

Movimientos de Cámara:

Cámara interior de Vehículo

Sonidos - Audio:

Representación Tipográfica:

— / —

Voz en Off:

— / —

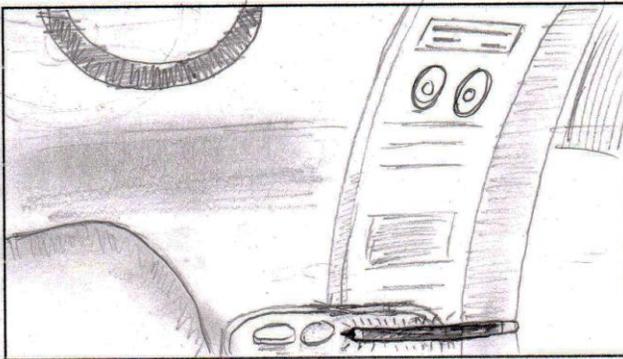
Transición

→

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

43 de □

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:

Interior del Vehículo con monedas y un lápiz

Movimientos de Cámara:

Cámara interior del Vehículo

Sonidos - Audio:

Sonidos Ambiente interior del Vehículo

Representación Tipográfica:

— / —

Voz en Off:

— / —

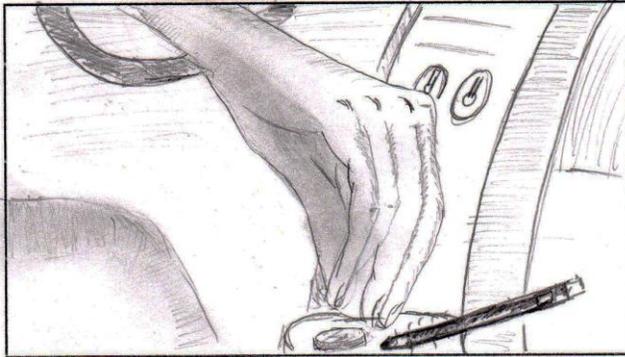
Transición

Corte Seco

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

44 de □

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:

El hombre toma las monedas para dárselas a Eduard.

Movimientos de Cámara:

Interior del Vehículo

Sonidos - Audio:

Monedas

Sonido Ambiente (interno) Calle.

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

45 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:

El hombre es interrumpido por su pareja cuando intenta dar las monedas a Eduard.

Movimientos de Cámara:

Interior del Vehículo.

Sonidos - Audio:

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

46 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Cámara Subjetiva.

Sonidos - Audio:

Representación Tipográfica:

— / —

Voz en Off:

— / —

Transición

Corte Seco.

Descripción de la Escena:

la mujer toma del brazo al hombre impidiendo que le entregue las monedas a Eduard, mientras admira su vientre.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

47 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:

Representación Tipográfica:

— / —

Voz en Off:

— / —

Transición

Corte Seco.

Descripción de la Escena:

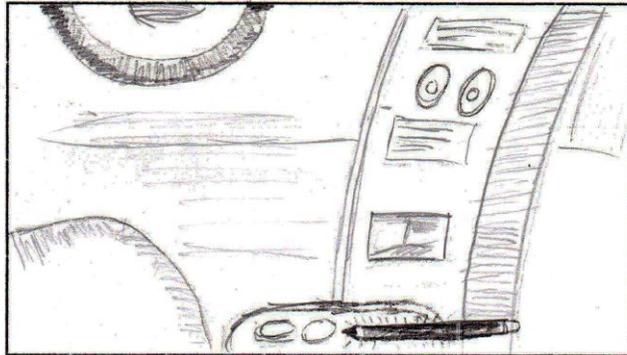
El hombre observa con atención al niño y reflexiona acerca de la situación del niño y como de verdad puede ayudarlo.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

48 de



STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Intenci del Vehículo

Sonidos - Audio:

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco

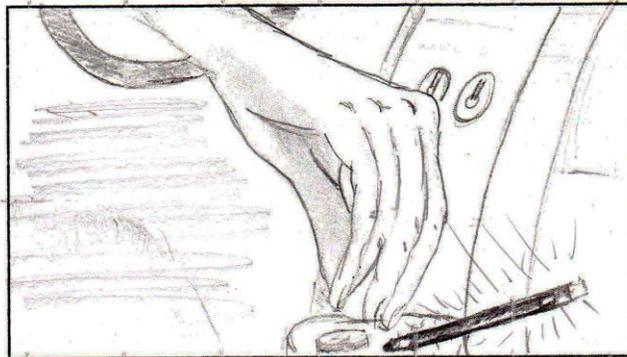
Descripción de la Escena:

El hombre vuelve a mirar de nuevo en el interior de su vehículo y ve su lapiz

Rubén A. Badillo Jiménez - Julián Martínez Aragón

49 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:

destello

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco

Descripción de la Escena:

El toma el lapiz

Rubén A. Badillo Jiménez - Julián Martínez Aragón

50 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:

le entrega el lapiz a Eduard

Movimientos de Cámara:

Como intenc de vehiculo

Sonidos - Audio:

destello de lapiz

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

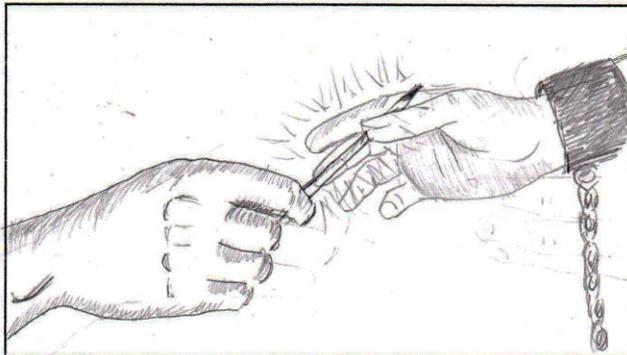
Transición

Corte Seco

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

51 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:

Eduard recibe el lapiz, este tiene un brillo especial, simbolo de una verdadera ayuda y la oportunidad.

Movimientos de Cámara:

Zoom a las manos

Sonidos - Audio:

destello

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

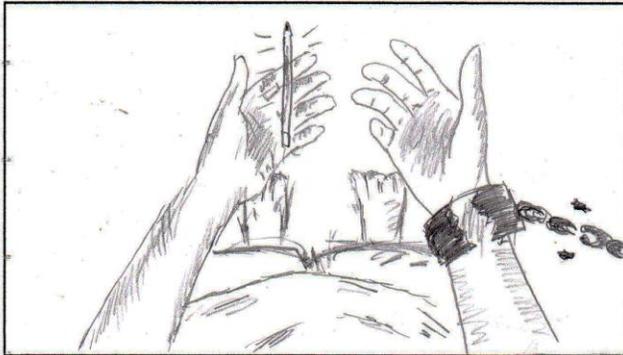
Transición

Corte Seco

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

52 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Cámara Subjetiva del niño

Sonidos - Audio:

Cadenas rompiéndose y destello

Representación Tipográfica:

- /

Voz en Off:

- /

Transición

Corte Seco

Descripción de la Escena:

Eduard toma el lápiz en sus manos y en ese preciso instante sus cadenas empiezan a romperse.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

53 de 54

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

giro de 360 grados

Sonidos - Audio:

Destellos

Representación Tipográfica:

- /

Voz en Off:

- /

Transición

Corte Seco

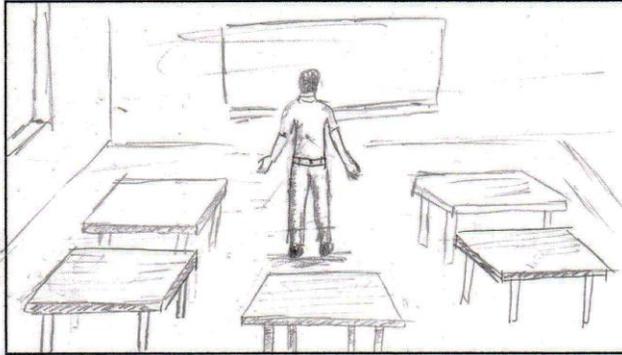
Descripción de la Escena:

En el momento que Eduard toma el lápiz toda su realidad empieza a cambiar, sus cadenas se rompen

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

54 de 54

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:

Se mundo Cambio por completo, y empieza a transformarse en una escuela.

Movimientos de Cámara:

Cámara de 360° girada

Sonidos - Audio:

Cambio de Ambiente

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

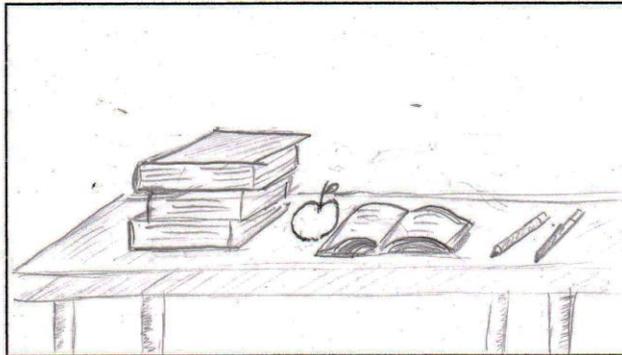
- / -

Transición

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

55 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Descripción de la Escena:

los útiles escolares también empieza a aparecer

Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

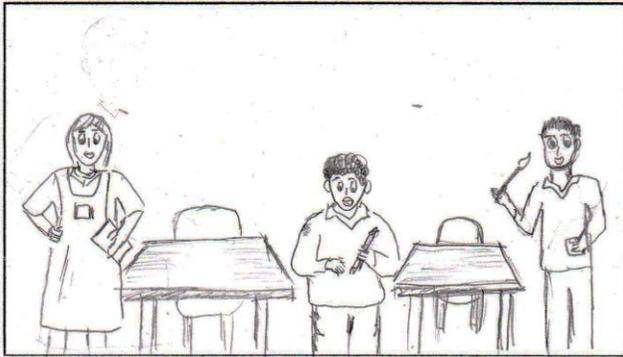
Transición

Corte Seco

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

56 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:

niños riendo.

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco

Descripción de la Escena:

los tres niños aparecen en la escuela sin cadenas y con útiles escolares en vez de sus artículos de trabajo

Rubén A. Badillo Jiménez · Julián Martínez Aragón

57 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco

Descripción de la Escena:

Nallely Nya na tiene en sus manos una caja de chicles, ahora tenga libros

Rubén A. Badillo Jiménez · Julián Martínez Aragón

58 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:

Representación Tipográfica:

— / —

Voz en Off:

— / —

Transición

Corte Seco

Descripción de la Escena:

Ahora Cristian tiene en sus manos un pincel y una terna en vez de un limpiavidrios y una botella de agua.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

59 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:

Representación Tipográfica:

— / —

Voz en Off:

— / —

Transición

Corte Seco

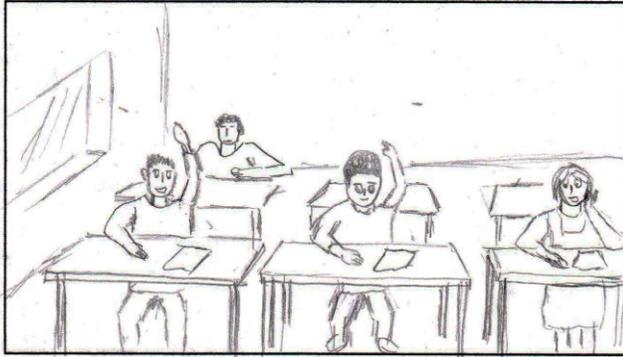
Descripción de la Escena:

Eduard tiene en sus manos el lápiz

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

60 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

Sonidos - Audio:

Representación Tipográfica:

- / -

Voz en Off:

- / -

Transición

Corte Seco

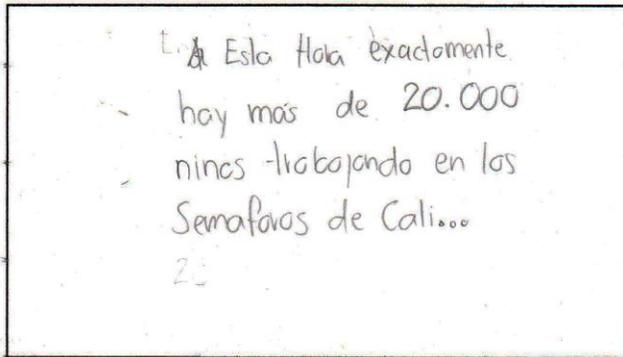
Descripción de la Escena:

al final los niños están en la escuela.

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

61 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI



Movimientos de Cámara:

- / -

Sonidos - Audio:

- / -

Representación Tipográfica:

Voz en Off:

texto en pantalla

Transición

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

63 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI

20.000 niños  
Condenados a una  
Vida privada de Sueños...

Movimientos de Cámara:

- / -

Sonidos - Audio:

- / -

Representación Tipográfica:

Descripción de la Escena:

Voz en Off:

texto en pantalla.

Transición

- / -

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

69 de

STORYBOARD DE ANIMACIÓN 3D COMO HERRAMIENTA PARA DISUADIR A LOS CIUDADANOS QUE ASISTEN EL TRABAJO INFANTIL EN LOS SEMÁFOROS EN LA CIUDAD DE CALI

No necesito Dinero  
No necesito Compasión  
lo que  
es en Verdad  
Necesito es amor y Educación

Movimientos de Cámara:

- / -

Sonidos - Audio:

- / - musicalización

Representación Tipográfica:

Descripción de la Escena:

fundida a negro con representación tipográfica  
acompañado de voz en off.

Voz en Off:

texto en Pantalla.

Transición

Rubén A. Badillo Jiménez • Julián Martínez Aragón

62 de



## 6.4 ESTILO VISUAL

### 6.4.1 Escenarios

Figura 6. Referente visual de texturas y look de escenarios.<sup>75</sup>



Figura 7. R6.eferente visual de texturas y look de escenarios.



Figura 8. Referente visual de Iluminación y color.<sup>76</sup>

<sup>75</sup> Proyecto Animado: Replay, Francia, Productora ANIBOON, [En línea] <http://www.youtube.com/watch?v=g-cFHeoXAw8>

<sup>76</sup> Proyecto Animado: Slugs Invasion, Estados Unidos, Productor: Pedro Egeberg , [En Línea) <http://vimeo.com/34072719>



Figura 9. Referente visual de Iluminación y color.



Figura 10. Referente visual de transición de realidades. <sup>77</sup>

---

<sup>77</sup> Replay [En Línea] <http://www.youtube.com/watch?v=g-cFHeoXAw8>



Figura 11. Referente visual de transición de realidades.



Figura 12. Referente visual de transición de realidades.



Figura 13. Referente visual de transición de realidades.



## 6.4.2 Personajes

Figura 6. Referente visual de ilustración<sup>78</sup>



Figura 7. Referente visual de ilustración<sup>79</sup>

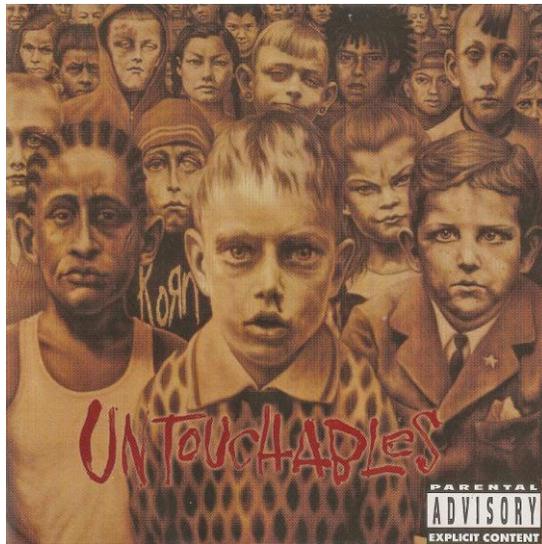


Figura 8. Referente visual de look 3D de personajes<sup>80</sup>

---

<sup>78</sup> Manuela Torres García, Artista Española [en línea]

<http://www.culturacolectiva.com/Manuela-Torres-Garcia>

<sup>79</sup> Label del álbum Untouchables de la banda Korn, Junio 11 del 2002. [En línea]

<http://www.korn.com/releases/untouchables>

<sup>80</sup> Mark Shapiro [En Línea] <http://www.plstudios.com/event/>



Figura 9. Referente visual de look 3D de personajes.<sup>81</sup>



Figura 10. Referente visual de look 3D de personajes<sup>82</sup>

---

<sup>81</sup> Animation: Out to Play (with a Magic Box) por Jessica Lozano [En Línea]  
<http://www.aniboom.com/animador-account/BubbleDncr>

<sup>82</sup> Fundación Telefónica [En Línea] <http://www.youtube.com/watch?v=9uvNjiVyijw>



Figura 11. Referente visual de look 3D de personajes<sup>83</sup>



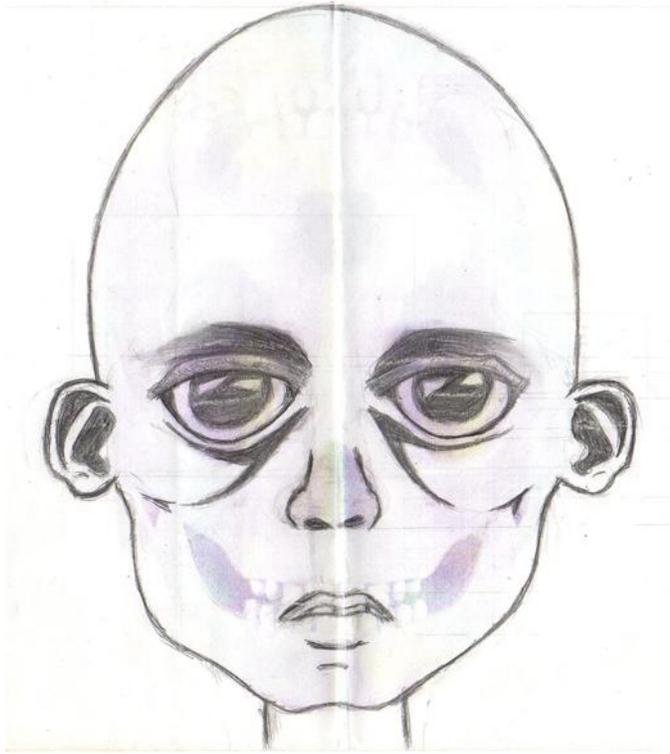
## 6.5 PRIMEROS BOCETOS DE PERSONAJES

Antes de concretar una metodología de creación de personajes, se realizaron los primeros bocetos basados en los referente gráficos.

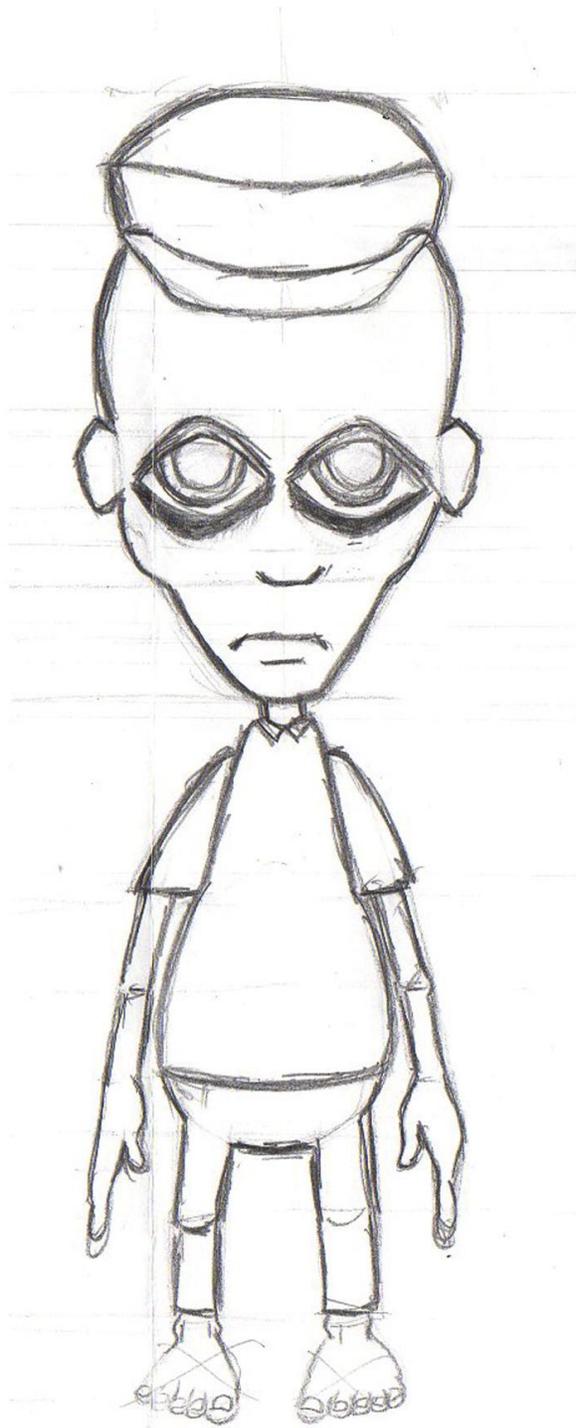
Figura 12 Primeros bocetos de personajes

---

<sup>83</sup> Fundación Telefónica [En Línea] <http://www.youtube.com/watch?v=9uvNjiVyijw>







## 6.6 CREACIÓN DE LOS PERSONAJES

Como se muestra en la historia, hay ocho personajes: tres principales, (los niños trabajadores), y cinco secundarios, los cuales se dividen (en el indolente, la mujer sensible y su hijo, y una pareja de esposos reflexivos.)

Como se mencionó en la Metodología, hubo un trabajo de campo en se relacionó con niños trabajadores. Con el fin de que los niños se identificaran como parte de la región y también para generar mayor valor al proyecto y caracterización de los personajes, la metodología para el Diseño de estos es la siguiente:

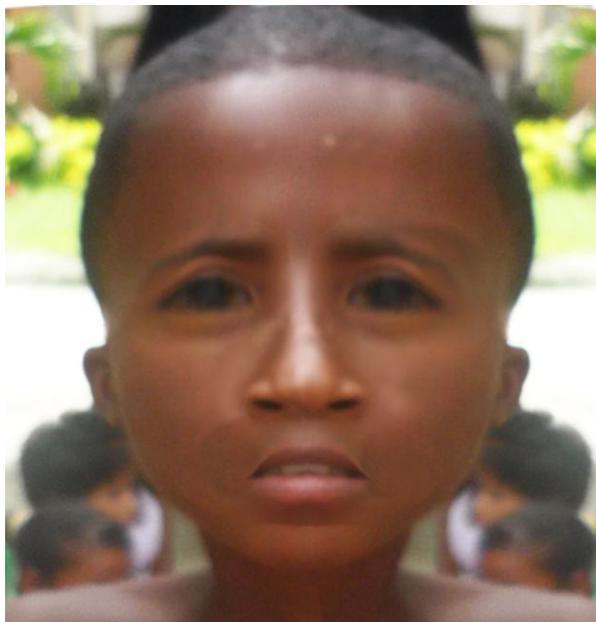
1. Seleccionar un niño en las fotos que se tomaron en la investigación.
2. En Photoshop, a cada uno signar características de Cartoon.
3. Consecuentemente, imprimir el archivo e ilustrar sobre él para culminar detalles.

### Desarrollo Niño 1 (Eduard):

1. Selección niño (Malabarista)



2. Modificación en Photoshop:



3. Ilustración:





**Desarrollo Niño 2 (Nallely):**

1. Selección niño (Vendedora Ambulante)



2. Modificación en Photoshop:



3. Ilustración:



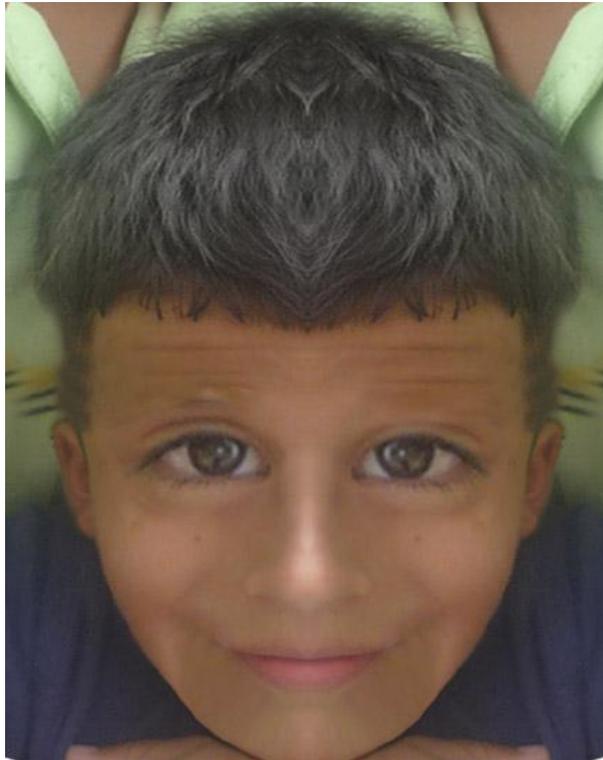


### Desarrollo Niño 3 (Cristian):

#### 1. Selección niño (Limpia Vidrios)

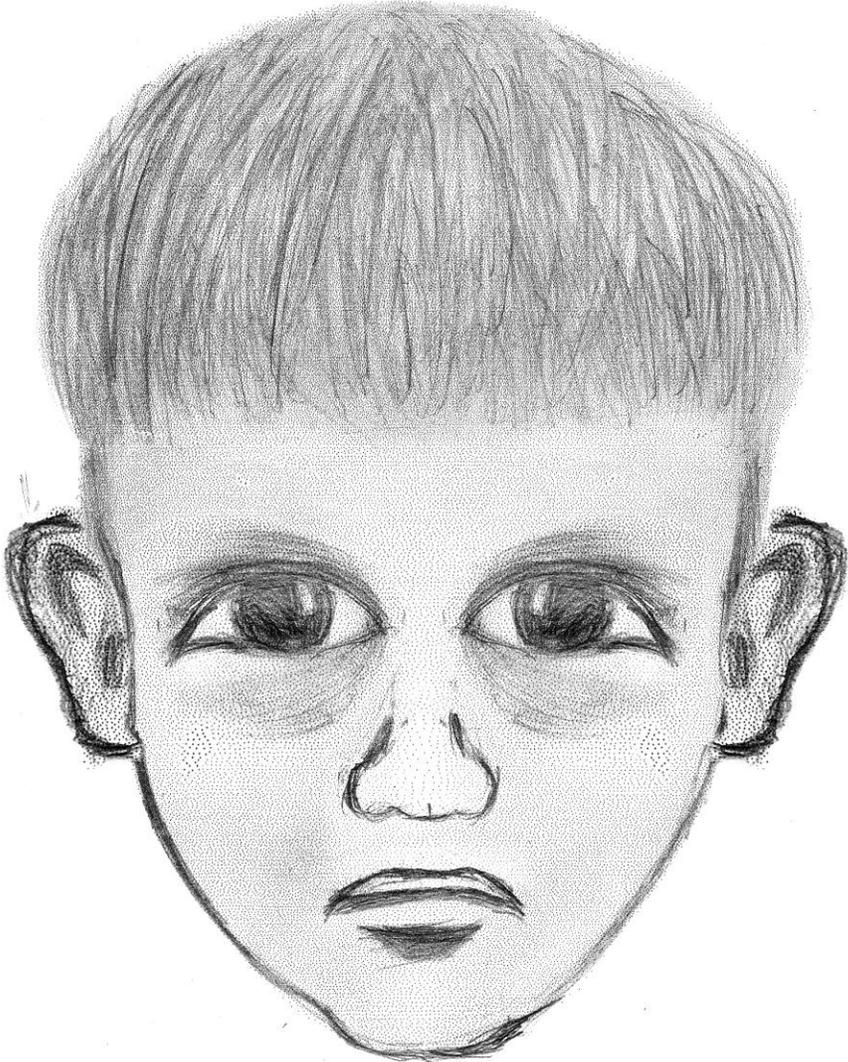


#### 2. Modificación en Photoshop:





3. Ilustración:

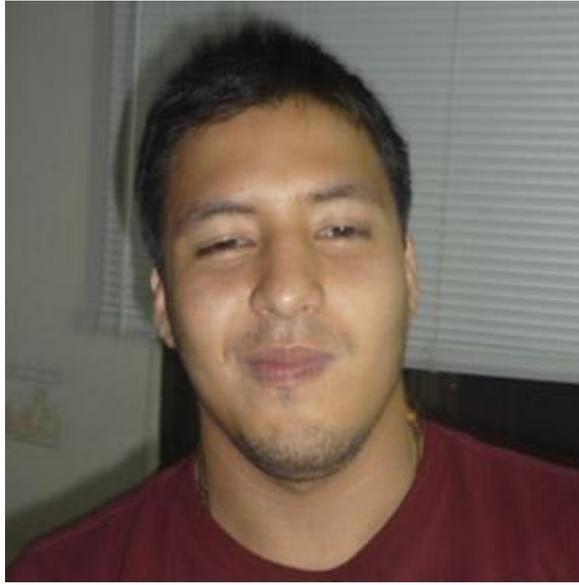






**Desarrollo Adulto población no expuesta (Indolente):**

1. Selección del adulto.



2. Modificación en Photoshop:



3. Ilustración





**Desarrollo Adulto población no expuesta (Sensible):**

1. Selección del adulto.



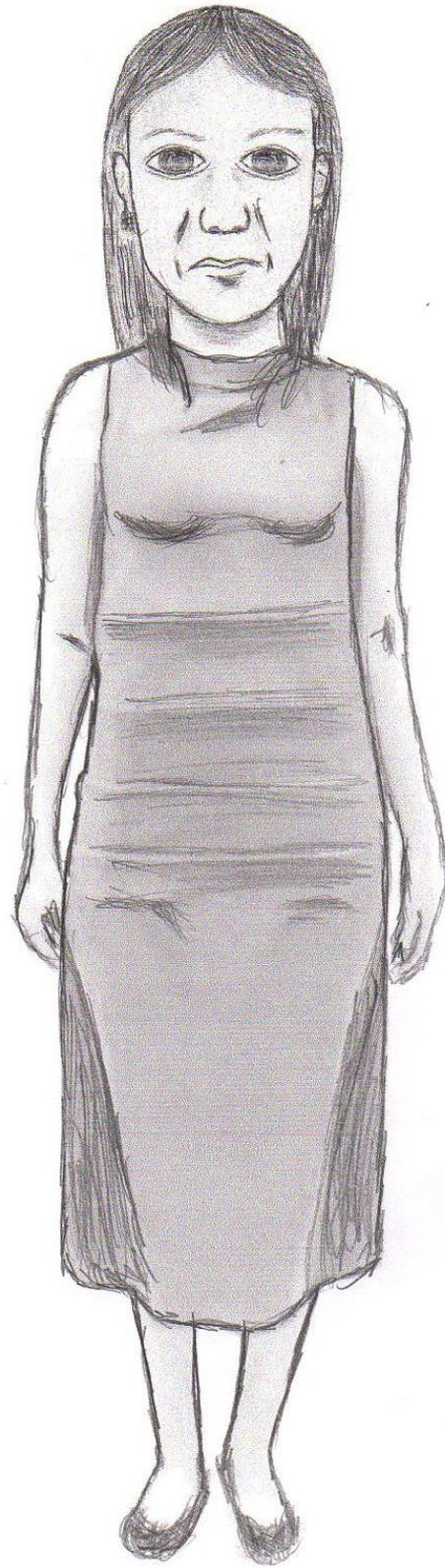
2. Modificación en Photoshop:



3. Ilustración

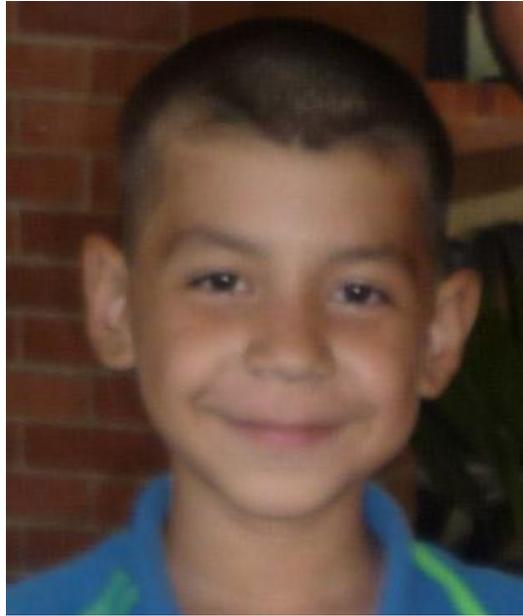




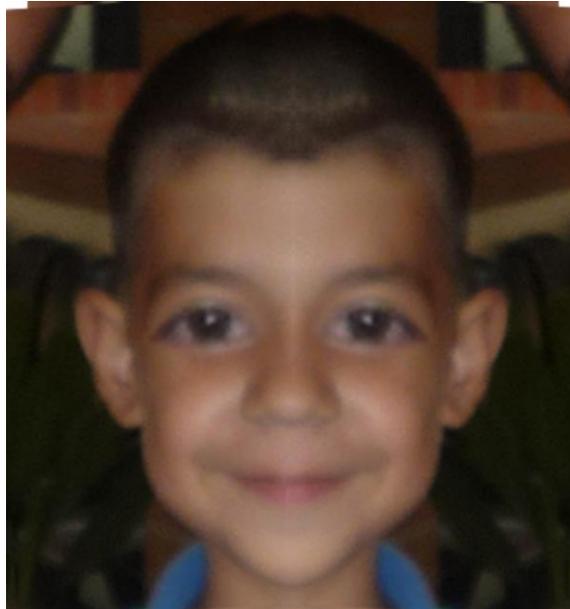


**Desarrollo niño población no expuesta (hijo de la sensible):**

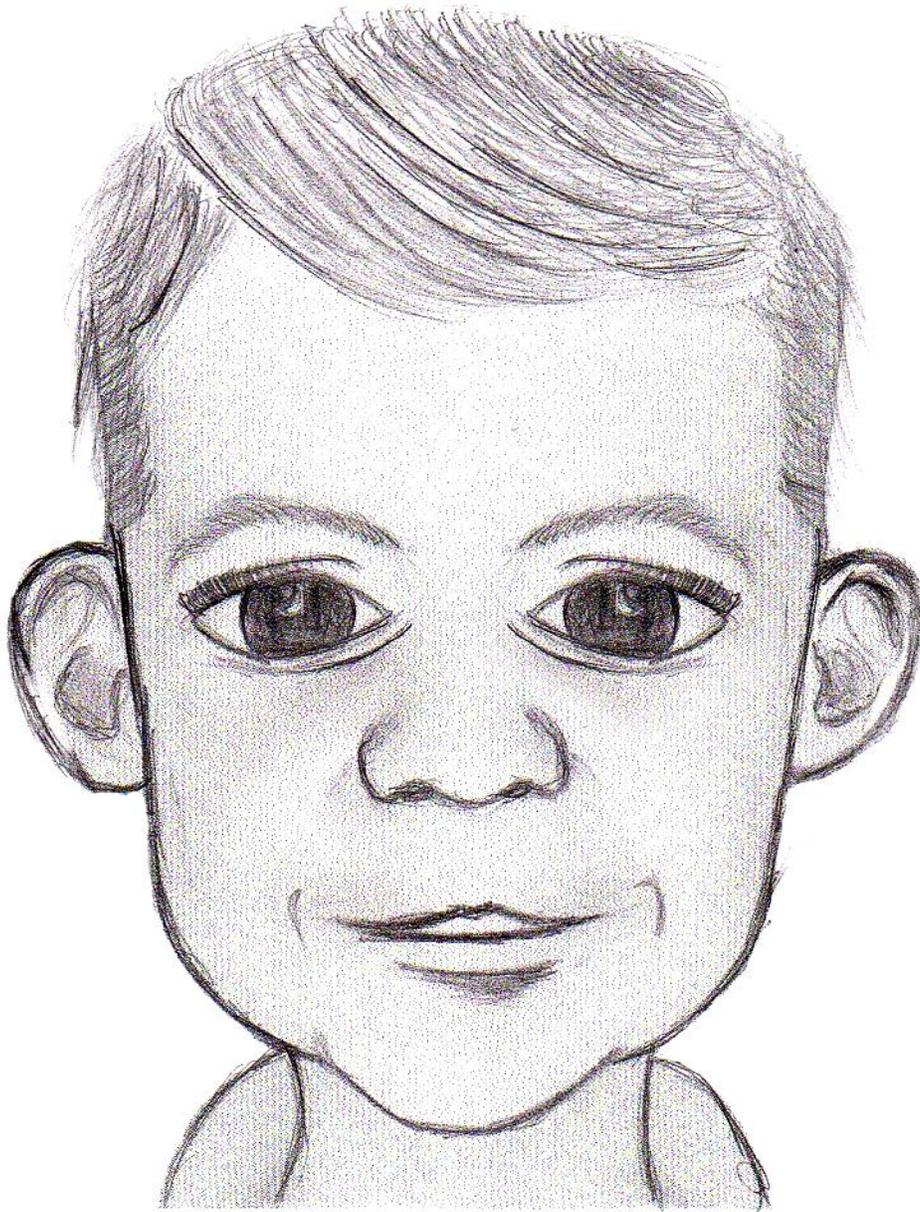
1. Selección del niño.

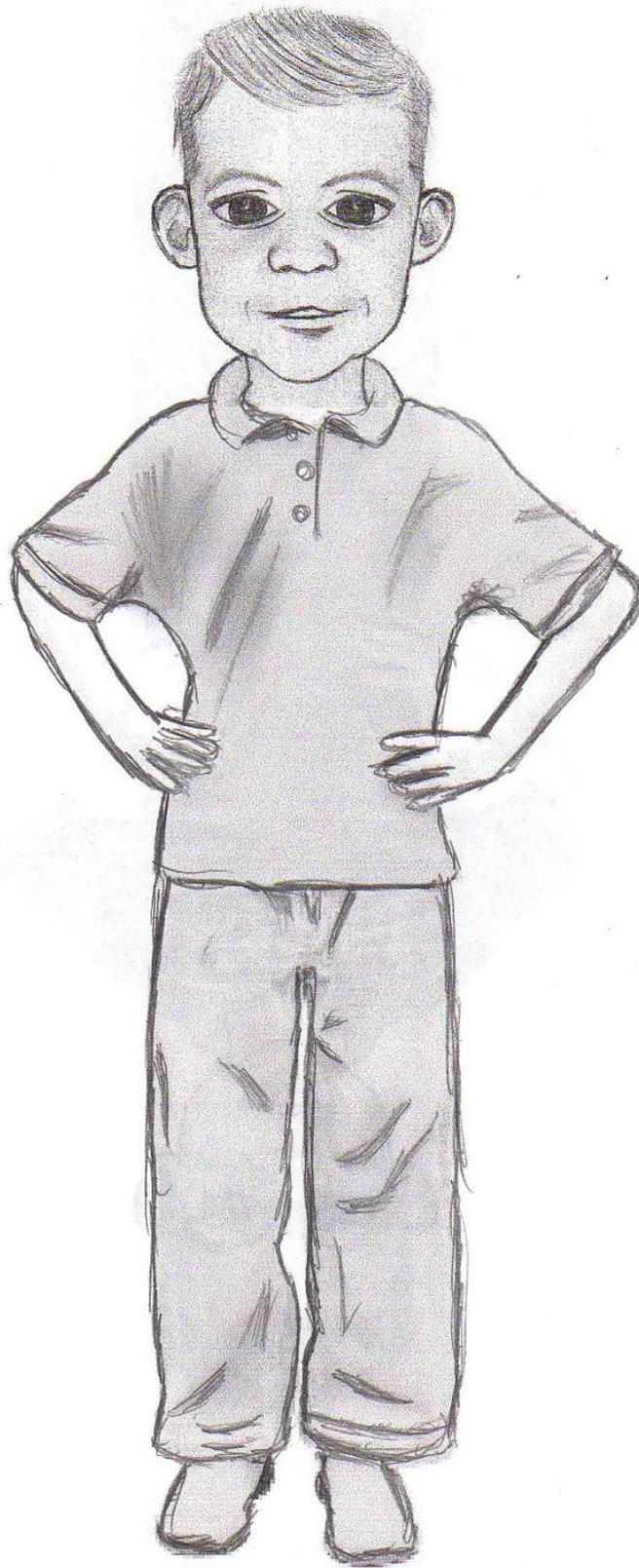


2. Modificación en Photoshop:



3. Ilustración



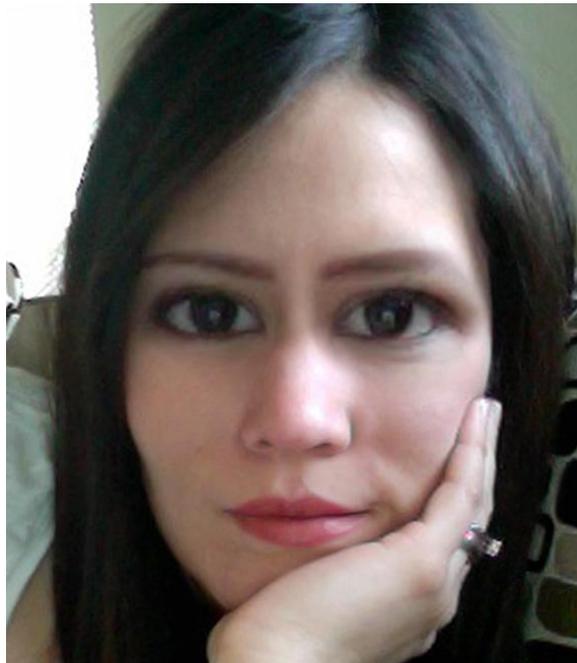


**Desarrollo Adulto población no expuesta (Mujer reflexiva):**

1. Selección del adulto.



2. Modificación en Photoshop:



3. Ilustración:



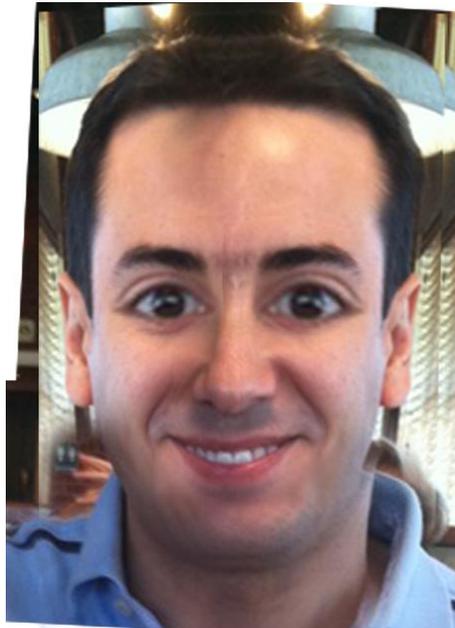


**Desarrollo Adulto población no expuesta (Hombre reflexiva):**

1. Selección del adulto.



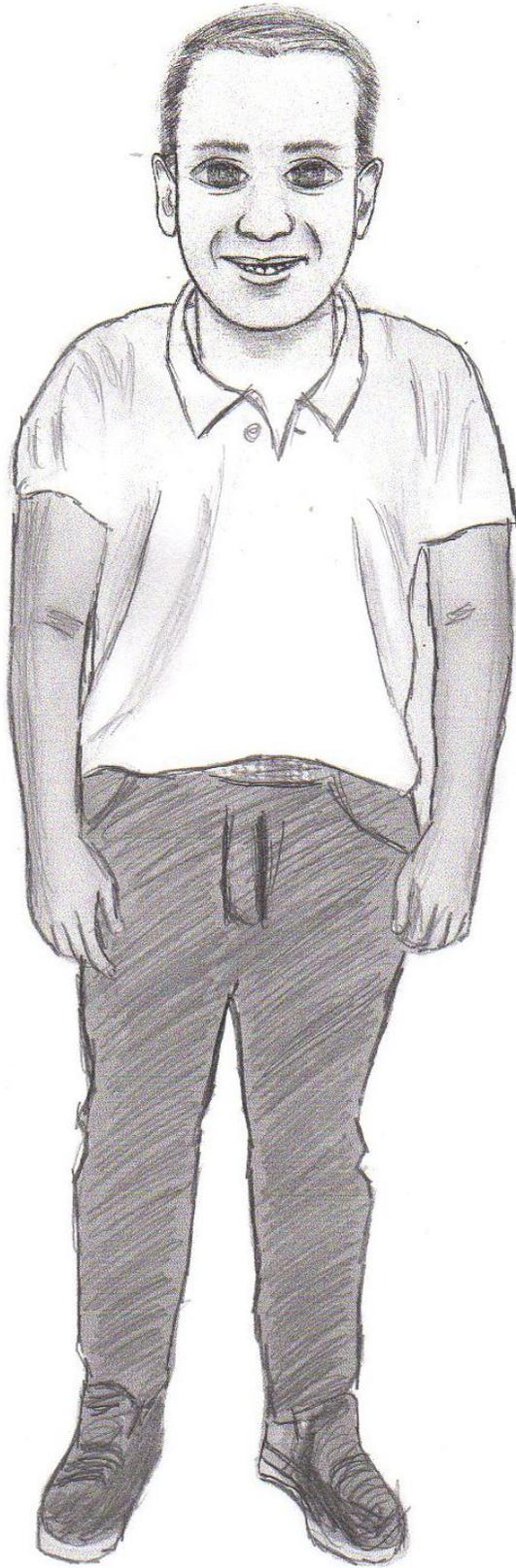
2. Modificación en Photoshop:





3. Ilustración:





**Arte Conceptual**





## 6.6 DISEÑO DE ESCENARIOS

Los escenarios hacen una referencia importante al lugar de desarrollo de la historia, en este caso los escenarios están determinados por el ambiente del trabajo infantil en los semáforos (que es lugar donde se desarrolla la mayor parte de la problemática) esta la escuela, (que es lugar donde los niños terminarán la historia.)

### 1. imagen Real (semáforos)



2.

**Descripción**

**y**

## Representación Gráfica. (Semáforos)

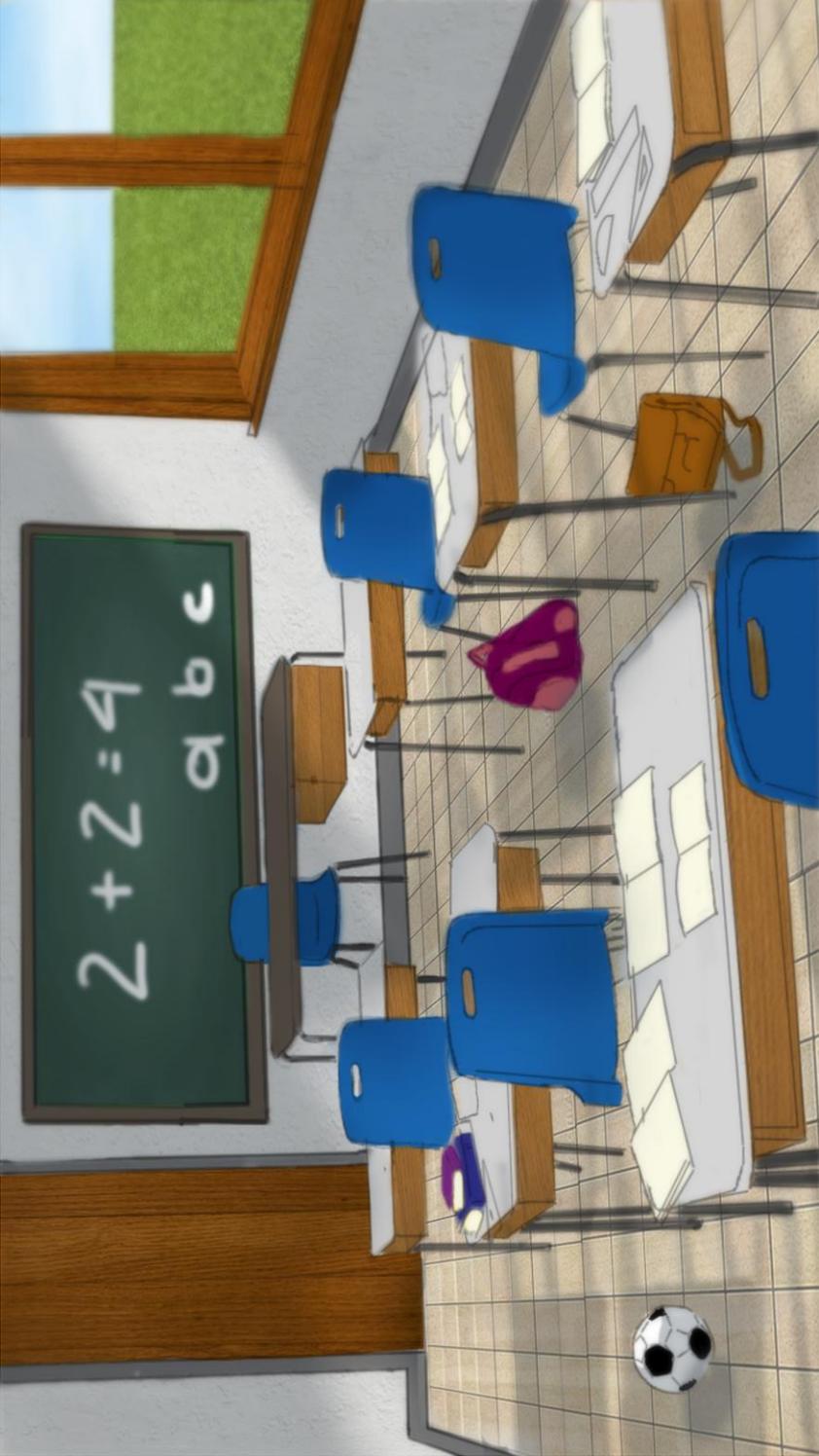


1. imagen Real (Escuela )





2. Descripción y Representación Gráfica. (Escuela)



## 7. CONCLUSIONES

- Para la Producción un mensaje visual efectivo, es fundamental conocer el entorno, las preferencias personales, las habilidades intelectuales y los valores culturales del público objetivo, es decir, conocer los diferentes contextos que permiten definir las variables comunicacionales y elementos gráficos que concretan el mensaje visual.

Consecuentemente, el mensaje visual tiene características que permiten detectarlo o identificarlo, en este sentido todo el desarrollo de investigación fue necesario para la construcción de las dos realidades, la apariencia de los personajes e incluso la estructuración de la narrativa.

- A través de la metodología implementada en el proyecto, los diferentes actores sociales involucrados en la investigación (Población no expuesta) (Niños en condición de T.I) fueron claves a la hora de aportar características conceptuales, morfológicas y técnicas para la construcción de personajes, escenarios y guion literario, este proceso investigativo logra proponer un acercamiento a la realidad actual de los niños en condición de T.I por medio del desarrollo grafico.
- La investigación en la población no expuesta concluyó que la mayoría de la gente que asiste el T.I, lo hace desde una buena intención, sensibilizándose con la situación del niño y su condición de desprotección, de hecho, la tasa de asistencia al T.I por parte de las personas no expuestas, es un indicador que muestra que las personas tienen la voluntad de ayudar a los niños y son perceptivos a la situación a la que esta condenado, pero también demuestra que no hay conocimiento claro sobre cómo ayudar en realidad a los menores trabajadores de los semáforos.
- Las estrategias de comunicación enfocadas a llevar un mensaje de reflexión debe tener en cuenta las resistencias o barreras que va a encontrar en sus destinatarios o público objetivo. Todas aquellas ideas, suposiciones, percepciones y prejuicios que tienen las personas frente a determinados hechos, costumbres, hábitos o comportamientos sociales.

Las connotaciones de la personas sobre la realidad están condicionadas por múltiples variables sociales como el nivel de formación, la zona de residencia, la actividad laboral, las creencias religiosas.

- Con la aplicación de las estrategias de comunicación social y comunicación gráfica se debe lograr que algunos de los argumentos que justifican el trabajo infantil empiecen a ser revaluados y mirados de otra manera. Es necesario lograr que se active un cuestionamiento moral y social a la relación empleador – trabajador – consumidor, cada vez que los niños estén involucrados en una situación de trabajo infantil tal como es entendida negativamente por la OIT. Si la estrategia es correcta y se utilizan los medios adecuados, los ciudadanos irán incorporando a su mundo de valores la idea que emplear o apoyar a un niño por debajo de la edad mínima de trabajo significa un alto riesgo de explotación más que un acto bondadoso y que el hecho de que un niño abandone la escuela para trabajar y ayudar a la economía familiar no solo no resuelve el problema, sino que condena a la familia a perpetuarse en la condición de pobreza.
- La estrategia de comunicación debe ayudar a plantear la realidad deseada, logrando que en el imaginario colectivo el trabajo infantil sea entendido como una de las maneras en que se expone a los niños a los peores riesgos, donde la educación y la acción colectiva de la sociedad civil sean los que ayuden a salir adelante a los niños de escasos recursos, alejándolos completamente del peligro de las calles.

## **8. RECURSOS**

### **8.1 TALENTO HUMANO**

Director de Trabajo de Grado:

D.G Rodolfo Soto.

Realizadores del proyecto y líderes de gestión:

Rubén Badillo J.

Julián Martínez A.

### **8.2 RECURSOS FINANCIEROS**

Peculio personal.

### **8.3 RECURSOS INSTITUCIONALES**

- Laboratorios de Diseño Universidad Autónoma de Occidente.
- Computadores personales.
- Software: Microsoft Word, Microsoft Excel, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.
- Cámara foto
- gráfica y filmadora.
- Grabadora de Audio.
- Impresora.
- Cuaderno de Notas.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

ANÁLISIS COMPARATIVO DE LOS PRINCIPALES INDICADORES DE TRABAJO INFANTIL 2001 Y 2003, Republica de Colombia departamento administrativo nacional de Estadística DANE.

ANÁLISIS DE LA POLÍTICA NACIONAL FRENTE AL TRABAJO INFANTIL EN COLOMBIA 1995-2002, Organización Internacional del Trabajo (OIT) 2003. Primera edición 2003.

ARIEL GUSTAVO FORSELLEDO, Niñez en situación de calle, BOLETIN DEL INSTITUTO INTERAMERICANO DEL NIÑO N° 236 - ENERO 2001.

CONVENCIÓN SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO, Adoptada y abierta a la firma y ratificación por la Asamblea General en su resolución 44/25, de 20 de noviembre de 1989. ONU.

DWIGHT ORDÓÑEZ BUSTAMANTE PATRICIA BRACAMONTE BARDÁLEZ, Consideraciones para el diseño y evaluación de programas y proyectos sobre trabajo infantil y de adolescentes, Diciembre de 2005, División de Programas Sociales Publicaciones Banco Interamericano de Desarrollo 1300 New York Avenue, N.W.

EL DISEÑO GRÁFICO Y EL CORTOMETRAJE DE FICCIÓN, Miguel Bohórquez. Universidad del Valle. Colombia, Enero de 2007

GUÍA PARA IMPLEMENTAR EL CONVENIO NÚM. 182 DE LA OIT, Organización Internacional del Trabajo y Unión Interparlamentaria, Primera edición 2002.

PROGRAMA INTERNACIONAL PARA LA ERRADICACIÓN DEL TRABAJO INFANTIL (OIT), (IPEC), Adoptada y abierta a la firma y ratificación por la Asamblea General en su resolución 44/25, de 20 de noviembre de 1989 Entrada en vigor: 2 de septiembre de 1990, de conformidad con el artículo 49.

PROBLEMÁTICA DEL TRABAJO INFANTIL, [en línea], Fundación Telefónica <http://www.yodigoaquietoy.com> (Consultado el 12 de Diciembre de 2011).  
ANDRÉS FABIÁN AGREDO RAMOS. Animación a la investigación en animación, Santiago de Cali. 02, marzo, 2009. p. A6, col. 1-4.

TRABAJO INFANTIL EN SANTIAGO DE CALI, INFORME DE RESULTADOS LIBRO 1: DOCUMENTACIÓN DE LOS AVANCES SOBRE TRABAJO INFANTIL EN EL ÁMBITO INTERNACIONAL, NACIONAL Y LOCAL, Grupo de investigación observatorio social, elaborado para el instituto colombiano de bienestar familiar (ICBF) 2009.

TRABAJO INFANTIL EN SANTIAGO DE CALI, INFORME DE RESULTADOS LIBRO 2: RESULTADOS LÍNEA DE BASE SOBRE TRABAJO INFANTIL EN SANTIAGO DE CALI., Grupo de investigación observatorio social, elaborado para el instituto colombiano de bienestar familiar (ICBF) 2009.

TRABAJO INFANTIL UN MANUAL PARA ESTUDIANTES, Organización Internacional del Trabajo (OIT), Primera edición, 2004.