



**Propuesta de Contenido Audiovisual sobre la de Separación en la Fuente para la Empresa**

**Revivarte Co Palmira**

**Estefanía Zárate Madriñán**

**Facultad de Artes Visuales y Aplicadas, Instituto Departamental de Bellas Artes**

**Programa de Diseño Gráfico**

**Santiago de Cali**

**2022**

[Escriba aquí]

**Ciudad Reciclaje**

Propuesta de Contenido Audiovisual sobre la de Separación en la Fuente para la Empresa

Revivarte Co Palmira

**Estefanía Zarate Madriñán**

Trabajo Presentado para Optar el Titulo de:

**Diseñadora Gráfica**

Profesorxs de Trabajo de Grado y Jurado Evaluador

**Dulima Hernández Pinzón**

**Victor Hugo Polanco**

Jurado Evaluador

**Juan Carlos Morales Peña**

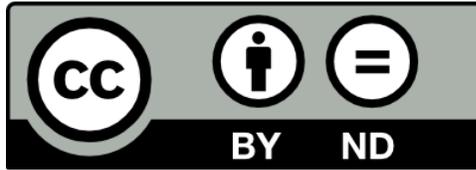
**Facultad de Artes Visuales y Aplicadas, Instituto Departamental de Bellas Artes**

**Programa de Diseño Gráfico**

**Santiago de Cali**

**2022**

[Escriba aquí]



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional.

[Escriba aquí]

## Tabla de Contenido

1.	Agradecimientos	6
2.	Resumen	7
3.	Introducción	9
4.	Descripción Contexto del Proyecto	10
4.1.	Ubicación y límite territorial	10
4.2.	Ubicación y contextualización de la problemática	11
4.3.	Servicios de Revivarte Co	11
4.4.	Elementos gráficos	12
4.5.	Campañas:	13
5.	Planteamiento del Problema	15
6.	Objetivos	20
6.1.	Objetivo General	20
6.2.	Objetivo Específico	20
7.	Justificación	21
8.	Estado del Arte	24
9.	Marco Conceptual	40
9.1.	Educación Ambiental	40
9.2.	Reciclaje	43
9.3.	Diseño de la información	47
9.4.	Comunicación audiovisual	48
	[Escriba aquí]	

	5
9.5. Marco normativo	51
10. Metodología	52
11. Resultados	58
11.1. Fase 1: Indagación	58
11.2. Fase 2: Creación y Síntesis:	73
11.3. Fase 3: Fase de implementación	81
12. Conclusiones	116
13. Referencia Bibliográfica	118
14. Listado de Figuras	121
15. Anexos	124

## 1. Agradecimientos

A mis abuelos Jorge y Martha quienes han estado a mi lado en cada momento de mi vida en especial en los momentos en que necesite fuerzas para seguir adelante, a mi tío Rique porque me dio la oportunidad de iniciar mi formación profesional y siempre ha estado dispuesto a apoyarme, a mi tía Tricia por su consejos y su ayuda invaluable, a mi madre quien aunque no ha estado en presencia física ha estado en mi Corazón y trato de ayudarme a culminar mi maravilloso Proyecto profesional, a mi hermano Santy a quien amo con todo mi Corazón y es el mejor regalo que he recibido de mi madre, y a Amatista que apareció en mi vida en el momento justo.

- 

[Escriba aquí]

## 2. Resumen

La contaminación ambiental ha sido un problema creado por el hombre durante su evolución, actividades como la agricultura, la urbanización, tala de bosques, emisiones de CO2 y ganadería industrial entre otros han causado problemáticas ambientales difíciles de reparar. Es por ello que gobiernos no han sido ajenos al cumplimiento de deberes ambientales creando la Resolución No. 2184 de 2019 <sup>1</sup>del Ministerio de ambiente Colombiano; la cual reglamenta el proceso de separación de residuos y es el tema principal de **Ciudad reciclaje** proyecto que busca visibilizar la importancia de una buena separación en la fuente.

La realización de **Ciudad reciclaje** fue con la empresa Revivarte Co en la ciudad de Palmira, Valle del Cauca y se desarrolló con una metodología mixta utilizando método cualitativo y cuantitativo por medio de encuesta, entrevista y observación a personas de las comunas donde Revivarte tiene cobertura, usuarios, trabajadores y recicladores de la ciudad de Palmira.

---

<sup>1</sup> Superintendencia de servicios públicos domiciliarios (2019) *Informe nacional de residuos sólidos*. <https://acortar.link/0IPF6>

El resultado del proyecto es una propuesta de contenido audiovisual que usa los medios de comunicación para promover la separación en la fuente y sus efectos en el ambiente.

**Palabras Claves:** Comunicación, Animación, reciclaje, residuos sólidos, reciclaje en la fuente, medio ambiente.

### 3. Introducción

El *proyecto Ciudad Reciclaje* es un trabajo de grado para aspirar al título de diseño gráfico en el Instituto Departamental de Bellas Artes. Este proyecto, está centrado en el diseño de la información al querer interpretar ciertas problemáticas que surgen alrededor de la separación en la fuente, el cual se desarrolla con el apoyo de la empresa Revivarte Co, siendo el lugar elegido para abordar la propuesta en contexto real.

Esta empresa oferta una de las rutas de reciclaje disponibles en la ciudad de Palmira, teniendo presencia en las comunas 1, 2,4 y 6 y brinda talleres gratuitos e institucionales sobre reciclaje.

El trabajo busca aportar una alternativa de solución a la problemática comunicacional sobre la Resolución No. 2184 de 2019<sup>2</sup> del Ministerio de ambiente Colombiano, a través de una propuesta de contenido audiovisual que ayude a viabilizar la importancia de la separación en la fuente.

Este trabajo se apoyó en métodos de investigación cualitativos, cuantitativos y revisión bibliográfica que permitieron un acercamiento al público objetivo y mayor entendimiento del núcleo del problema.

---

<sup>2</sup> Ministerio de ambiente y desarrollo sostenible (2019) *Resolución 2184 de 2019*. GOV.CO <https://acortar.link/R1K9CH>

## 4. Descripción Contexto del Proyecto

Para la realización de *Ciudad reciclaje* fueron claves los siguientes aspectos:

### 4.1. Ubicación y límite territorial

La empresa Revivarte Co se encuentra ubicada en el municipio de Palmira Valle del Cauca en la ribera oriental del Río Cauca, “cuenta con una superficie de 1.123 Km<sup>2</sup>, de los cuales 370 Km<sup>2</sup> corresponden al piso térmico cálido, 234 Km<sup>2</sup>, al templado; 231 Km<sup>2</sup>, al frío y 288 Km<sup>2</sup>, al páramo <sup>3</sup>(Alcaldía Palmira 2012) en el 2020 que fue el último censo se calcula un aproximado 350.000 habitantes. (PLAN MUNICIPAL DE DESARROLLO MUNICIPAL 2020 – 2023, pag 5) La empresa se encuentra ubicada en la comuna 1 CARRERA 38 · 59 – 53.

Figura 1 Mapa de cobertura Revivarte Co Palmira



<sup>3</sup> Alcaldía de Palmira (2020-2023) *Plan De Desarrollo Municipal*. <https://acortar.link/myn5c>

[Escriba aquí]

## 4.2. Ubicación y contextualización de la problemática

La empresa Revivarte Co fue creada bajo las atribuciones que le confiere el convenio de adhesión 05 al contrato interadministrativo 217017 suscrito entre Sena, Fonade y la Alcaldía De Palmira, por medio de la Convocatoria No. 139 de FONDO EMPRENDER con fecha junio 2019, NIT: 9012896435.<sup>4</sup>

Revivarte es una empresa prestadora de servicios de recolección, tratamiento y disposición final de desechos sólidos aprovechables, desde su creación sus objetivos se encaminaron a proponer alternativas de solución para mejorar la calidad ambiental de los Palmiranos por medio de recolección, concientización y gestión de residuos y materiales reciclables.

Actualmente la empresa tiene una cobertura en 4 comunas de la ciudad de Palmira, cuenta con 38 empleados y un aproximado de 426 usuarios.

## 4.3. Servicios de Revivarte Co

La empresa Revivarte co ofrece servicio personalizado de recolección de desechos, consultoría, diseño e implementación de planes de gestión integral de residuos, implementación de puntos ecológicos, capacitación sobre separación en la fuente a colegios, empresas ,

---

<sup>4</sup> Servicio nacional de aprendizaje SENA (2019) *Resolución N° 1-1666*. <https://acortar.link/vusq1R>

comunidades y creación de diversos objetos con materiales reciclables donde se destaca el uso del plástico e icopor.

#### 4.4. Elementos gráficos

Figura 2 Imagotipo Revivarte co



*Nota:* Tomada de Facebook Revivarte co: <https://www.facebook.com/revivarteco/>

En la actualidad este es el imagotipo de Revivarte, fue creado a finales del 2018, está pensado en una asociación con la comunicación digital ya que así quieren establecer la comunicación con el usuario en el futuro. Su estética se basa en tres colores naranja, azul y verde como se ve en la imagen, utilizan ilustraciones infográficas para informar al usuario recomendaciones, información y concursos los cuales son dirigidos al público en plataformas como facebook, intagram y whatsapp aunque no muy frecuentemente siendo whatsapp la más utilizada y por donde programan la ruta de recolección.

Figura 3 Portada fan page Facebook Revivarte Co

[Escriba aquí]



*Nota: Tomada de Facebook Revivarte co: <https://www.facebook.com/revivarteco/>*

#### 4.5. Campañas:

Figura 4 Imagen campaña Revivarte CO



*Nota: Tomada de Facebook Revivarte co: <https://www.facebook.com/revivarteco/>*

La empresa hasta el momento ha desarrollado 6 campañas entre el 2019 hasta el año actual; Realizan la promoción por medio de plataformas como Facebook y whatsapp de sus

[Escriba aquí]

servicios y ofrecen premios generalmente en efectivo que se le entrega a la persona que más allá reciclado en una cantidad de tiempo que la empresa establece, la entrega del premio en fotografiada para posteriormente postear la experiencia en las redes sociales.

Figura 5 Campañas realizadas por Revivarte



Figura 6 Fotografía de premiación de usuaria por parte de Revivarte



Nota: Tomada de Facebook Revivarte co: <https://www.facebook.com/revivarteco/>

[Escriba aquí]

## 5. Planteamiento del Problema

La gestión de los residuos sólidos tiene una fuerte y estrecha relación con el entorno y el desarrollo de un país o región, así como con la calidad de vida de sus pobladores. Cuando el manejo y disposición de éstos no es el adecuado, se convierte en un problema ambiental, de salubridad y de desarrollo urbano y paisajístico de grandes proporciones.

Según un informe del Banco Mundial titulado “*What a Waste 2.0: A Global Snapshot of Solid Waste Management to 2050*” (Que desperdicio 2.0: Un panorama mundial de la gestión de desechos sólidos hasta 2050)<sup>5</sup>, si no se adoptan medidas urgentes, para el año 2050 los desechos a nivel mundial crecerán un 70 % con respecto a los niveles actuales. En el informe se prevé que en el curso de los próximos 30 años la generación de residuos sólidos a nivel mundial, impulsada por la rápida urbanización y el crecimiento de las poblaciones, aumentará de 2100 millones de toneladas registradas en el año 2016 a 3400 millones en el año 2050 (Banco Mundial, 2018).

Por su parte, según un informe de la ONU<sup>6</sup>, la generación de residuos sólidos urbanos en los países de América Latina y el Caribe alcanzó un volumen de casi 540.000 toneladas diarias y

---

<sup>5</sup> Kaza, Silpa; Yao, Lisa C.; Bhada-Tata, Perinaz; Van Woerden, Frank. 2018. *What a Waste 2.0: A Global Snapshot of Solid Waste Management to 2050*. Urban Development. Washington, DC: World Bank. © World Bank. <https://openknowledge.worldbank.org/handle/10986/30317>

<sup>6</sup> ONU Medio Ambiente (2018). *Perspectiva de la gestión de residuos en América Latina y el Caribe*. Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente, Oficina para América Latina y el Caribe. Ciudad de Panamá, Panamá. <https://acortar.link/uHLOoi>

la expectativa es que, para 2050, la basura producida en la región llegue a las 671.000 toneladas cada día (ONU – Programa para el medio ambiente, 2017).

De acuerdo con cifras del DANE<sup>7</sup>, en Colombia, para el 2018, la oferta de residuos sólidos y productos residuales derivados de los procesos de producción, consumo y acumulación ascendió a 24,85 millones de toneladas, dentro de las cuales el 86,0% (21,38 millones de toneladas) correspondió a residuos sólidos, lo que indica un crecimiento de 5,5% con relación al año anterior, explicado por un incremento de 8,6% en la oferta generada por los hogares (11,64 millones de toneladas). Según el Departamento Nacional de Planeación –DNP, se estima que en los próximos 10 años la generación de residuos sólidos crezca en el país en un 20%.

En el municipio de Palmira, según indicadores de seguimiento del año 2021 tomados del Informe “*Implementación, evaluación y seguimiento del Plan de Gestión Integral de Residuos Sólidos 2016–2027*”<sup>8</sup>, la producción per cápita de residuos en el área urbana fue de 0.93 Kg/hab–día para el año 2020 y de 0.79 Kg/hab–día para el año 2021, lo que implica una generación superior a 100,000 toneladas/año.

Desde este punto de vista, se puede vislumbrar cómo las tendencias globales, regionales, nacionales y locales relacionadas con el incremento de la población, la creciente

---

<sup>7</sup> Departamento Administrativo Nacional de Estadística -DANE (2020). Boletín Técnico. Cuenta ambiental y económica de flujos de materiales – Residuos sólidos. Bogotá D.C.

<sup>8</sup> Alcaldía de Palmira (2021) implementación, evaluación y seguimiento del plan de gestión integral de residuos sólidos 2016-2027. <https://acortar.link/L9B2bl>

[Escriba aquí]

urbanización, el crecimiento económico, la disminución de la pobreza extrema y el crecimiento de la clase media, así como el crecimiento de la producción y consumo de bienes de consumo, revelan un panorama desolador, complejo e insostenible frente a la generación y el manejo de los residuos sólidos.

Como estrategia para desacelerar el impacto de esta situación, el Gobierno de Colombia trazó e implementó una Política Nacional para la Gestión Integral de Residuos Sólidos, como una iniciativa de interés social, económico, ambiental y sanitario, buscando disminuir su dependencia de un modelo económico de producción y consumo lineal, en el que todas las materias primas son utilizadas y posteriormente desechadas como residuos, e intercambiarlo por un modelo de economía circular, basado en el concepto de las 3R's (reducir, reutilizar, reciclar). Esta iniciativa cuenta con cuatro ejes centrales: el primero busca establecer medidas o mecanismos que eviten o mitiguen la generación de residuos sólidos; el segundo, prioriza el cambio de mentalidad y cultura ciudadana, así como la evolución del conocimiento y la transformación y sensibilización de la sociedad como actor principal de esta problemática, buscando incrementar los niveles de separación en la fuente; el tercero establece la creación y/o nominación de algunas entidades de orden gubernamental en roles específicos que organicen y conlleven diferentes actividades relacionadas con la recuperación y tratamiento de los residuos sólidos; y el cuarto y último eje, busca instituir mecanismos para generar, monitorear, validar y mantener un sistema de información sectorial y que esta posteriormente pueda ser ampliamente divulgada.

[Escriba aquí]

Enfocándose en el segundo eje del PGIRS, se puede establecer como uno de los principales problemas que ralentizan la implementación del modelo económico circular se corresponde con la falta de conocimiento y participación activa por parte de la población, la cual se debería dar de forma decidida en la actividad de separación de residuos desde el origen o fuente de generación. En este sentido, cuando los residuos sólidos no son clasificados en la fuente o, por falta de conocimiento e información, su clasificación se hace de manera impropia, todos los materiales terminan por contaminarse, resultando mucho más peligroso, dispendioso y costoso realizar la actividad de aprovechamiento, con lo que ya no pueden usarse como materia prima de nuevos procesos productivos, y como resultado toca realizar su disposición final, liquidando su ciclo de vida.

De acuerdo con cifras del Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas (DANE), el 44% de los hogares colombianos clasifican los residuos sólidos domésticos en fuente; sin embargo, este indicador, aparentemente alto, no se compadece con la cifra de residuos que pueden ser realmente aprovechados si esta separación se realizara de forma adecuada, la cual es tan solo del 2%.

La Alcaldía Municipal de Palmira en su Informe de seguimiento del año 2021 reportó el 3.65% de residuos sólidos aprovechados frente a la cantidad total de residuos generados, mientras que para el año 2021 este porcentaje ascendió al 7.27%.

Para aumentar el nivel de separación en la fuente, el país ha adoptado diferentes medidas como: la norma GTC 24:3 del año 2009 –Guía para la separación en la fuente; la

[Escriba aquí]

obligatoriedad de la separación en la fuente establecida en el Título 2 del Decreto 1077 de 2015; diferentes campañas educativas a nivel nacional, departamental, municipal y por parte de operadores y sector productivo; y hasta incentivos a la separación en la fuente como el definido en el marco tarifario de aseo, Resolución CRA 720 de 2015. Sin embargo, estas medidas no han sido efectivas ni suficientes y la separación de los residuos sólidos en fuente sigue encontrándose en un estado incipiente.

Bajo este panorama, el presente trabajo de investigación pretende abordar la problemática de falta de conocimiento de separación de residuos sólidos en la fuente y participación activa por parte de la población, para lo cual se plantean los siguientes interrogantes de investigación:

¿Cómo desarrollar a través del diseño de la información, una propuesta que mejore el conocimiento de la población en general en temas de separación en fuente de residuos sólidos, en el casco urbano del municipio de Palmira, Valle del Cauca?

## 6. Objetivos

### 6.1. Objetivo General

Desarrollar material audiovisual que informe sobre separación en la fuente a usuarios de la empresa Revivarte Co.

### 6.2. Objetivo Específico

- Identificar canales, medio y tono comunicacional que facilite y comunique el modo de separación en la fuente
- Desarrollar una historia con creación de personajes como identificadores de futuras promociones para los servicios de la empresa Revivarte Co Palmira.
- Realizar piloto de pieza audiovisual, creación de escenarios y biblias de personajes, a partir de los métodos cualitativos y cuantitativos de la comunidad de apoyo de este trabajo, usuarios de Revivarte Co.

## 7. Justificación

*"Todo lo que le ocurra a la tierra, le ocurrirá a los hijos de la tierra"*

*Jefe indio Seattle*

Actualmente, el municipio de Palmira, por ser uno de los más grandes del departamento del valle del Cauca afronta una problemática con la recolección, tratamiento y reutilización de los desechos sólidos; (superintendencia de servicios públicos domiciliarios, 2019), causa que ha generado la creación de planes, proyectos, promociones y campañas que promueven las prácticas amigables con el ambiente por parte de organizaciones públicas y privadas que desafortunadamente no han generado el impacto que se esperaba (Plan De Desarrollo Municipal, 2020–2023).

En el 2021 se calcula que los Palmiranos habremos generado 88.800 toneladas de desechos y materiales sólidos (Plan Integral de Residuos sólidos, 2016–2027), <sup>9</sup>cifras que podrían haber sido rebasadas ya que no se tuvo en cuenta la pandemia por Covid-19; factor que según la empresa Revivarte Co ha sido razón de un mayor índice de desechos y materiales

---

<sup>9</sup> Alcaldía de Palmira (2016-2027) Plan integral de residuos sólidos: <https://acortar.link/ZHEAHx>

[Escriba aquí]

sólidos en la ciudad, deducción a la que se llegó mediante monitoreo de flujo de la cantidad de residuos que llegan al centro de acopio de la empresa.

Es por este motivo que el siguiente trabajo de grado busca abordar la segregación de residuos ya que es un factor importante en la cadena de gestión, optimización, reutilización, reciclaje y recuperación de nuestros desechos; Profundizando la comprensión de la participación de la comunidad en los esquemas de separación que aunque no es un concepto nuevo se ve afectado por la falta de conciencia, la accesibilidad a las instalaciones de separación de desechos, los incentivos monetarios y estímulos psicológicos entre otros.

La realización de **Ciudad reciclaje** se determinó y se apoya especialmente en encuestas realizadas a 99 ciudadanos de Palmira, 59 usuarios de Revivarte y un grupo focal de 12 personas (Directivos Revivarte Co, recicladores, ciudadanos) para determinar las principales necesidades que abordará la pieza gráfica.

Este trabajo de grado se basará en el diseño de la información que a través de uno de sus diferentes medios y enfoques está llamado a brindar soluciones que ayuden a cambiar el comportamiento de las personas en forma positiva, y el cual tiene pertinencia a la hora de optimizar la manera de entregar al usuario la información ; visibilizando una de las tantas propuestas que los Palmiranos tienen al alcance, generando una mayor participación al comunicar de manera adecuada la separación en la fuente haciéndola más accesible, práctica, motivadora, con una estética que los haga sentir identificados ya que la gente ignora el diseño que ignora a la gente (Frank Chimero , 2012) y la cual es una problemática de las pasadas

[Escriba aquí]

campañas que se busca solucionar de esta manera para así impulsar a una separación de desechos adecuada; ejercicio del que todos saldremos beneficiados.

## 8. Estado del Arte

Para la realización de este trabajo de grado se utilizaron varios referentes prácticos y teóricos de acuerdo a los indicadores del proyecto, los cuales son:

- **Educación ambiental**
- **Reciclaje**
- **Diseño de la información**
- **Comunicación audiovisual**

En el primer punto sobre Educación ambiental tome como referente a:

**Basura cero** (Ver figura 7 ) la cual es una alternativa mundial que se desarrolló inicialmente en Boyacá desde el 2008 con su campaña desembólsate la cual promovía el uso racional de bolsas, diversas campañas que fueron certeras creciendo y promoviendo actividades amigables para el ambiente en localidades de Bogotá en el 2010 hasta el 2020 que nace Basura cero global un proyecto activo en la actualidad, para programar y crear un plan de acción que aproveche al máximo los residuos sólidos generados y así evitar su incineración o que sean enterrados ayudando a su regreso a la vida útil. Este proyecto creado a través de la UAESP busca eliminar paulatinamente el relleno Sanitario Doña Juana, aprovechando estos insumos como recursos que amplían su valor durante el mayor tiempo posible. Basura cero usa como objetivo principal tres pilares de la economía circular que son el diseño, la producción y el consumo gestionando un sistema preparado para reusar, restaurar, reparar y reciclar a diferencia del modelo actual económico el cual extrae, produce y desecha. La efectividad de la realización de

[Escriba aquí]

este proyecto está en la correcta separación en la fuente de la cual es indispensable la participación ciudadana activa la cual es motivada por medio de la Alcaldía de Bogotá con foros, sondeos, blogs, y un buscador en su página web que muestra la ruta, y alternativas según la localidad, barrio y material del usuario.

Figura 7 Imagen de campaña Basuracero



Nota: Tomada de página web Gobernación de Bogotá <https://n9.cl/n0xdz>

Una propuesta de proyecto que como Ciudad reciclaje acoge como tema principal la educación ambiental por medio de la separación en la fuente una de las formas más obvias de maximizar la reutilización o los beneficios del reciclaje de los flujos de residuos, evitando que los orgánicos se contaminen con otros tipos de desechos acelerando la producción de energía renovable, que los plásticos se reciclan más entre otros beneficios. La realización de las campañas que promueve Basura cero son generalmente propuestas desde sus redes sociales y página web utilizando elementos gráficos y visuales como collage, fotografía, infografía, videos,

[Escriba aquí]

diferentes tipografías para jerarquizar la información, utilizando una paleta de cuatro colores que son verde, café, magenta y amarillo.

Otro ejemplo de educación ambiental con énfasis en separación en la fuente es el cuento Mexicano **La separación y recolección de residuos** de la empresa Simar sureste la cual se encarga de la gestión integral de residuos sólidos los municipios de Quitupan, Mazamitla, Valle de Juárez, Concepción de Buenos Aires, La Manzanilla de la Paz, Tuxcueca, Tizapán el Alto, Teocuitatlán de Corona y Santa María del Oro, del Estado de Jalisco, y Marcos Castellanos del Estado de Michoacán.

**Figura 8** Imagen portada de cuento “La separación y recolección de residuos sólidos en mi municipio”



*Nota:* Tomada de Isuu: <https://onx.la/3ab40>

Proyecto editorial realizado por la editorial mexicana Haiku y las ilustraciones de Francisco Aguayo Aguilar que informa sobre conceptos básicos de separación, muestras beneficios y problemas ambientales de las buenas o malas prácticas de reciclaje y establece las normas y horarios de recolección de la ruta de desechos; utilizando la ilustración y la infografía como elementos principales de comunicación.

Otro proyecto que muestra que al optar por la clasificación y el reciclaje de residuos, los recursos utilizados se vuelven mínimos, se ahorra energía, agua y materiales, reduce las

[Escriba aquí]

emisiones de CO<sub>2</sub>, crea nuevos empleos, genera productos más económicos y cada vez menos dañinos para nuestro entorno; restaurando el equilibrio dinámico entre el ambiente, el mundo social, la economía y la cultura ya que comprender las relaciones entre estos aspectos puede ayudar a las personas a tomar decisiones responsables adoptando comportamientos que tengan en cuenta estos equilibrios.

El cuento La separación y recolección de residuos se encuentra en formato digital en la plataforma ISSUU donde se puede visualizar gratuitamente.

Este cuento utiliza los ejemplos visuales para ejemplificar la información, su diagramación contiene 17 ilustraciones como fondo de cada página acompañada de subtítulos y textos ubicados en diferentes lugares del formato. Su tipografía en los títulos es ornamental y el cuerpo de texto time new roman.

En la paleta de colores manejan variaciones de tonalidades entre el verde, azul y naranja; utiliza un tono gráfico amigable e infantil, líneas de contorno gruesas y con diferentes grosores, donde los personajes, objetos y fondos son realizados a partir de figuras geométricas, simplificando las representaciones; estos elementos ilustrativos lo convierte un referente de simplificación para la ilustración de personajes en Ciudad reciclaje.

Como referente en **Educación Ambiental** tenemos a **Ciencia mágica** un proyecto creado por la Mexicana Alondra Fraustro quien en el 2020 recibió el premio “Héroes de la tierra” por parte de la ONU por diseñar un kit para educar a las familias sobre el cultivo de alimentos en el hogar.

**Figura 9** *Imagen ecobiores kit para el cultivo en familia.*

[Escriba aquí]



*Nota: Tomada de nota digital en Pro network: <https://www.pronetwork.mx/magazine/>*

Este proyecto se crea con el fin de fomentar la Educación Ambiental y la Ciencia, a través de diversos talleres, conferencias y campañas por medio de las redes sociales con el objetivo de generar un mejor Planeta para las futuras generaciones y motivar a niños y jóvenes a descubrir el mundo que nos rodea. Sus plataformas son Youtube, Facebook, Instagram y Tik tok y se basan en videos cortos para explicar y desmentir tradiciones que resultan ser no tan amigables con el ambiente.

Sus temas van desde elaboración de Nutella ecológica, confetti biodegradable, polvos compactos de belleza realizada con la pepa de un aguacate, lámpara con material reciclado, tips para sembrar, hacer compost en casa y mucha información útil brindada al usuario de forma concreta. La congruencia de esta propuesta en mi proyecto es el uso de las redes sociales ya que ellas nos pueden ayudar mucho, tanto como individuos o como a empresas ya que el espacio para interactuar y aprender sobre diferentes temas y actividades es muy amplio; y el uso de la tecnología podemos utilizarlo de manera favorable para reducir insumos, abarcar un mayor número de personas, entre muchas actividades que se hacen menos contaminantes con el ambiente por este medio; pasos pequeños como no imprimir y utilizar el correo para dar y

[Escriba aquí]

recibir información u obtener herramientas en línea para involucrarnos ambientalmente son unas de las muchas posibilidades que tenemos para permearnos de este estilo de vida que el planeta nos pide a gritos.

Actualmente el canal de YouTube tiene 33 videos que van desde los 9 minutos a más de una hora, con 2.190 suscriptores e hizo su primera publicación el 28 de abril del 2020 donde destaca el papel de la mujer en la ciencia, hace entrevistas y enseña diferentes proyectos fáciles y prácticos.

El kit creado inicialmente fomenta el cultivo de alimentos y contiene un libro Cuidando el planeta en familia, que tiene como idea principal mostrar al usuario los diferentes cuidados de cada cultivo, contando el proceso de transformación de semilla a fruto, incluye semilleros biodegradables creados con un filtro especial con semillas de moringa y carbón activado. Está en formato análogo y fue gestionado por Ecobiores.

Como referente en el tópico de **reciclaje** está **Basurama** que nace en el 2001 como un colectivo que se dedica a la investigación creación y producción cultural y medio ambiental utilizando los procesos productivos, la generación de desechos y diversas posibilidades creativas contemporáneas como enfoque principal.

**Figura 10** Imagen de Jardín de tambores en Casa Daros



[Escriba aquí]

*Nota:* Tomada de nota por Arch Daily: <https://onx.la/d72d6>

Este proyecto nace en la Escuela de Arquitectura de Madrid en un evento estudiantil con el fin de reutilizar los materiales y desechos de maquetas de los estudiantes de arquitectura, y desde ahí ha evolucionado constantemente adoptando nuevas formas y posibilidades.

Pretende estudiar fenómenos inherentes a la producción masiva de basura real y virtual en la sociedad de consumo aportando nuevas visiones que actúen como generadores de pensamiento y actitud. Este colectivo detecta resquicios dentro de estos procesos de generación y consumo que no sólo plantean interrogantes sobre nuestra forma de explotar los recursos, sino también sobre nuestra forma de pensar, de trabajar y de percibir la realidad.

La misión que se ha puesto **Basurama** es buscar, excavar, hurgar todos los formatos posibles de residuos para así analizarlos y comprender su naturaleza y posibilidades, formando un espacio pluridisciplinar en el que se desarrollen simultáneamente actividades dispares pero con un enfoque común empleando herramientas, ejercicios y métodos de las artes visuales; involucrando todo tipo de talleres, ponencias, conciertos, proyecciones y publicaciones.

En el 2001 **Basurama** continuó haciendo su proceso retomando la actividad de la Escuela de arquitectura de Madrid con un proyecto el cual tuvo 7 versiones hasta el 2007, un concurso de reciclaje llamado "Eres lo que tiras" en el cual los participantes debían construir objetos útiles en unos de los pabellones de la Universidad, el tiempo de creación de estos objetos era de 12 horas; los objetos debían ser contruidos con residuos recopilados por la organización del evento y por los participantes para luego ser evaluados por un jurado

[Escriba aquí]

especializado que escoge 3 ganadores los cuales obtienen como motivación 200, 100 y 60 euros.

A Partir de ahí no dejaron de moverse, desarrollan más proyectos en España como Madridtelapone, Chainwork, talleres en el salón Declathlon Europe y lector universal de formatos ; hasta el 2010 que participaron en Corea del Sur en el Diseño de sobra en el cual desarrollaron un taller experimental de diseño popular para la editorial coreana Design House el cual trataba de trabajar con “ porexpan” un material que se usa para el packaging de objetos electrónicos y que se necesita reutilizar por lo que experimentaron a través de intervenciones gráficas, diseño de luminarias y objetos de mobiliario.

Proyectos que dieron paso a muchos más en diferentes lugares del mundo como ‘THE KNOT’ uniendo lo existente con lo imaginario en Alemania, nuevas formas de habitar la ciudad en Brasil donde está su segunda sede, Rus Lima auto parque de diversión público, entre muchos otros; actualmente se encuentran activos y el último proyecto lo desarrollaron en 2020 en Kuwait en una instalación para la cual reutilizaron más de 15.000 botellas de agua de plástico caducadas, con las que crearon un paisaje distópico para caminar; otro de los tantos proyectos que desarrollan aprovechando y creando conciencia y experiencias a través de materiales que abundan y nos perjudican ambientalmente.

[Escriba aquí]

Este referente me parece importante para mi investigación ya que muestra otra manera de hacer sentir la problemática de la contaminación ambiental, y cómo pueden desarrollarse diferentes propuestas para que las personas comprendan el proceso, lo asocien a sus actividades diarias y se den cuenta de cuán necesarias son estas acciones para un bienestar común, explorar la usabilidad de residuos que nos afectan no solo reduce el índice de contaminación también nos aporta a un desarrollo y acercamiento a nuevas políticas sostenibles más amigables con el ambiente y nuestro contacto con el entorno y cómo nos desarrollamos en él, siendo más conscientes de actividades, cuidados y posibilidades al alcance de todos que podemos crear en pro a nuestro bienestar.

Otro proyecto que se escogió en el área de reciclaje es **Sufrider** es una fundación sin ánimo de lucro la cual tiene como objetivo la protección y gestión de recursos en el océano y costas aunque sus campañas abarcan más lugares como ríos y lagos.

Esta fundación fue creada en 1990 en Francia por surfistas y en la actualidad cuentan con 1500 voluntarios y 8000 miembros que trabajan con organizaciones locales ubicadas en EE.UU., Europa, Japón, Australia y Latinoamérica en pro de los cuidados de estos espacios y las personas que lo habitan.

A **Sufrider** como organización la define las campañas ya que de esta manera es como protegen los lugares a donde van dirigidas, cuando una campaña funciona es nombrada como victoria; las cuales hasta el momento han sumado 145 para la protección de contaminación por plástico, protección del océano, acceso a la playa, agua limpia y preservación costera.

[Escriba aquí]

Es un referente pertinente para este proyecto ya que sus campañas denotan la preparación y estrategia previamente realizada para cada público objetivo. Cada campaña tiene un propósito claro el cual trabaja siempre al pie de un target para así delimitar y conocer al usuarios al que llevarán la información , utilizan varias plataformas para hacer las interacción con y de las personas con otras valiéndose principalmente de publicidad en redes sociales y email marketing; emplean un tono de voz de confianza, seriedad y frescura como un todo aunque en cada campaña y localidad cambia totalmente apegándose al brief para por último medir la receptividad del usuario con el objetivo por medio de métricas y KPIs. Pasos que los han llevado a conseguir sus objetivos y destacarse por sus propuestas de concientización.

Un ejemplo del desarrollo de sus campañas en Latinoamérica es la iniciativa de limpiar las playas, utilizaron redes sociales con videos de puntos y personas conocidos de cada localidad para convocar a la comunidad en diferentes costas y se les entregó un kit de recolección que contaba con camiseta, gorra, bolsa de tela y recogedor, la idea era mostrar un antes y un después de esta gran labor, tuvo gran acogida y lograron limpiar 28 playas en Argentina.

Figura 11 Imagen campaña Sufrider



[Escriba aquí]

*Nota:* Tomado de nota virtual de D&AD Awards: <https://onx.la/a1b25>

Otra de sus campañas fue Butts-n-bit la cual tiene como objetivo denotar la contaminación ambiental por colillas las cuales suman” 200 millones de libras de colillas de cigarrillos desechadas en los EE. UU. Cada año” (Revista ECO, 2009).

Esta campaña busca poner en perspectiva la contaminación y dejar un mensaje de que lo que das recibes, esto es lo que ocasiona la basura en el mar y es lo que obtendremos en poco tiempo si no paramos. La estrategia fue construida empacando todo tipo de basura encontrada en playas en recipientes de mariscos para luego ser exhibidos en mercados locales.

Esta fundación aparte de hacer buenas campañas , lucha y trabaja por el cambio a normativas más amigables para el ambiente, es una propuesta interesante ya que hacen siempre parte a los usuarios a desarrollar la pieza final fomentando una red de apoyo todo al cuidado de las playas y de todos los habitantes.

Siguiendo con la línea de **Diseño de la información** está **Greenpeace** organización feminista, ecologista y pacifista internacional económica y políticamente independiente que no acepta donaciones ni presiones de gobiernos, partidos políticos o empresas. Utiliza campañas de acción directa no violenta para atraer la atención pública hacia los problemas globales del medio ambiente e impulsar las soluciones necesarias para tener un futuro verde y en paz.

Esta organización trabaja en numerosas acciones de protesta pacífica; campañas que denuncian a criminales medioambientales y desafían al gobierno y empresas cuando fallan en el cumplimiento de su mandato de salvaguardar nuestro entorno y nuestro futuro.

[Escriba aquí]

Promueven el debate abierto e informan sobre las opciones medioambientales de la sociedad usando la investigación, el lobby y la diplomacia pacífica para lograr sus objetivos; una forma de confrontar no violentamente para así incrementar y promover la participación de todos.

Entre sus números campañas destaco dos las cuales servirán de inspiración en mi proyecto, por su forma de narrar una problemática usando la animación como herramienta principal.

Figura 12 Imagen animación "hay un monstruo en mi cocina"



Nota: tomada de nota virtual de Lidem Creative arts school : <https://onx.la/32f79>

La travesía de las tortugas narra la historia de una familia de tortugas que intenta llegar a casa, en un océano que está cada vez más amenazado por el cambio climático, la contaminación plástica, la extracción de petróleo y la sobrepesca.

Mientras la familia regresa a casa en su 'auto' caparazón, el viaje se convierte en una pesadilla. Las estrellas de mar cubiertas de aceite y otras criaturas marinas que luchan comienzan a aparecer a lo largo de la ruta migratoria, antes de que las tortugas lleguen a casa y encuentren su vecindario abandonado. Luego, una máquina aplasta su casa, matando a la mamá

[Escriba aquí]

tortuga.; 'Turtle Journey' termina instando a los espectadores a firmar la petición de Greenpeace que pide un Tratado Global sobre los Océanos.

Los personajes de la película son interpretados por los ganadores del Oscar Colman y Mirren, junto con Harbour de Stranger Things, Bella Ramsey de Game of Thrones, Jim Carter de Downton Abbey y el comediante Ahir Shah y la realización de esta animación estuvo a cargo del estudio Aardman Animations, creadores de Wallace y Gromit, Pollitos en Fuga y Oveja Shaun, entre otros films.

Otro de los referentes es “Hay un monstruo en mi cocina” una campaña sobre la deforestación y la contaminación que causa la ganadería industrial.

La historia cuenta la historia de un niño que conoce la desgarradora realidad de la deforestación desenfrenada en lugares como la selva amazónica, a través del testimonio de un jaguar llamado Jag-wah. Con Jag-wah, el niño toma conciencia del problema de la carne producida industrialmente, y que está generando la tala de preciosos bosques. Este corto de animación, realizado por la agencia creativa Mother, ha sido producido por el estudio Cartoon Saloon, cuatro veces nominado al Oscar, y cuenta con el apoyo de Meat Free Monday, la campaña lanzada por Paul, Mary y Stella McCartney que pretende concienciar sobre el negativo impacto ambiental de la ganadería industrial. En palabras de Paul McCartney, “los bosques del mundo son irremplazables. Son el hogar de pueblos indígenas, de una vida silvestre asombrosa y son vitales en nuestra lucha contra la crisis climática. Pero están siendo talados a un ritmo vertiginoso. Necesitamos reducir la ingesta de carne y lácteos. También que los supermercados

[Escriba aquí]

y los restaurantes de comida rápida limpien sus cadenas de suministro y cambien a alternativas menos destructivas basadas en vegetales. Nuestros bosques y nuestro futuro dependen de ello”.

Y para finalizar con el t3pico de **Comunicaci3n audiovisual** utilizando la t3cnica de parallax est3 **Looser** del animador Emanuele Colombo y la productora **Everyone**; cortometraje de 1:11 que giran en torno a una idea concreta abordada con creatividad y simpleza perfecta para el ecosistema de la web.

Esta animaci3n fue realizada para The Bully Project con la direcci3n creativa de Lee Hirsch y el dise1o de sonido de Wesley Slover a partir de la historia de un Youtuber con m3s de medio mill3n de suscriptores que invit3 a todos sus seguidores a insultar a un adolescente de 16 a1os por haberlo criticado en un mensaje privado, el cual fue violentado gravemente a pesar que estaba afectado por el S3ndrome de Asperger la cual era informaci3n p3blica que el mismo hab3a declarado en video en su canal de Youtube, por ser acosado en el pasado por esta misma raz3n.

Figura 13 Imagen "Don't be a bully, loser"



Nota: Tomado de post en Behance: <https://onx.la/69b29>

[Escriba aqu3]

La creación de este corto animado fue hecha en un ambiente de escuela, con personajes, fondo y objetos realizados a partir de cuadros y círculos, maneja una línea gráfica fresca simplificando los elementos, los cuales no utilizan contornos a excepción de uno u otro objeto. Utiliza una paleta de 4 colores, azul, gris, rojo y negro con texturas grunge y puntillismo.

Este referente es importante en **Ciudad reciclaje** por sus desplazamientos los cuales agregan acción e ilusión de profundidad, una animación 2d con mezclas de métodos artísticos y diseño de medios que produce la ilusión de flujo en un entorno bidimensional, una técnica que facilita y nos permite informar recuerdos y comunicar sentimientos y pensamientos de una manera completamente única y fácil de percibir que tanto los niños pequeños como los adultos pueden reconocer; ayudando a optimizar la entrega de la información de una manera que a veces la escritura y las películas de movimiento en vivo no pueden.

Looser nos muestra como los audiovisuales ayuda en la simplificación de conceptos, mostrando algo en lugar de decirlo usando elementos como el color para llamar la atención del espectador, por su sencillez; la abstracción de esos elementos y el hecho de que la narrativa una todo es lo que hace que el diseño de movimiento sea tan fluido, creando una narración atractiva y curiosa permitiendo que se construyan parcialmente en la mente del espectador como cuando leemos un libro que parte de la historia está en la página y el resto depende de nuestra imaginación. Este es el tipo de animación más común que se ve hoy en día en las plataformas digitales ya que tiene un estilo de redacción específico que influye en el espectador

[Escriba aquí]

al verlo en el menor tiempo posible aumentando la posibilidad de más reproducciones. Don't be a bully, loser utiliza voz en off la cual actúa como narrador entregando líneas con emoción y propósito en lugar de describir cosas, aunque funciona sin ningún tipo de voz en off, apoyándose únicamente en la narrativa y las acciones del personaje para contar la historia. Ya que gracias a sus formas geométricas abstractas permite al espectador interpretar las acciones y movimientos en su propia mente.

Otro referente que aportó en la creación de este proyecto es “La guaca del Tesoro Malagana” Crónica de Phanor Mondragón la cual está gratuitamente en isuu, que relata la historia de dos hombres que tienen un hallazgo arqueológico en la finca Malagana en el Bolo San Isidro, municipio de Palmira Valle del Cauca. Este libro relata cómo era la vida en Palmira en 1992, el encuentro de la primer guaca y otras de gran importancia, características de la cultura malagana como forma de vida, alimentación, artesanía, infraestructura, actividades, entre otros. Phanor escribe cómo era el modo de extracción de las guacas, como se organizó la comunidad ante este acontecimiento, muchas familias fueron a vivir a la finca Malagana y se turnaban en un tiempo de 12 horas para hacer excavaciones, contratando a Paleros profesionales un oficio que se volvió muy popular en ese tiempo en el corregimiento; Narrativa acogedora de fácil lectura que encapsula la historia de personajes nativos de la región y toda la problemática que florece a raíz de este gran saqueo. La Guaca del Tesoro de Malagana es referente en la realización de este proyecto como un conector cultural autóctono fantástico que enlaza el pasado con el presente en la animación, mostrando al espectador algunas de las problemáticas presentes en el Valle del Cauca a causa de las exiguas prácticas ambientales por parte de la población.

[Escriba aquí]

## 9. Marco Conceptual

Para la realización de este proyecto son indispensables las siguientes variables, las cuales se enfocan en la problemática de exigua motivación para reciclar y cómo se podría orientar a los usuarios de la nueva normatividad en basuras de manera rápida y efectiva por medio de la animación ayudando en la conceptualización diferentes autores que se definirán a continuación:

### 9.1. Educación Ambiental

Educación ambiental es el desarrollo constructivo social constante que busca analizar y comprender el funcionamiento de la naturaleza en pro de la concientización de prácticas amigables con el ambiente para una participación activa por parte del individuo; una de las teorías pedagógicas que permite esta participación es el «aprendizaje significativo» de Joseph Novak de la escuela constructivista la cual se basa psicológicamente en la necesidad de estímulos que necesitan las personas para hacerse responsable de su entorno. Para Novak el aprendizaje significativo actúa como centro de aprehensión cognitiva donde se expresa lo afectivo y valorativo aspectos que distinguen al ser humano con "pensamientos, sentimientos y acciones", lo cual está estrechamente relacionado con las metas y objetivos de la educación ambiental "crear conocimiento ambiental, formar actitudes y valores, y el desarrollo de sí mismo para una conducta de autogestión ". ( Novack Joseph. Aplicación de un aprendizaje psicológico y filosófico de la ciencia. American Biology Teacher VoL. 43 No. 20. 1981)

[Escriba aquí]

- **Prácticas amigables con el ambiente:** Las prácticas amigables con el medio ambiente son procesos de participación por parte del individuo para la óptima conservación de nuestro entorno, actividades de empoderamiento que se responsabilizan de nuestro deber ambiental. Según el Webster Dictionary “, son términos de sostenibilidad y marketing que se refieren a bienes y servicios, leyes, pautas, actividades y políticas que buscan reducir al mínimo los desechos con el fin de una conservación a ecosistemas y al ambiente” ( Webster's New Millennium Dictionary of English, edición preliminar, 2003 ).
- **Metas del desarrollo sostenible:** Es el “modelo para lograr un futuro mejor y más sostenible para todos” sus siglas en inglés son ODS y se trata de 17 objetivos mundiales establecidos en 2015 por la Asamblea General de las Naciones Unidas destinados a ser alcanzados para el año 2030 por la Resolución de la ONU llamada Agenda 2030 ( ONU, 2015) los objetivos de estas metas son “poner fin a la pobreza en todas sus formas en todo el mundo, poner fin al hambre, lograr seguridad alimentaria para una mejor nutrición por medio de la agricultura sostenible, garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades, garantizar educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida de todos, lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas, garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todos, garantizar el acceso a una energía asequible segura sostenible y moderna para todos, promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos,

[Escriba aquí]

impulsar la industria, innovación e infraestructuras, reducir la desigualdad entre los países, lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles, garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles, adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos, conservar y utilizar en forma sostenible los océanos, los mares y los recursos marinos para el desarrollo sostenible, gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras y detener la pérdida de la biodiversidad, promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas y revitalizar la Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible.”

- **Entorno cultural:** Un entorno cultural es un depósito acumulativo de conocimiento, experiencia, creencias, valores, actitudes, significados, jerarquías, religión, nociones de tiempo, roles, relaciones espaciales, conceptos del universo, símbolos, objetos materiales y posesiones comunes de todos los que viven dentro de una determinada población; convirtiéndose también en un recurso cultural, social y económico notable. Son recursos no renovables que están en constante estado de renovación y desarrollo lo cual influye en ideologías y personalidades. Elementos como la cultura material, el idioma, la estética, la educación, la religión, las actitudes y valores y la organización social son algunas de las manifestaciones culturales que proporcionan una ventaja única en las regiones y lugares; y sirven como base para el desarrollo de las comunidades locales creando oportunidades comerciales.
- **Cultura Ambiental:** Es el conjunto de comportamientos, actitudes, prácticas y conocimientos aprendidos que tiene una sociedad con respecto al mantenimiento

o protección de sus recursos naturales, el ecosistema y todas las demás condiciones externas que afectan la vida. La cultura es un término globalizador, que incluye todo aquello que la humanidad ha incorporado en la naturaleza, con el fin de dominarla, transformarla, establecer relaciones sociales acertadas, generar respuesta a sus interrogantes y tener su propia cosmovisión (Beldarrín, 2004). e. Según Roque (2003, p. 10), cada pueblo impacta en sus recursos naturales y en su sociedad de manera particular. De ahí que el tratamiento a los problemas ambientales involucra la necesidad no solo de un enfoque educativo, sino también cultural, que se aborde desde los valores, las creencias, las actitudes y los comportamientos ecológicos (Bayón y Morejón, 2005, p. 2).

- **Economía Circular:** La economía circular tiene como objetivo garantizar que los productos, materiales y componentes se reutilicen y reciclen dentro de un ciclo y que, al final, apenas se generen residuos. Esto se diferencia del sistema económico actual, que se organiza según el llamado principio de flujo ("tomar, fabricar, consumir y disponer", también conocido como "economía lineal"). Para lograr este objetivo, el concepto de economía circular comienza con el diseño inteligente de productos y materiales y abarca todo el ciclo de vida de los productos y servicios. Como resultado, un producto debe reciclarse lo más completamente posible al final de su ciclo de vida y las materias primas que contiene deben recuperarse. La consideración general también incluye reducciones de material, agua y energía durante los pasos de producción individuales.

## 9.2. Reciclaje

Reciclar es la labor de alargar la vida útil de un objeto o material; "La importancia del reciclaje radica en evitar la tala indiscriminada de árboles, disminuir la contaminación en el aire, agua, suelo y por último, vivir en un planeta libre de contaminación "(Aguilar Rojas & Iza, 2009).

[Escriba aquí]

Chang Marcos Alegre, (2005); indica: “Reciclaje es el resultado de una serie de actividades, mediante las cuales materiales que pasarían a ser residuos son desviados, y separados, recolectados y procesados para ser usados como materias primas en la manufactura de artículos que anteriormente se elaboraban sólo con materia prima virgen.”

- **Separación en la fuente:** Es la separación de residuos y materiales en el lugar donde se consumen los productos, su objetivo es clasificar el residuo o material por naturaleza de reciclaje facilitando sus posibilidades de recuperación.
- **Rutas de reciclaje:** Las rutas de reciclaje son un servicio prestado por empresas gubernamentales y no gubernamentales con el fin de la recolección de material y residuos reciclables previamente separados por el usuario; los elementos que se pueden reciclar son papel, cartón, plásticos, metales y vidrios. Algunas de estas empresas también se encargan de la recolección de pilas, baterías, aceite usado, y aparatos tecnológicos.
- **Reciclaje de papel:** La recolección de este tipo de material inicia con la separación del papel según su tipo (papel, periódico, cartón) en diferentes contenedores para su posterior limpieza la cual es importante de verificar desde casa para evitar la contaminación de este material con otros o desperdicios, así como papeles que no son aprovechables (servilletas, papel de cocina, cartón manchado con grasa o con elementos adhesivos.) Las fibras de papel son tan fuertes que se pueden reciclar de cinco a siete veces sin perder resistencia. Los paquetes de leche y las bolsas de azúcar usados se reciclan en nuevos empaques, como cajas de pizza o paquetes de pasta. Cuando las fibras se desgastan, siguen siendo un combustible valioso.
- **Reciclaje de plástico:** Este tipo de material por lo general son divididos en varios tipos de plástico dentro de la instalación encargada de su recolección, algunos de los plásticos más comunes son las bolsas de plástico (polietileno), plástico PET y

[Escriba aquí]

la bolsa negra (que pasó por un ciclo de reciclaje previamente) Cuantos más envases de plástico se reciclan, menos aceite se necesita en la fabricación de nuevos productos de plástico. Los envases de plástico duro se utilizan para fabricar macetas, piezas para la industria automotriz, la industria de la construcción y muchos otros productos plásticos (baldes de mortero, muebles de plástico, adoquines blandos). Una tonelada de envases de plástico duro se puede reciclar en 84.000 macetas. Los envases de plástico blando se reciclan principalmente en nuevas bolsas de basura, bolsas de transporte y cubiertas de cables.

- **Reciclaje de vidrio:** El vidrio se puede reciclar tantas veces como desee sin comprometer la calidad. Cuando se utiliza vidrio reciclado como materia prima, se requiere un 20 por ciento menos de energía en comparación con la nueva materia prima. Aproximadamente el 40 por ciento del vidrio reciclable se utiliza para la fabricación de botellas nuevas y la misma cantidad se utiliza en la fabricación de aislamiento de edificios. La parte restante, alrededor del 15 por ciento, se exporta.
- **Reducir:** Reducir la cantidad de materiales y bienes que consume significa limitar la cantidad de compras que realiza en primer lugar. ¿Realmente necesitas ese producto? Para determinar sus verdaderas necesidades y evitar compras impulsivas, pruebe la regla de los tres días: si desea comprar algo que no sea esencial, espere tres días. Si todavía lo está pensando tres días después, puede comprarlo. Lo más probable es que lo hayas olvidado. Otras formas de reducir su consumo es comprando alimentos a granel para reducir el desperdicio de envases. Comprar al por mayor es útil si está seguro de que necesitará la cantidad total que está comprando. De lo contrario, podría ser un desperdicio si no puedes usar todos los productos antes de que caduquen. Reducir es aprovechar al máximo nuestros recursos, usándolos adecuadamente para alargar su vida útil y no desperdiciar en uno nuevo sin necesidad.

[Escriba aquí]

- **Reutilizar** es el acto de tomar artículos en desuso que podría considerar tirar y encontrar un nuevo uso para ellos; el uso de la imaginación para crear nuevos objetos que suplan nuestras necesidades es de mucha ayuda no solo para nuestro ambiente si no para nuestras finanzas y siempre habrá la oportunidad de personalizarlo y tener algo único.
- **Seis erres más ( la regla de las nueve erres ):** La "regla 9-R" describe los nueve objetivos generales que respaldan el cuidado del ambiente; Repensar, rechazar, reducir, reutilizar, volver a obsequiar, reparar, alquilar, reciclar y pudrir son términos útiles para explorar la reducción del impacto de los productos, materiales y desechos que consumimos y generamos.
- **Clasificación de residuos según el color del recipiente:** La clasificación de los residuos es necesaria para diferenciar y facilitar las actividades de gestión de materiales y residuos en nuestro entorno. En Colombia desde el 1 de enero del 2021 rige la Resolución 2184 expedida el 26 de diciembre de 2019 la que separa estos materiales y residuos en tres colores de bolsas diferentes. Las bolsas blancas están destinadas al plástico, vidrio, metales, papel y cartón; en las bolsas negras se deberá desechar servilletas, papel higiénico, comida preparada, tapabocas, guantes y material médico desechable. Y en la bolsa verde residuos orgánicos aprovechables como cáscara de frutas, verduras y resto de alimentos crudos. Con la unificación del código de colores a nivel nacional, las personas prestadoras de los servicios de recolección, aprovechamiento y tratamiento de residuos pueden cumplir su rol de forma más eficiente y se asegura la destinación adecuada de los residuos para proteger el medio ambiente, alargar la vida útil de los rellenos sanitarios, generar empleo a partir del reúso de material, entre otros. Se espera que, con la implementación del código de colores, la colaboración de la ciudadanía y la conciencia colectiva por nuevos hábitos de consumo y aprovechar residuos sólidos, se incrementará la cantidad de material

[Escriba aquí]

recuperado y reincorporado a los ciclos productivos. (Gobierno de Colombia, 2021).

### 9.3. Diseño de la información

Acuñado por Richard Saul Wurman en 1976, el diseño de la información es un campo y un enfoque para diseñar comunicaciones claras y comprensibles al prestar atención a la estructura, el contexto y la presentación de datos e información, en el esfuerzo de hacer que la información sea lo más efectiva posible. Según el Information Design Institute” ( Designative, 2012)

Tiene como objetivo el mismo de **Ciudad reciclaje**; el cual es orientar, explicar y entregar al receptor de forma efectiva la información, sintetizando y simplificando conceptos que pueden ser bastante complejos en una pieza visual que comunique efectivamente; de manera que transforme los datos en información clara, significativa y de fácil acceso.

**Diseño social:** El proyecto **Ciudad reciclaje** tiene relación con el diseño social ya que busca una solución para una problemática de los habitantes de las comunas 1, 2, 4 y 6 de Palmira; permeándose de la intención principal del diseño social que es estar al servicio de la sociedad, ja los usuarios en el proceso de diseño para así verificar las soluciones con el público objetivo, teniendo en cuenta el aspecto económico, la cooperación de los usuarios, el proceso de participación y herramientas de investigación seleccionadas principalmente.

Diseñar en pro de la sociedad es principalmente organizar la vida social responsabilizándose de las consecuencias del uso de las soluciones.

[Escriba aquí]

#### 9.4. Comunicación audiovisual

La comunicación audiovisual es la conexión técnica entre el uso del sonido y la imagen de transmisión de contenidos por medio de dispositivos técnicos que permiten su implementación.

Son utilizados en muchas áreas para proporcionar información, complementando las formas tradicionales de comunicación como un sistema de codificación de símbolos principalmente en los medios masivos; utilizando la disposición racional de los estímulos audiovisuales para difundir cierta información a la audiencia, disponiendo y combinando la estructura básica, el método narrativo, los planos y sub planos, entre otras características.

El espíritu lúdico en el uso de los medios audiovisuales expande y enriquece el puente comunicacional entre receptor y emisor, promoviendo la transferencia de conocimientos y experiencias lo que permite la explicación e ilustración de eventos, procesos, contextos y hallazgos.

Esta herramienta es útil para promover procesos de comprensión y posibilitar el desarrollo estético, social y cultural de lo que se quiere comunicar; que dirigido a un público objetivo específico constituye el punto de partida y punto fijo en la concepción y producción de una pieza audiovisual determinada por factores como la edad, el género, la socialización, la educación, la cultura, la familia y el origen.

[Escriba aquí]

- **Parallax:** Es una técnica en gráficos por computadora en la que las imágenes de fondo pasan por la cámara más lentamente que las imágenes de primer plano, creando una ilusión de profundidad en una escena 2D de distancia. La técnica surgió de la técnica de la cámara multiplano utilizada en la animación tradicional desde la década de 1930. El desplazamiento de Parallax se popularizó en gráficos de computadora 2D y videojuegos por los juegos de arcade Moon Patrol y Jungle Hunt, ambos lanzados en 1982. El juego de arcade de 1981 Jump Bug había utilizado algunos desplazamientos de paralaje.
- **Rotoscopia:** La técnica de la rotoscopia es común en la animación y el cine tradicional. Proyecta la realidad a la pantalla de forma animada dibujando la secuencia del metraje a lo que se le denomina cuadro a cuadro. Fue utilizada en la animación para realizar los movimientos de los personajes.
- **Moodboard:** Un moodboard, es un "tablero de inspiración", es un conjunto de imágenes, objetos o palabras que se utilizan para expresar el estilo elegido en el desarrollo de una idea creativa. El moodboard permite encontrar inspiración y / u orientar el trabajo de su idea creativa y dar una pauta al proyecto que se desea realizar.
- **Guión técnico:** Es un documento de trabajo que reúne no solo los elementos de la historia y los diálogos de los personajes, sino también la información técnica necesaria para el rodaje de cada plano. Este documento también se denomina "desglose técnico". Es al director y productor estadounidense Thomas Harper Ince a quien debemos la forma actual de un guión en la década de 1910. "Se impone a sí mismo y a los realizadores de las películas que produce, la redacción preliminar de un guión de rodaje , en francés el corte técnico, que recorta el escenario en

planos descritos en detalle, la luz, el encuadre, el posible movimiento de la cámara, y que incluso prevé subpartidas .

- **Storyboard:** Un storyboard es un organizador gráfico que programa una historia. Los guiones gráficos son una forma poderosa de presentar información visualmente. La dirección lineal de las celdas es perfecta para contar una historia, explicar un proceso y mostrar el paso del tiempo. Se componen de un conjunto de dibujos secuenciales para contar una historia. Al dividir una historia en fragmentos lineales del tamaño de un bocado, el autor puede concentrarse en cada celda por separado, sin distracciones.
- **El viaje del héroe:** El viaje del héroe es un concepto desarrollado por Joseph Campbell en su libro “El héroe de las mil y una caras”. Tiene la intención de construir el típico viaje iniciático del héroe en una historia. Básicamente, una historia trata sobre la transformación de un personaje. En este sentido, cada historia cuenta la historia iniciática que conduce a esta transformación; se compone de 12 pasos los cuales son mundo ordinario, llamada de la aventura, rechazo de la llamada, encuentro con un mentor o con ayuda sobrenatural, primer umbral, pruebas, aliados y enemigos, acercamiento, prueba decisiva, recompensa, camino de regreso, resurrección o iluminación y regreso con el “elixir. Fue utilizado para crear la historia de **Ciudad reciclaje** ya que ofrece una trama que permite explicar temas complejos.
- **Pedagogía musical:** La música se ve aquí como un medio para lograr objetivos comunicacionales en procesos de apropiación y mediación entre un tema y su receptor. Se utiliza en el proyecto para reiterar la información principal que es la separación de residuos en la fuente.

## 9.5. Marco normativo

A continuación el marco normativo que justifica y promueve las prácticas amigables con el ambiente y la realización de proyectos ambientales.

- **Resolución 1407 del 2018:** Expedida en el año 2018 con el fin de reglamentar la utilización de papel, cartón, plástico, vidrio y metal, optimizando el aprovechamiento y reutilización de estos materiales. El aprovechamiento de envases o empaques consiste en contar con un proceso mediante el cual se recuperan materiales por medio del reciclaje, reutilización o cualquier método con el fin de incorporarlos al ciclo económico o productivo de la empresa.
- **Resolución 0276:** Por el cual se reglamenta los lineamientos del esquema operativo de la actividad de aprovechamiento del servicio público de aseo y del régimen transitorio para la formalización de los recicladores de oficio acorde con lo establecido en el Capítulo 5 del Título 2 de la parte 3 del Decreto 1077 de 2015 adicionado por el Decreto 596 del 11 de Abril de 2016
- **Decreto 596:** Por el cual se modifica y adiciona el Decreto 1077 de 2015 en lo relativo con el esquema de la actividad de aprovechamiento del servicio público de aseo y el régimen transitorio para la formalización de los recicladores de oficio.
- **Decreto 2981 del 2013:** Plan de gestión integral de residuos sólidos, PGIRS: Es el instrumento de planeación municipal o regional que contiene un conjunto ordenado de objetivos, metas, programas, proyectos, actividades y recursos definidos por uno o más entes territoriales para el manejo de los residuos sólidos, basado en la política de gestión integral.
- **LEY 1549 DE 2012:** por medio de la cual se fortalece la institucionalización de la política nacional de educación ambiental y su incorporación efectiva en el desarrollo territorial.

[Escriba aquí]

- **Resolución 2184 de 2019:** Por medio del cual establece el código de colores blanco, negro y verde para los contenedores de basura, canecas de reciclaje y bolsas que se utilicen en la separación de residuos en la fuente.

## 10. Metodología

El proyecto Ciudad reciclaje se realiza mediante un enfoque de realización cualitativo y cuantitativo para la creación del cortometraje animado; utilizando los procesos de la

[Escriba aquí]

metodología de diseño formulada por Bruce Archer la cual se divide en tres categorías de realización: análisis, creación o síntesis e implementación.

- **Fase Análisis:** En esta primera fase se determinó el público objetivo, investigando sobre qué empresas están dedicadas al control, cuidado y educación del ambiente en Palmira, para así visitar estas entidades buscar y reconocer información sobre las principales problemáticas ambientales en Palmira seleccionando una organización con un público objetivo determinado para garantizar y facilitar la información y efectividad del proyecto.

**Objetivo 1:** Identificar las principales problemáticas ambientales existentes en Palmira y entidades encargadas

**Actividades:**

- Solicitar citas e información en entidades encargadas del ambiente en Palmira como la CVC, Fundación de desarrollo social y ambiental, Eko vergel, Veolia y Revivarte Co.
- Recolectar información
- Reconocer las principales problemáticas ambientales existentes en Palmira
- Indagar sobre campañas y elementos visuales creados anteriormente
- Gestionar la asociación con la entidad más pertinente según el tema escogido

**Objetivo 2:** Seleccionar el tema específico del área seleccionada para la realización de una propuesta para la empresa Revivarte Co

[Escriba aquí]

Después de la indagación en las entidades visitadas y buscar en plataformas como google y Facebook se tomó la decisión de elegir Revivarte Co como lugar principal de trabajo. Ya que cuentan con diferentes alternativas en pro del medio ambiente los cuales no tiene la visibilidad que precisa para una participación activa. Después de la aprobación de solicitud por parte de Revivarte Co se determinan los horarios de trabajo para empezar a ejecutar las herramientas de indagación.

**Actividades:**

- Determinar horarios de trabajo
  - Conocer instalaciones, personales de trabajo, deberes y derechos de la empresa
  - Realizar cronograma de actividades
  - Crear encuestas y preguntas del grupo focal
  - Invitación a participantes de encuestas y grupo focal
- 
- Creación de encuestas y preguntas de grupo focal
  - Realización de encuestas y grupo focal

**Objetivo 3:** Analizar el resultado de las encuestas y el grupo focal para definir la pieza gráfica a realizar y sus características.

Después de tres meses de recolección de encuestas por medio de google formularios y no tener resultado participativo se decidió hablar con el juez de paz de cada comuna para

[Escriba aquí]

realizar encuestas presenciales en cada uno de los barrios en los que Revivarte Co presta sus servicios , realizando dichas encuestas en acompañamiento con funcionarios de la entidad teniendo en cuenta todas las normas de bioseguridad como precaución al covid-19; se realizó actividad con un grupo focal conformado por usuarios, trabajadores de Revivarte co, jueces de paz y recicladores de la entidad y particulares.

**Actividades:**

- Análisis de encuestas y grupo focal
- Creación de piezas gráficas que explique encuestas y grupo focal
- Utilización de herramientas de generación de ideas para determinar pieza gráfica
- Elección de pieza gráfica a realizar

**Fase de creación y síntesis:**

En esta fase ya seleccionada el reciclaje en la fuente como tema específico y la animación como pieza gráfica a realizar; se selecciona la información que se le presentará al usuario, el tipo de animación, el tono gráfico y el tipo de narrativa que usara en la historia.

**Objetivo 1:** Determinar la información que dará el cortometraje animado

Se realizará una historia que cuente y simplifique la información seleccionada, utilizando el viaje del héroe como medio de creación para la construcción de una trama interesante teniendo en cuenta aspectos específicos de la ciudad de Palmira.

[Escriba aquí]

### Actividades

- Delimitar la información que se dará al usuario
- Escribir una historia que simplifique la información para el receptor

**Objetivo 2:** Seleccionar línea gráfica, tipo de animación y forma de contar la historia

**Ciudad reciclaje** está pensada en 2d utilizando el mecanismo de Parallax ya que es una forma efectiva en cuanto a que ya tengo experiencia y las herramientas necesarias para su realización

### Actividades

- Elegir tipo de contenido audiovisual
- Realizar guion literario
- Realizar guion técnico
- Realizar story board
- Elegir línea gráfica
- Seleccionar paleta de colores

**Objetivo 3:** Realizar la creación de personajes

### Actividades

- Nombre del proyecto Y diseño del identificador
- Crear una presentación para cada personaje
- Crear una personalidad para cada personaje
- Experimentación de cómo se vería físicamente

[Escriba aquí]

- Creación de perfiles completos de personajes

### **Fase de implementación:**

Durante la última fase se realiza la propuesta de contenido audiovisual

### **Objetivo 1: Crear pieza audiovisual**

Se realiza la pieza audiovisual en pro de la separación de los desechos en la fuente y los servicios de Rivivarte co teniendo en cuenta los parámetros establecidos anteriormente

### **Actividades**

- Creación de escenarios
- Digitalización de personajes
- Edición de escenarios y personajes
- Grabación voz de personajes
- Grabación y gestión de sonido ambiente
- Edición de video

[Escriba aquí]

## 11. Resultados

### 11.1. Fase 1: Indagación

Para el desarrollo de este trabajo de grado fue necesaria la realización de una encuesta a personas que no estén vinculadas con Revivarte, otra a usuarios de Revivarte y un grupo focal de 12 personas conformado por usuarios, recicladores , funcionarios de Revivarte Co y jueces de paz de las comunas 1, 2, 4, y 6 de Palmira .

- **Encuesta a Personas no Vinculadas con Revivarte:** La primer encuesta fue realizada en “Formularios Google” y fue dirigida a 90 personas de la ciudad de Palmira enfocada en la comuna 1, 2, 4 y 6 , se realizó desde el 15 de septiembre del 2020 hasta el 25 de octubre del mismo año por medio de difusión en redes sociales en la página de Revivarte, denuncias Palmira, comunicaciones Palmira y por whatsapp contactando a los jueces de paz para conseguir una base de datos de cada comuna para una interacción más directa con las personas, hasta el día 21 de septiembre solo 15 personas habían respondido la encuesta así que se decidió ir a cada comuna para realizar la encuesta casa a casa hasta el 25 de Octubre donde se recolectaron 99 encuestas; se contó con ayuda de la alcaldía de Palmira y la empresa Revivarte para los insumos y medidas de seguridad que

[Escriba aquí]

se tuvieron que tener en cuenta para la pandemia por Covid-19. La encuesta fue creada con preguntas abiertas y cerradas donde se mejoró notablemente la respuesta de las personas con la asesoría presencial, causando interés lo que conllevó a nuevas inscripciones a la ruta de reciclaje.

El objetivo de esta encuesta fue identificar la percepción que tienen los habitantes de Palmira principalmente comunas 1,2,4 y 6 respecto a la basura y el papel de ellos como consumidores donde se encontró principalmente que las personas más interesadas en participar en las prácticas amigables con el ambiente están en un rango entre 12 a 30 años.

Se concluye que aunque las personas tienen una noción sobre reciclaje y temas ambientales desde temprana edad la separación se les dificulta principalmente con los plásticos, no entienden bien los pasos que hay que seguir para esta actividad y se sienten inseguros que al separar estos residuos vayan a terminar en el lugar menos indicado pensando que es una pérdida de tiempo aunque saben y tiene en cuenta que reciclar es de gran beneficio para el planeta; muchos de los habitantes no conocían las rutas de reciclaje con las que cuenta la ciudad y no desarrollaban esta actividad por esta razón y pensar que les toma mucho tiempo.

**Figura 14** *Imagen de encuesta de personas no vinculadas a Revivarte Co*

[Escriba aquí]





Figura 16 Imagen de encuesta de personas no vinculadas a Revivarte Co

[Escriba aquí]

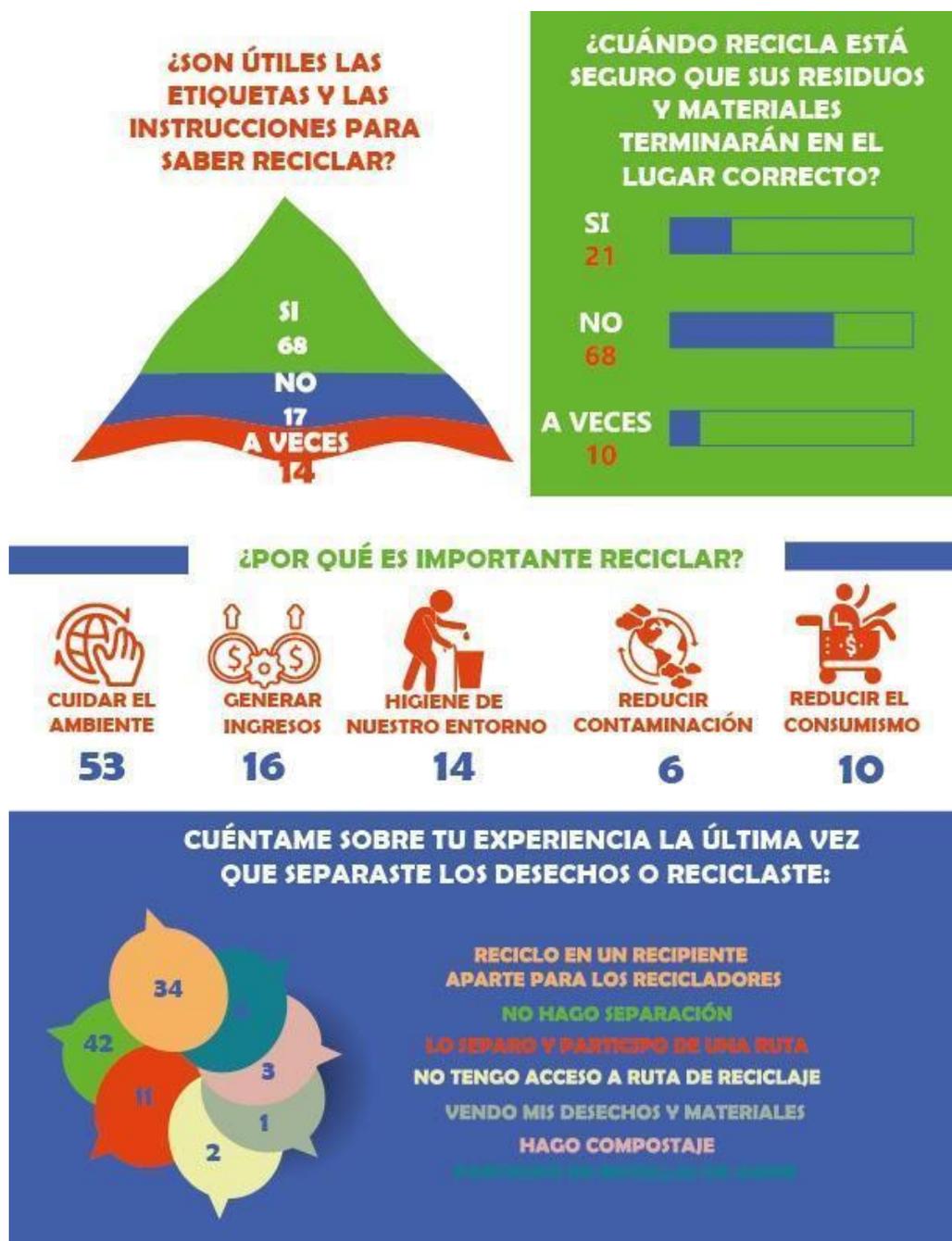


Figura 17 Imagen de encuesta de personas no vinculadas a Revivarte Co

[Escriba aquí]



Figura 18 Imagen de encuesta de personas no vinculadas a Revivarte Co

[Escriba aquí]



Figura 19 Imagen de encuesta de personas no vinculadas a Revivarte Co

[Escriba aquí]



Figura 20 Imagen de encuesta de personas no vinculadas a Revivarte Co

▪ **Encuesta a Usuarios de Revivarte:**

La segunda encuesta fue realizada en “Formularios Google” a 59 usuarios de Revivarte los cuales recibieron la invitación a participar vía Whatsapp por la trabajadora social de

[Escriba aquí]

Revivarte; estuvo disponible para los usuarios desde el 26 de Octubre hasta el 1 de noviembre del 2020.

El objetivo de esta encuesta fue conocer las sugerencias que los usuarios tenían principalmente en el área comunicativa, pros y contras a la hora de la recolección y el trato con las personas encargadas de la ruta.

Se pudieron obtener resultados significativos para el target y se concluye que es necesaria la implementación de una herramienta que facilite el ejercicio de separación en la fuente.

Figura 21 Imagen Encuesta a usuarios de Revivarte

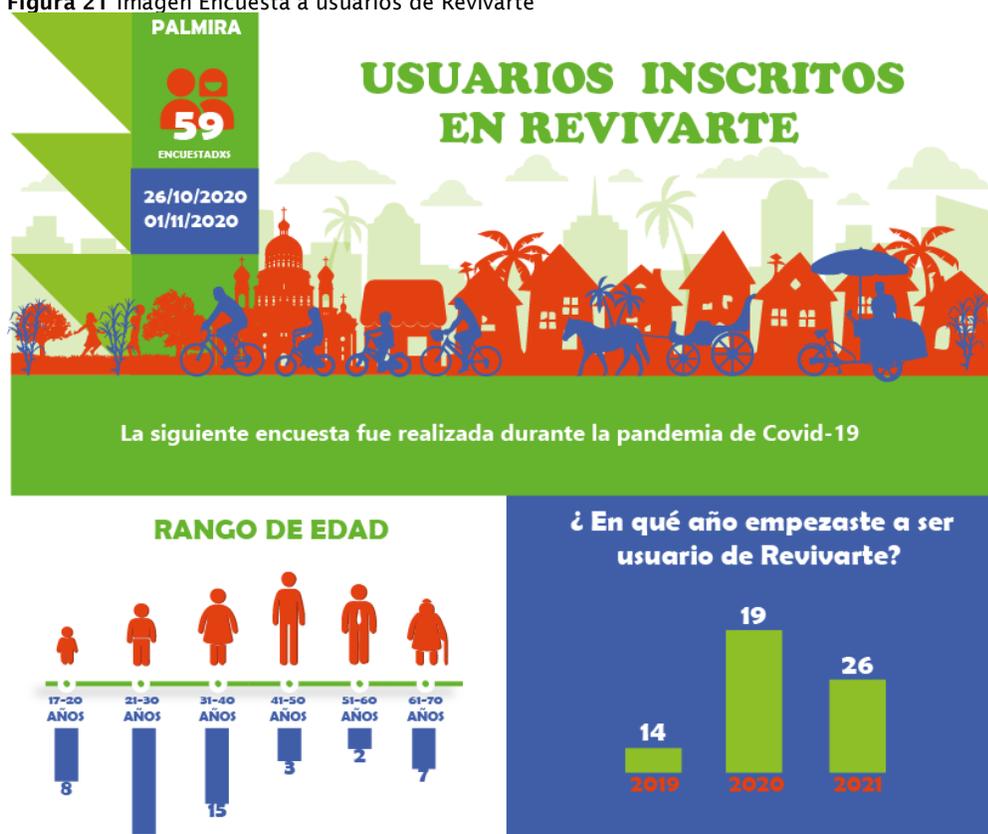


Figura 22 Imagen Encuesta a usuarios de Revivarte

[Escriba aquí]



Figura 23 Imagen Encuesta a usuarios de Revivarte

[Escriba aquí]



Figura 24 Imagen encuesta a usuarios de Revivarte

[Escriba aquí]



### Grupo focal

Para la realización del grupo focal se contó con la participación de 3 jueces de paz de las comunas 1, 2 y 4, 5 recicladores de la empresa, 2 usuarios activos de la ruta de revivirte, el director y secretaria de la prestadora de servicios y yo como moderadora.

Esta reunión se llevó a cabo por la plataforma Meet el día miércoles 4 de noviembre del 2020 de 3 a 4 de la tarde; y su objetivo fue identificar las falencias y problemas comunicativos por los que los usuarios, empleados y prestamistas del servicio puedan pasar.

Se llegó a la conclusión de que aunque se esté trabajando por programas y mayores beneficios para los usuarios, estos no son visibilizados y cuando se divulgan no son compartidos al espectador de las mejor manera y con los elementos gráficos adecuados, entorpeciendo los procesos con la comunidad.

Figura 25 Imagen Grupo focal

[Escriba aquí]



**WHATSAPP  
PARA COMUNICARNOS  
CON VARIOS  
USUARIOS A LA VEZ**

**WHATSAPP  
YA QUE NOS ENCARGAMOS  
DE DECIRLE A VARIAS PERSONAS  
Y ASÍ QUEDA MÁS FÁCIL  
DE COMPARTIR LA INFORMACIÓN.**

**¿ CÚAL ES EL MEDIO  
QUE MÁS UTILIZAN  
A LA HORA DE  
PROGRAMAR LA  
RUTA DE RECICLAJE?**

**ALGUNOS POR WHATSAPP  
Y OTROS POR LISTA DE TAREA  
YA QUE TODOS NO CUENTAN  
CON CELULAR**

**POR WHATSAPP  
YA QUE ES RÁPIDO  
Y ECONÓMICO**

Figura 26 Imagen Grupo focal

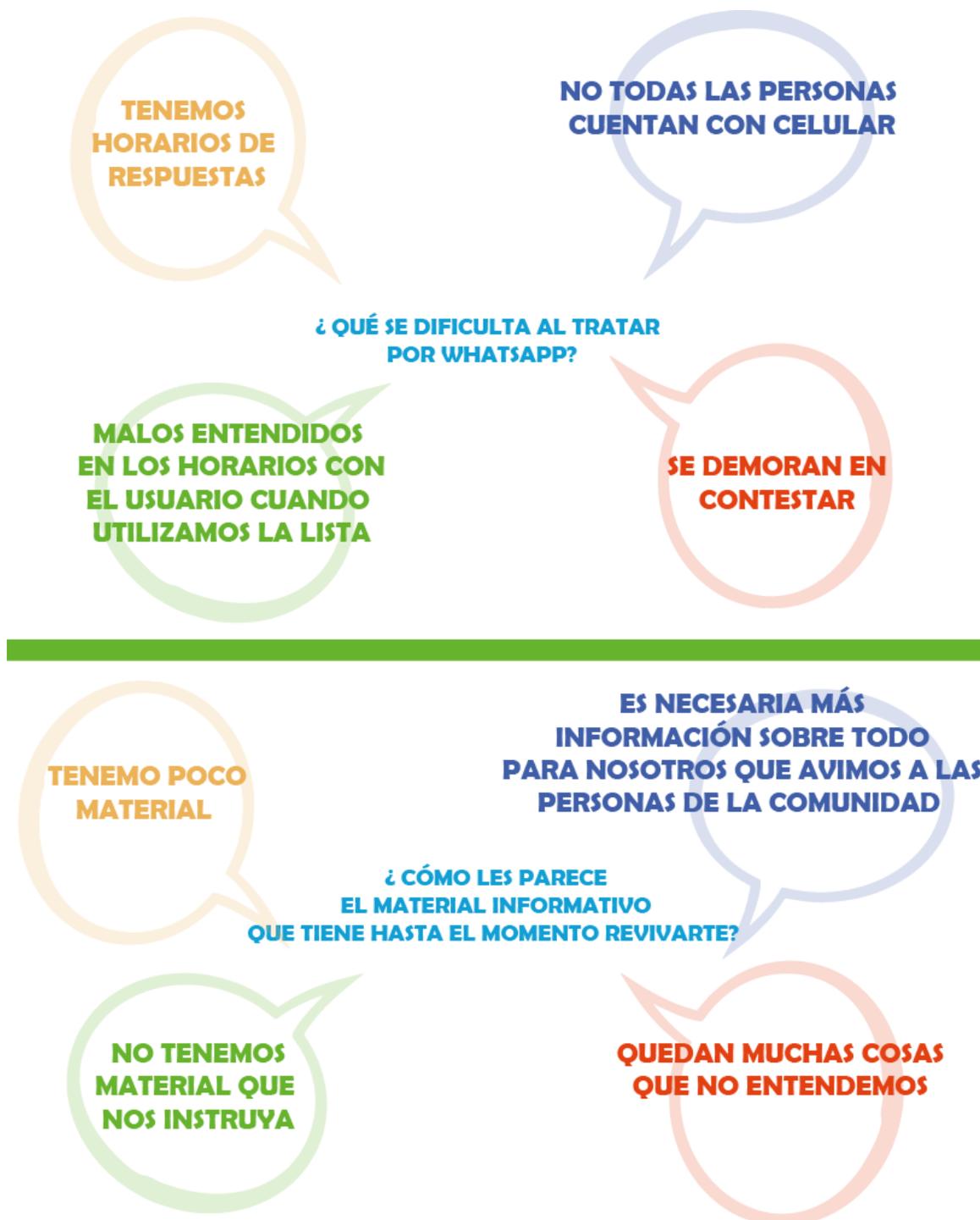


Figura 27 Imagen Grupo focal



### Elección de Pieza Gráfica

A partir de la información de las encuestas y el grupo focal antes mencionado, se selecciona el tipo de pieza que entregará el proyecto; teniendo en cuenta las siguientes conclusiones:

[Escriba aquí]

- El 64% de los encuestados no tiene clara la disposición de desechos respecto al decreto 4741 de 2005 aunque están familiarizados con temas amigables con el ambiente. ( ver figura 19)
- Los usuarios prefieren recibir información por whatsapp, ya que es la plataforma con la que todos cuentan. ( ver figura 24)
- El 72% de los encuestados prefiere la herramienta de video como material de apoyo comunicativo. ( ver figura 23)
- Los usuarios no están dispuestos a descargar información referente al tema de separación en la fuente.
- Los usuarios requieren un material concreto y dinámico que informe la correcta disposición de desechos.

Por lo que se elige el audiovisual como herramienta en el proceso informativo.

## **11.2. Fase 2: Creación y Síntesis:**

En esta fase se toma como base el tema específico seleccionado, la separación en la fuente y la comunicación audiovisual para realizar la pieza gráfica a entregar; se selecciona la información que se le presentará al usuario, el tipo de material audiovisual, el tono gráfico y el tipo de narrativa que usará en la historia.

### **Creación de Historia**

[Escriba aquí]

Se redacta una historia <sup>10</sup>utilizando el viaje del héroe; el cual es una guía para crear narrativas de todo tipo que consiste en trazar la historia en varias etapas asegurándose que incluya todos los elementos importantes.

Esta historia será utilizada para el material audiovisual y para futuras campañas y tutoriales de la empresa Revivarte Co; la cual está disponible en los anexos del presente trabajo.

### **Guion Literario**

Se recurre a la herramienta del guión literario <sup>11</sup>con el fin de trasladar de manera organizada la historia creada previamente.

Esta herramienta es fundamental en la planeación del proyecto ya que contiene aspectos técnicos para la producción eficaz de la obra audiovisual y se encuentra disponible en la sección de anexos del presente trabajo.

### **Guion Técnico**

Seguidamente se realiza el guión técnico para proporcionar una vista predeterminada de lo que se dirá y qué escenas que entraran en la propuesta audiovisual, esto con el fin de que los

---

<sup>10</sup> En este link se muestra la historia: <https://acortar.link/rXIXHJ>

<sup>11</sup> En este link se muestra el guion literario : <https://acortar.link/7klSPK>

[Escriba aquí]

elementos gráficos coincidan con el mensaje general que está tratando de transmitir. . El cual se encuentra disponible en la sección de anexos del presente trabajo.

### **Storyboard**

Por último se realiza el storyboard<sup>12</sup> para explicar visualmente y escenificar la historia, buscando dar forma al concepto de la pieza audiovisual; se realiza inicialmente el guion literario de Ciudad Reciclaje con el fin de trasladar y concretar de manera organizada la información con el fin de definir y compartir con precisión la idea. El cual se encuentra disponible en la sección de anexos del presente trabajo.

### **Moodboard**

Para delimitar los componentes visuales de la propuesta audiovisual se realiza un moodboard que refleja el estado de ánimo del producto a entregar, basado en los siguientes conceptos:

**Emocional:** Se busca visibilizar las experiencias de los recicladores y recicladoras al realizar su trabajo bajo acciones poco favorables con el ambiente, resaltando nuestro papel como consumidores y las alternativas de las que podemos optar para colaborar en pro del ambiente y el bienestar de todos.

---

<sup>12</sup> En este link se muestra el storyboard : <https://acortar.link/7klSPK>

[Escriba aquí]

**Empatía:** El objetivo de este proyecto es resaltar la responsabilidad que tenemos frente al ambiente, como nos relacionamos con él y crear armonía para el bienestar a través de una actividad tan simple como separar correctamente los desechos en la fuente.

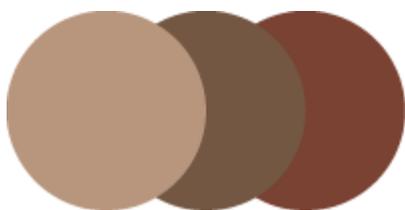
**Bienestar ambiental:** Puntualizar la importancia de nuestro entorno natural y las acciones pertinentes que debemos adoptar para construir condiciones de vida favorables.

### Paleta de Color

Se selecciona una paleta de color como componente tangible de la pieza audiovisual, teniendo como referencia los conceptos antes mencionados; con el fin de darle un estado de ánimo característico al material audiovisual. Que para mantener una consistencia con los conceptos antes mencionados se elige una paleta de colores cálida con el fin de promover el enfoque e impulsar la energía, el entusiasmo y la motivación.

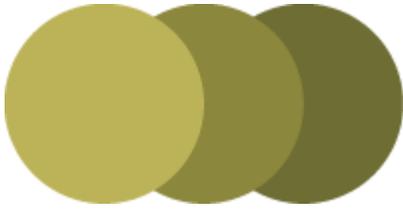


Se escoge por su simplicidad, claridad y eficiencia ya que promueve la seguridad y la tranquilidad.

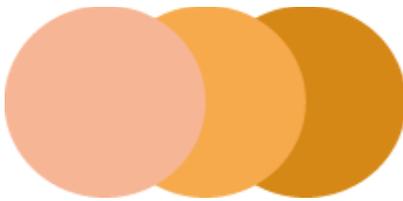


Se elige por su asociación a lo natural, al sentido de pertenencia, la estabilidad y la seriedad.

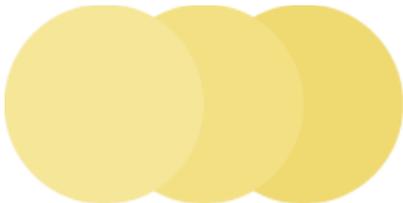
[Escriba aquí]



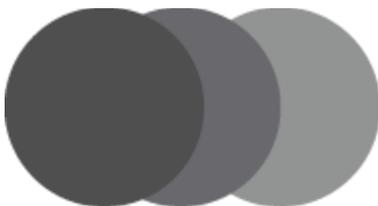
Es seleccionado por su relación a la armonía, tranquilidad, crecimiento y renovación lo que promueve el optimismo, la esperanza y el equilibrio ya que es el color dominante en la naturaleza que representa entornos naturales y forestales.



Los tonos naranjas son escogidos por su asociación a los sentimientos de entusiasmo, siendo un color estimulante pero amigable que resalta visualmente.



Se escoge ya que promueve la felicidad y el optimismo en el observador, ya que según la psicología de color fomenta el pensamiento analítico.



Por sus características convencionales, confiables y prácticas.

[Escriba aquí]

## Nombre del Proyecto y Diseño del Identificador

Para la realización del nombre del proyecto, se realizó una lista con 32 palabras relacionadas con el proyecto

*Futuro - bienestar - reciclaje - porvenir - cambio - progreso - solidaridad - verde - amigable - basura - puro - biodegradable - ciclo - ciudad - contaminación - desuso - ecología - fábrica - energía - ambiente - ecosistema - naturaleza - orgánico - proceso- recogida - reducir - salud - separación - vertedero - recuperar - producto - residuo*

Se seleccionaron las 10 palabras más significativas

*Reciclaje - porvenir - ciudad - ambiente - puro - naturaleza -verde - futuro - ciclo - amigable*

Para luego crear variaciones

Reciclá ciudad

Recicla puro

Recicla verde

Ciudad reciclaje

Puro reciclaje

[Escriba aquí]

Verde futuro

Donde se eligió **Ciudad reciclaje**, ya que no hay otro proyecto que se llame de la misma manera y transmite los servicios de la empresa Revivarte Co y objetivos del material audiovisual.

Para la construcción del identificador se decide utilizar una tipografía de uso libre.

**Figura 28** Imagen de identificador Ciudad Reciclaje



### Concepto de Estrategia Audiovisual

La elaboración de Ciudad Reciclaje está creada bajo el formato audiovisual de género informativo. El cual se narra desde la función que cumple el reciclador, comprendiendo la experiencia con el usuario y el entorno de su labor.

[Escriba aquí]

Las estrategias de producción audiovisual se realizaron con base en las necesidades de evidenciar la importancia de la separación de residuos sólidos en la fuente, la cual es gestionada de la siguiente forma:

- A. Acercamiento a la empresa Revivarte Co, para realización de brief, planeación de entrevista, encuesta y grupo focal que define el planteamiento del problema.
- B. Realización de entrevista, encuesta y grupo focal a ciudadanos de Palmira, usuarios de Revivarte Co y recicladores para el análisis del planteamiento del problema.
- C. Interpretación de resultados, para la creación del briefing del proyecto
- D. Construcción de concep art ( historia, creación de personajes, escenario, edición de video)
- E. Elaboración de material audiovisual.

Con el que se elabora el concepto principal de Ciudad Reciclaje el cual se basa en una historia informativa, que transcurre en la ciudad de Palmira, una ciudad desolada y consumida por la contaminación a causa de la exigua motivación de sus ciudadanos con actividades amigables con el ambiente como la separación en la fuente.

### **Storyline**

Cuando un hombre recicla con su familia en la Ciudad de Palmira se encuentra con una inesperada Guaca, deberá decidir si educar sobre separación en la fuente y ayudar el ambiente o rechazar la misión que bajará los niveles de contaminación.

[Escriba aquí]

## **Sipnopsis**

En la ciudad de Palmira, Jorge es un reciclador que pasa sus días ejerciendo su labor junto a su esposa Marta y su pequeña nieta Helena. Un día, clasificando las bolsas como era habitual en su rutina Jorge se corta por el mal proceso de separación en la fuente por lo que su nieta y esposa deciden ayudarlo con su parte del oficio. Su nieta Helena inventa una canción para recordar fácilmente en qué bolsa disponer los residuos; mientras cantan la canción y comparten reciclando en familia. Helena ve un gato el cual persigue para capturar sin éxito por lo que pide ayuda a su abuelo, el que intenta atraparlo y no puede así que intenta capturarlo con su inquilino y ayudante que iba de paso. Suben al techo donde se encuentra el gato para atraparlo, corriendo con tan mala suerte que el techo se rompe y caen en un cuarto lleno de escombros que Carlos el inquilino empieza a limpiar encontrando una luz que los deja perplejos al tratarse de una guaca cuidada por una anima Malagana que les muestra el pasado de Palmira, la tarea que debían cumplir y el tesoro con el cual hacerlo posible.

Anonadados aceptan el reto propuesto, para finalmente cambiar la vida del entorno y de todos los ciudadanos de Palmira para bien.

### **11.3. Fase 3: Fase de implementación**

Se realiza todos los elementos para la integración y construcción del piloto de la pieza audiovisual

## **Diseño de Personajes**

[Escriba aquí]

Para el desarrollo de personajes se emplea la matriz de arquetipos planteada por Bryan Tillman<sup>13</sup> (Creative Character Design, 2011), la descripciones de personajes <sup>14</sup>de Gerald Kelsey (Escribir para la televisión, 2004), los arquetipos de Carl Jung <sup>15</sup>(Arquetipos e Inconsciente Colectivo, 2013) y las 36 preguntas de Arthur Aron <sup>16</sup>(Las 36 preguntas que llevan al amor, 2015) con el fin de crear un concepto que defina a cada personaje principal y secundario de Ciudad reciclaje.

Se utiliza la ilustración digital ya que es un mecanismo flexible que aporta muchas herramientas y facilidad a la hora de juntar las imágenes, las cuales están ilustradas sin línea de contorno con el fin de dar un poco más de realismo jugando con la paleta de color. Las ilustraciones de ciudad reciclaje son realizadas en dos dimensiones, simplificando sus rasgos.

- **Creación de Enrique**

**Concepto:** Reciclador ambientalista de Palmira

**Arquetipo dominante:** El arquetipo en el que está ubicado Enrique es el Héroe; ya que su objetivo es ayudar a los habitantes de Palmira a recuperar el bienestar y bajar los índices de contaminación de la ciudad desde el reciclaje.

---

<sup>13</sup> Bryan Tillman (2011) Creative Character Design (pp. 25-42) Focal Press.

<sup>14</sup> Gerald Kelsey (2004) Escribir para la televisión .Paidós Ibérica.

<sup>15</sup> Carl Jung (2013) Arquetipos e Inconsciente Colectivo. Paidós.

<sup>16</sup> new york times (2015) Las 36 preguntas de Arthur Aron que llevan al amor.

<https://www.nytimes.com/es/2015/02/10/espanol/cultura/las-36-preguntas-que-llevan-al-amor.html>

[Escriba aquí]

**Máscara:** Enrique utiliza la risa como una máscara para esconder su disgusto e impotencia al ver las malas prácticas que los ciudadanos de Palmira tienen al desechar sus residuos; él piensa que la mejor manera es mostrarse feliz y dar recomendaciones de cómo mejorar la separación en la fuente.

**Deseo:** Enrique tiene el deseo de que todos cooperen para vivir en un lugar mejor.

**Miedo:** Ya que su mayor miedo es que los habitantes de Palmira sean indiferentes ante la contaminación y lo significativo que puede ser su aporte.

**Fortalezas:** Enrique es una persona optimista y solidaria que ayuda a los demás; él trata de entender el por qué las personas no cuidan su entorno y su mayor deseo es crear un centro donde pueda enseñar la importancia del reciclaje y como todos pueden participar.

**¿Cuál es la historia de Jorge hasta el momento que la audiencia lo conoce?**

Jorge proviene de una familia humilde del Cauca; sus padres eran campesinos y vivía en una pequeña finca con sus 7 hermanos y muchos animales; los cuales cuidaban y protegían. Con el paso del tiempo Jorge fue el encargado de comercializar los productos que cosechaba su familia, viajando a diferentes lugares del Valle del Cauca, erradicando en Palmira para la distribución de los productos con tan mala suerte de quebrar ya que no podía competir con los precios del mercado y las exigencias del paquete tecnológico por parte de los entes reguladores por lo que aprende el oficio de mecánica para sobrevivir; donde conoce a Marta su futura esposa con la que preocupados por la creciente contaminación que afectaba su entorno y las pocas oportunidades laborales y económicas deciden crear una ruta de reciclaje que los ayudara con sus principales problemas.

[Escriba aquí]

## Cuestionario ejercicio creación de personaje

Se realizan las preguntas seleccionadas del cuestionario<sup>17</sup> de Arthur Aron como a los demás personajes primarios y secundarios.

**Figura 29** Imagen prototipo de Jorge.

---

<sup>17</sup> En este link se muestra el cuestionario de creación de personajes realizado a Jorge:  
<https://docs.google.com/document/d/1WSUlaoUQpbxO9Vt6fwCVWEQ2u40IPexz/edit?rtfpof=true>

[Escriba aquí]

**ARQUETIPO: HÉROE****REPRESENTACIÓN FORMAL**

<b>NOMBRE:</b> JORGE	<b>VESTUARIO:</b> JEANS, CAMISETA TENNIS Y GUAANTES.
<b>EDAD:</b> 52 AÑOS	<b>ACTITUDES:</b> MOTIVACIÓN, EMPATÍA Y SENSIBILIDAD.
<b>ALTURA:</b> 1.80 CM	<b>HÁBITOS:</b> GLOTÓN, EMPÁTICO
<b>PESO:</b> 95 KG	<b>SALUD:</b> SEDENTARIO
<b>SEXO:</b> MASCULINO	<b>HOBBIES:</b> INVENTAR OBJETOS CON DESECHOS
<b>RAZA:</b> MESTIZO	<b>FRASES:</b> ESO NO TIENE CIENCIA
<b>COLOR DE OJOS:</b> CAFÉ	<b>VOZ:</b> BARIÑO
<b>COLOR DE PELO:</b> CASTAÑO MEDIO	<b>PEOR DEFECTO:</b> DESCONFIANZA
<b>USO DE GAFAS:</b> NO	<b>MEJOR CUALIDAD:</b> SERVICIO
<b>NACIONALIDAD:</b> COLOMBIANO	
<b>COLOR DE PIEL:</b> OLIVA	
<b>FORMA DEL ROSTRO:</b> OVALADO	
<b>FORMA DEL CUERPO:</b> OVALADO	

**REPRESENTACIÓN EMOCIONAL**

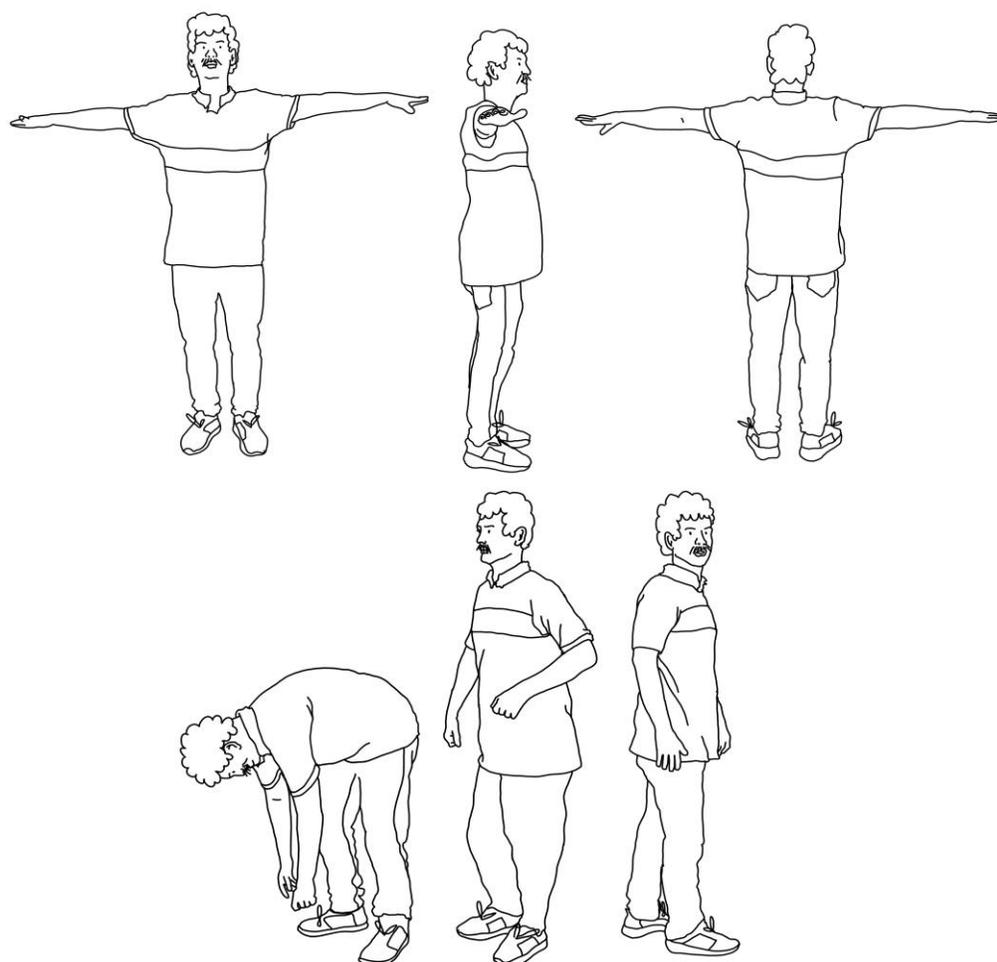
<b>EXTROVERTIDO</b>	
<b>MOTIVACIONES:</b> UN LUGAR MEJOR PARA TODOS.	<b>CREENCIAS:</b> ADORACIÓN A LA NATURALEZA
<b>MIEDOS:</b> INDIFFERENCIA	
<b>ALEGRÍAS:</b> COOPERACIÓN DE TODOS	
<b>RELACIONES:</b> AMIGABLE	
<b>INTELIGENCIA:</b> VIÑOESPACIAL	
<b>METAS:</b> BIENESTAR DE SU COMUNIDAD	
<b>AUTOESTIMA:</b> ALTA	
<b>ESTADO EMOCIONAL:</b> ENTUSIASTA	

**REPRESENTACIÓN CONTEXTUAL**

<b>ORIGEN:</b> CAUCA	<b>HABILIDADES:</b> CREATIVIDAD
<b>RESIDENCIA:</b> PALMIRA	<b>ESTADO CIVIL:</b> CASADO
<b>OCUPACIÓN:</b> RECICLADOR - MECÁNICO	<b>CARÁCTER:</b> SENTIMENTAL
<b>INGRESOS:</b> 1 SALARIO MÍNIMO	

Figura 30 Imagen creación de personaje Jorge sin color

[Escriba aquí]



Para el personaje de Jorge se eligen principalmente los tonos grises dentro de la paleta de colores tierra seleccionada para la creación de escenarios. Con estos tonos se quiere transmitir la tranquilidad con la que Jorge decide tomar las adversidades que le ha puesto la vida, lo que lo ha hecho una persona calmada y delicada para compartir su punto de vista pese a su resignación hacia el actuar de las personas frente a la separación en la fuente. Algo que permea su labor.

[Escriba aquí]

Figura 31 Imagen creación de personaje Jorge color

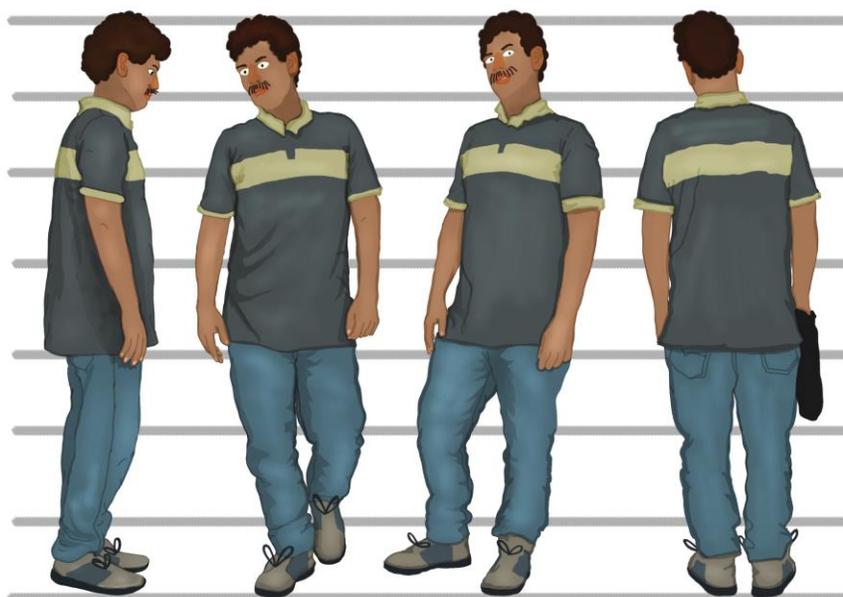


Figura 32 Imagen creación de expresiones Jorge

[Escriba aquí]



- **Creación de Marta**

**Concepto:** La dama carretillera

**Arquetipo dominante:** El arquetipo en el que se encuentra Marta es el de cuidador; ya que su propósito es velar por el bienestar de todos especialmente el de sus seres queridos.

**Máscara:** Marta utiliza la rudeza para expresar lo que piensa, principalmente por su entorno laboral. Al ser carretillera y estar rodeada de hombres y en el tráfico Palmirano ella cree que necesita ser vista como una mujer seria, firme y objetiva para que su opinión sea escuchada y tomada en cuenta.

**Deseo:** Que las personas hagan lo que realmente aman

**Miedo:** El miedo de Marta es que la desigualdad se haga cada vez más grande

**Fortalezas:** Por lo que siempre trata de ayudar a los demás, siendo solidaria.

**¿Cuál es la historia de Marta hasta el momento que la audiencia la conoce?**

[Escriba aquí]

Marta nace en Palmira en una familia humilde conformada por su madre quien era Maestra y su hermano menor. Ella era la encargada de cocinar y cuidar a su hermano mientras su madre trabajaba en una pequeña escuela del barrio en el que vivían a las afueras de la ciudad. El sueño de Marta era poder crear un comedor en el que todos los niños pudieran ir a comer después de clases ya que muchos sufrían desnutrición; por lo que un día decidió ir a la galería de la ciudad a comentar la situación a comerciantes quienes le empezaron a donar algunos alimentos diarios que ella preparaba para compartirles a algunos estudiantes de su madre. Marta se hizo muy amiga de una de las señora que le donaba los alimentos a tal punto que le ofreció un trabajo de carretillera para traer algunas verduras del Bolo, donde conoció a Jorge una vez que su carretilla se averió. Su futuro esposo y cómplice en el sueño de crear un entorno mejor.

- **Cuestionario ejercicio creación de personaje**

Se realizan las preguntas seleccionadas del cuestionario <sup>18</sup>de Arthur Aron como a los demás personajes primarios y secundarios.

**Figura 33** Imagen arquetipo Marta

---

<sup>18</sup> En este link se muestra el cuestionario de creación de personajes realizado a marta: [https://docs.google.com/document/d/1JnCB3MU6M5nAtq3BAKlIZ6JW2W-A9c\\_V/edit](https://docs.google.com/document/d/1JnCB3MU6M5nAtq3BAKlIZ6JW2W-A9c_V/edit)

[Escriba aquí]

## ARQUETIPO: CUIDADOR

### REPRESENTACIÓN FORMAL

<b>NOMBRE:</b> MARTHA	<b>VESTUARIO:</b> JEANS, BLUSA, BOTAS Y ARETES.
<b>EDAD:</b> 50 AÑOS	<b>ACTITUDES:</b> TENACIDAD, CORAJE Y FLEXIBILIDAD
<b>ALTURA:</b> 1.60 CM	<b>HÁBITOS:</b> TOMAR MUCHO CAFÉ
<b>PESO:</b> 75 KG	<b>SALUD:</b> INSOMNIO
<b>SEXO:</b> FEMENINO	<b>HOBBIES:</b> LEER, COCINAR
<b>RAZA:</b> MESTIZA	<b>FRASES:</b> HAY QUE LUCHAR POR SUS SUEÑOS
<b>COLOR DE OJOS:</b> CAFÉ	<b>VOZ:</b> CONTRALTO
<b>COLOR DE PELO:</b> CASTAÑO MEDIO	<b>PEOR DEFECTO:</b> SOBREPOTECTORA
<b>USO DE GAFAS:</b> NO	<b>MEJOR CUALIDAD:</b> OPTIMISTA
<b>NACIONALIDAD:</b> COLOMBIANA	
<b>COLOR DE PIEL:</b> OLIVA	
<b>FORMA DEL ROSTRO:</b> OVALADO	
<b>FORMA DEL CUERPO:</b> OVALADO	

### REPRESENTACIÓN EMOCIONAL

**INTROVERTIDA**

**MOTIVACIONES:** QUE TODOS TENGAN UNA VIDA DIGNA

**MIEDOS:** EGOÍSMO

**ALEGRÍAS:** GRATITUD

**RELACIONES:** CONFIABLE

**CREENCIAS:** ATEA

**INTELIGENCIA:** MUSICAL

**METAS:** CREAR UN RESTAURANTE COMUNITARIO

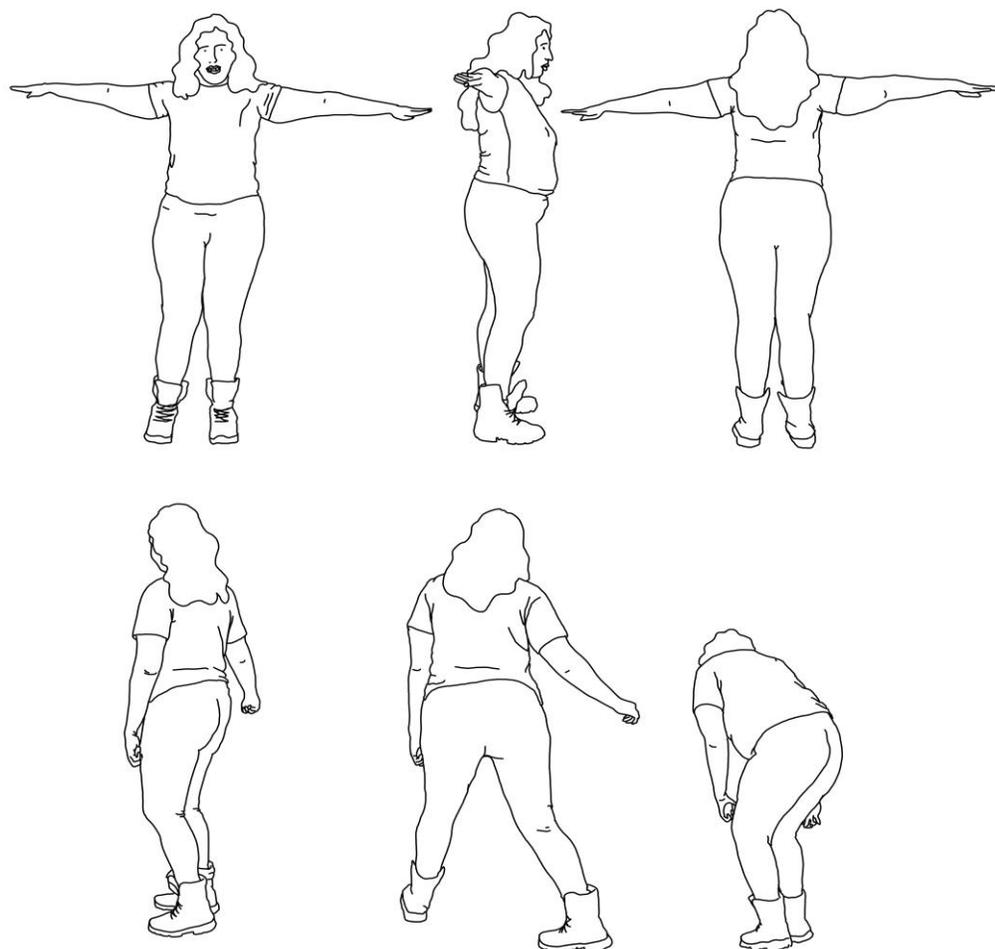
**AUTOESTIMA:** ALTA

**ESTADO EMOCIONAL:** COMPASIÓN

### REPRESENTACIÓN CONTEXTUAL

<b>ORIGEN:</b> PALMIRA	<b>HABILIDADES:</b> RESISTENCIA
<b>RESIDENCIA:</b> PALMIRA	<b>ESTADO CIVIL:</b> CASADA
<b>Ocupación:</b> CARRETERO	<b>CARÁCTER:</b> FLEMÁTICO
<b>INGRESOS:</b> 1 SALARIO MÍNIMO	

Figura 34 Imagen creación de personaje Marta sin color



Para el personaje de Marta se selecciona principalmente el uso de azules, ya que a pesar de que es una mujer de carácter fuerte es la que aporta estabilidad en la familia. Siendo cómplice de Jorge, la persona que le da la confianza que necesita Helena, siempre mostrando su lealtad.

Figura 35 Imagen creación de personaje Marta color

[Escriba aquí]

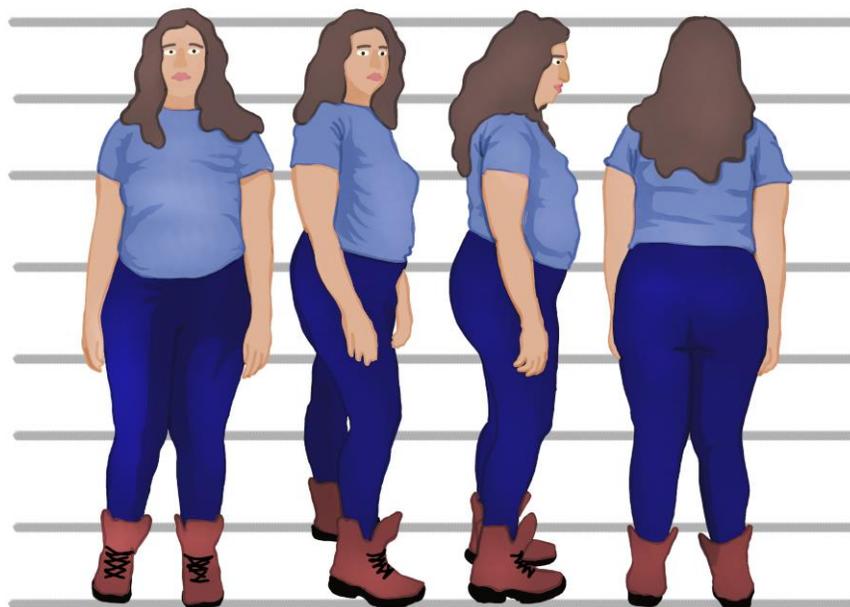
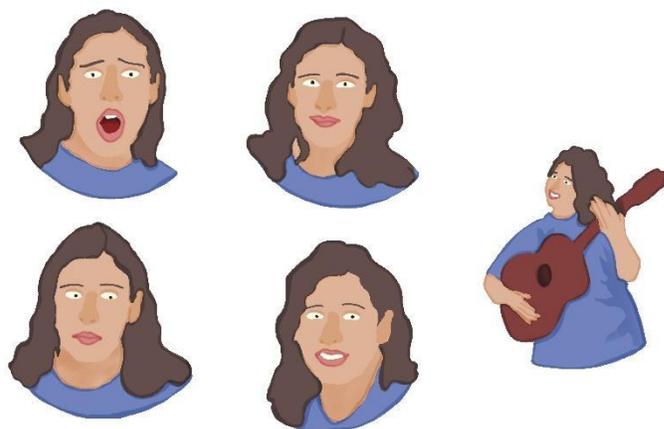


Figura 36 Imagen creación de expresiones Marta



- Creación de Helena

[Escriba aquí]

**Concepto:** Niña animalista

**Arquetipo dominante:** Helena se encuentra ubicada en el arquetipo de explorador, ya que siempre está buscando nuevas aventuras. Helena es una niña muy inquieta que ama descubrir el mundo junto a sus abuelos; inventando historias y creando canciones, siempre con el deseo de amar a los animales por eso su sueño es ser bióloga.

**Máscara:** Helena es una niña muy mimada que usa el llanto para poder tener todas sus aventuras ya que sus abuelos siempre tratan de complacerla.

**Deseo:** El sueño más grande de Helena es ser la mejor rapera y poder ayudar a sus abuelos y vecinos con los que tiene planeado crear una fundación de paso para perros y gatos.

**Miedo:** El miedo más grande de Helena es que la dejen sola, ella le teme a no tener a nadie que la pueda ayudar cuando lo necesite.

**Fortalezas:** Por lo que es una niña muy dulce que trata siempre de ayudar e incentivar a cumplir sus sueños a otros.

**¿Cuál es la historia de Helena hasta el momento que la audiencia la conoce?**

Helena llega a la vida de Jorge y Marta como una bendición; ella era solo una bebe cuando fue encontrada en una caja a las afueras de Palmira, en el Bolo donde Marta se encontraba trabajando. Desde ahí se convirtió en la niña de la casa, fue recibida con todo el amor y aunque sabía bien su historia decidió llamar abuelos a Marta y Jorge.

[Escriba aquí]

Helena es una niña valiente y soñadora, que trata de cuidar siempre al más pequeño recordando su suerte; la que también le sembró un miedo al abandono que su familia trata de sanar complaciéndola siempre.

- Cuestionario ejercicio creación de personaje <sup>19</sup>Se realizan las preguntas seleccionadas del cuestionario de Arthur Aron como a los demás personajes primarios y secundarios.

**Figura 37** Imagen arquetipo Helena

---

<sup>19</sup> En este link se muestra el cuestionario de creación de personajes realizado a Helena: [https://docs.google.com/document/d/1Kmz4djow7POehB2dTb0QtBgRjcAyg8-1/edit?usp=drive\\_web&oid=104431449333308475054&rtpof=true](https://docs.google.com/document/d/1Kmz4djow7POehB2dTb0QtBgRjcAyg8-1/edit?usp=drive_web&oid=104431449333308475054&rtpof=true)

[Escriba aquí]

## ARQUETIPO: EXPLORADOR

### REPRESENTACIÓN FORMAL

<b>NOMBRE:</b> HELENA	<b>VESTUARIO:</b> BLUSA, COLLAR
<b>EDAD:</b> 11 AÑOS	<b>SHORT Y SANDALIAS</b>
<b>ALTURA:</b> 1,40 CM	<b>ACTITUDES:</b> EMPÁTICA,
<b>PEÑO:</b> 38 KG	<b>COLABORADORA</b>
<b>SEXO:</b> FEMENINO	<b>HÁBITOS:</b> QUERER ADOPTAR A
<b>RAZA:</b> MESTIZA	<b>TODOS LOS ANIMALES QUE VE</b>
<b>COLOR DE OJOS:</b> CAFÉ OSCURO	<b>SALUD:</b> HIPERACTIVA
<b>COLOR DE PELO:</b> CASTAÑO OSCURO	<b>HOBBIES:</b> CANTAR RAP
<b>USO DE GAFAS:</b> NO	<b>FRASES:</b> SIEMPRE HAY UN
<b>NACIONALIDAD:</b> COLOMBIANA	<b>LUGAR PARA TODOS</b>
<b>COLOR DE PIEL:</b> OLIVA	<b>VOZ:</b> SOPRANO LÍRICA
<b>FORMA DEL ROSTRO:</b> OVALADA	<b>PEOR DEFECTO:</b> MIMADA
<b>FORMA DEL CUERPO:</b> OVALADO	<b>MEJOR CUALIDAD:</b> PROTECTORA

### REPRESENTACIÓN EMOCIONAL

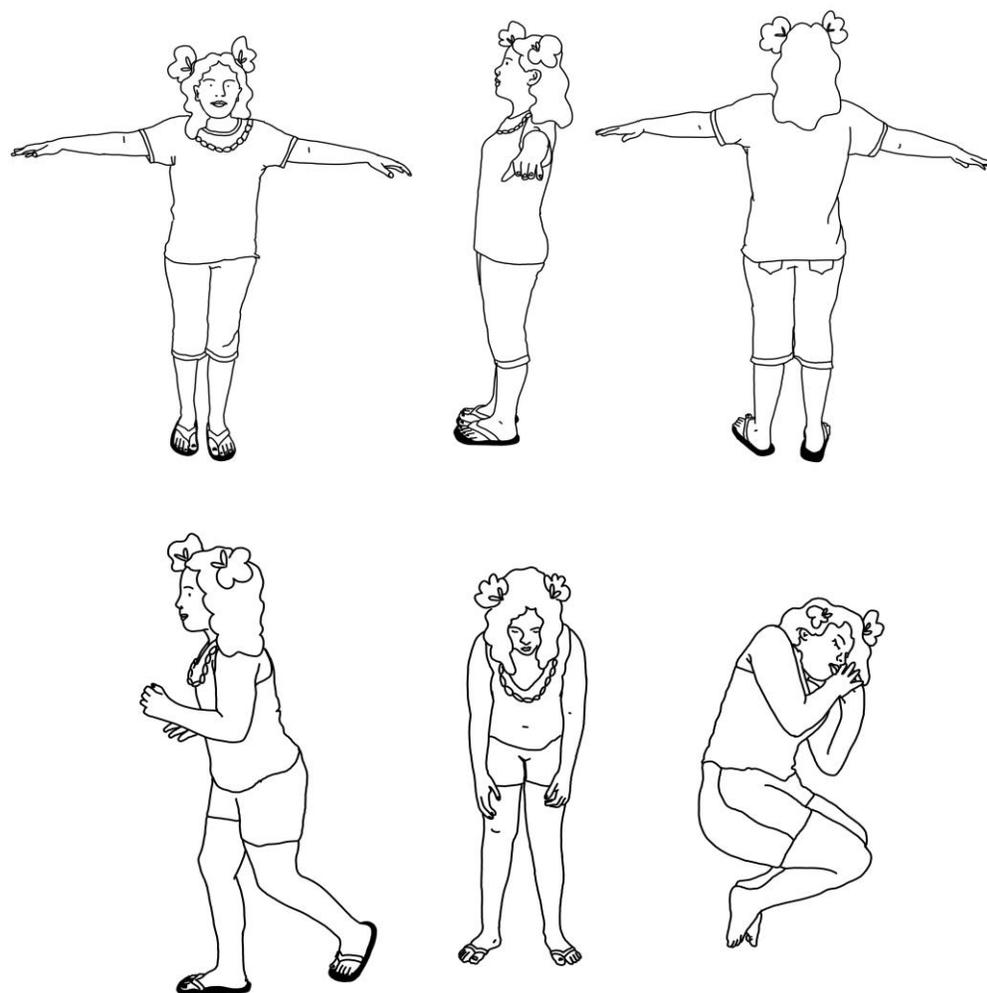
<b>EXTROVERTIDA</b>	
<b>MOTIVACIONES:</b> SER LA MEJOR	
<b>CANTANTE DE RAP</b>	
<b>MIEDOS:</b> SOLEDAD	<b>CREENCIAS:</b>
<b>ALEGRÍAS:</b> EXPLORAR Y AYUDAR	<b>ADORACIÓN A</b>
<b>A OTROS</b>	<b>LA NATURALEZA</b>
<b>RELACIONES:</b> AMIGABLE	
	<b>INTELIGENCIA:</b> NATURALISTA
	<b>METAS:</b> SER FAMOSA Y AYUDAR A OTROS
	<b>AUTOESTIMA:</b> ALTO
	<b>ESTADO EMOCIONAL:</b> GRATITUD

### REPRESENTACIÓN CONTEXTUAL

<b>ORIGEN:</b> BOLO	<b>HABILIDADES:</b> CREATIVIDAD
<b>RESIDENCIA:</b> PALMIRA	<b>ESTADO CIVIL:</b> SOLTERA
<b>Ocupación:</b> ESTUDIANTE	<b>CARÁCTER:</b> SANGUÍNEO
<b>INGRESOS:</b> 0	

Figura 38 Imagen creación de personaje Helena sin color

[Escriba aquí]



Para la representación de Helena se emplea una paleta de color con más luz; esto con el fin de definir que es uno de los dos personajes que dan el vuelto a la historia para que ocurran los eventos importantes. Se destaca los tonos verdes para denotar su crecimiento como pasa de ser una niña sin familia a ser la integrante que aporta alegría y armonía con todas sus ocurrencias.

**Figura 39** Imagen creación de personaje Helena color

[Escriba aquí]



Figura 40 Imagen creación de expresiones Helena



- Creación de Carlos

[Escriba aquí]

**Concepto:** El reciclador nuevo

**Arquetipo dominante:** que define a Carlos es el del amigo, el desea estar tranquilo en la nueva ciudad e intenta aprender de este oficio con Enrique, a quien aprecia por ayudarlo desde que llegó de Medellín y al cual colabora cada que tiene la oportunidad.

**Máscara:** Su máscara es la prudencia. Carlos rara vez dice lo que piensa ya que cree que esto le va a traer discordias y el solo quiere estar tranquilo.

**Deseo:** Su deseo es llegar a ser algún día un gran diseñador industrial, utilizar el reciclaje como materia prima de sus creaciones.

**Miedo:** Ejercer por mucho tiempo el oficio de reciclador

**Fortalezas:** Luchar por sus sueños

**¿Cuál es la historia de Carlos hasta el momento que la audiencia lo conoce?**

Carlos es un muchacho de Medellín que viaja a Palmira con el objetivo de entrar a estudiar diseño industrial en la Universidad Nacional. Él viaja desde Medellín a Palmira y alquila una habitación en la casa de Jorge para trabajar y reunir dinero para presentar los parciales de ingreso mientras aprende del oficio del reciclaje con Jorge. Todo para lograr su sueño de crear su propia marca de muebles fabricados de insumos reciclados.

[Escriba aquí]

- **Cuestionario ejercicio creación de personaje** Se realizan las preguntas seleccionadas del cuestionario<sup>20</sup> de Arthur Aron como a los demás personajes primarios y secundarios.

Figura 41 Imagen creación de arquetipo Carlos

## ARQUETIPO: EL AMIGO

### REPRESENTACIÓN FORMAL

<b>NOMBRE:</b> CARLOS	<b>VESTUARIO:</b> CAMISA, BERMUDAS Y TENIS
<b>EDAD:</b> 38 AÑOS	<b>ACTITUDES:</b> ALTRUISTA, PACIENTE
<b>ALTURA:</b> 1,82 CM	<b>HÁBITOS:</b> AGRADECIDO, CUMPLE SUS METAS
<b>PESO:</b> 75 KG	<b>SALUD:</b> OPTIMA
<b>SEXO:</b> MASCULINO	<b>HOBBIES:</b> INVENTAR MUEBLES
<b>RAZA:</b> MESTIZO	<b>FRASES:</b> UNO LO VUELVE REAL
<b>COLOR DE OJOS:</b> CEFÉ OSCURO	<b>VOZ:</b> TENOR BUFFO
<b>COLOR DE PELO:</b> CASTAÑO MEDIO	<b>PEOR DEFECTO:</b> NO SABER DECIR NO
<b>USO DE GAFAS:</b> NO	<b>MEJOR CUALIDAD:</b> CONFIANZA
<b>NACIONALIDAD:</b> COLOMBIANO	
<b>COLOR DE PIEL:</b> OLIVA	
<b>FORMA DEL ROSTRO:</b> RECTANGULAR	
<b>FORMA DEL CUERPO:</b> TRAPECIO	

### REPRESENTACIÓN EMOCIONAL

<b>INTROVERTIDO</b>	
<b>MOTIVACIONES:</b> SER DISEÑADOR INDUSTRIAL	<b>CREENCIAS:</b> CATÓLICO
<b>MIEDOS:</b> COTIDIANIDAD	
<b>ALEGRÍAS:</b> CREAR PIEZAS QUE AYUDEN A LAS PERSONAS	
<b>RELACIONES:</b> AMIGABLE, TÍMIDO	
<b>INTELIGENCIA:</b> LÓGICO MATEMÁTICA	
<b>METAS:</b> TENER UNA VIDA TRANQUILA	
<b>AUTOESTIMA:</b> MEDIA	
<b>ESTADO EMOCIONAL:</b> AMORFO	

### REPRESENTACIÓN CONTEXTUAL

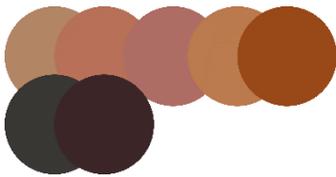
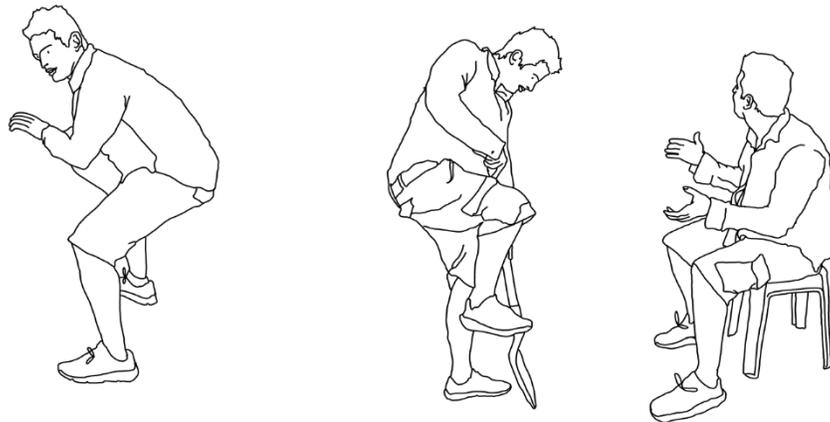
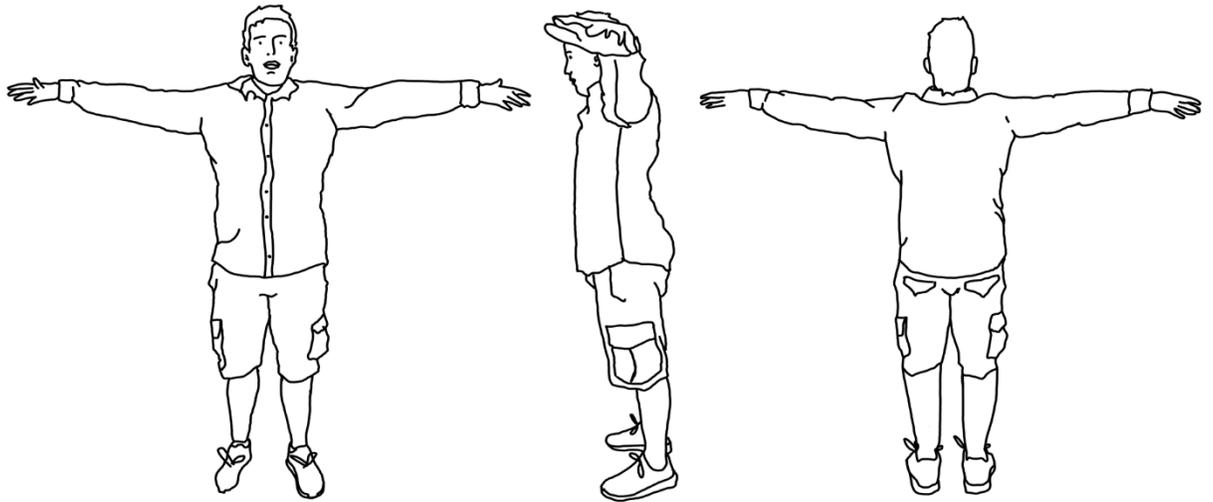
<b>ORIGEN:</b> MEDELLÍN	<b>HABILIDADES:</b> CREATIVO
<b>RESIDENCIA:</b> PALMIRA	<b>ESTADO CIVIL:</b> SOLTERO
<b>OCUPACIÓN:</b> RECIKLADOR	<b>CARÁCTER:</b> PASIVO
<b>INGRESOS:</b> 1 SALARIO MÍNIMO	

Figura 42 Imagen creación de personaje Carlos sin color

<sup>20</sup> En este link se muestra el cuestionario de creación de personajes realizado a Carlos:

[https://docs.google.com/document/d/1BJ\\_SglB0cRlcMyqE97FLIIQFHjd2uX11/edit](https://docs.google.com/document/d/1BJ_SglB0cRlcMyqE97FLIIQFHjd2uX11/edit)

[Escriba aquí]

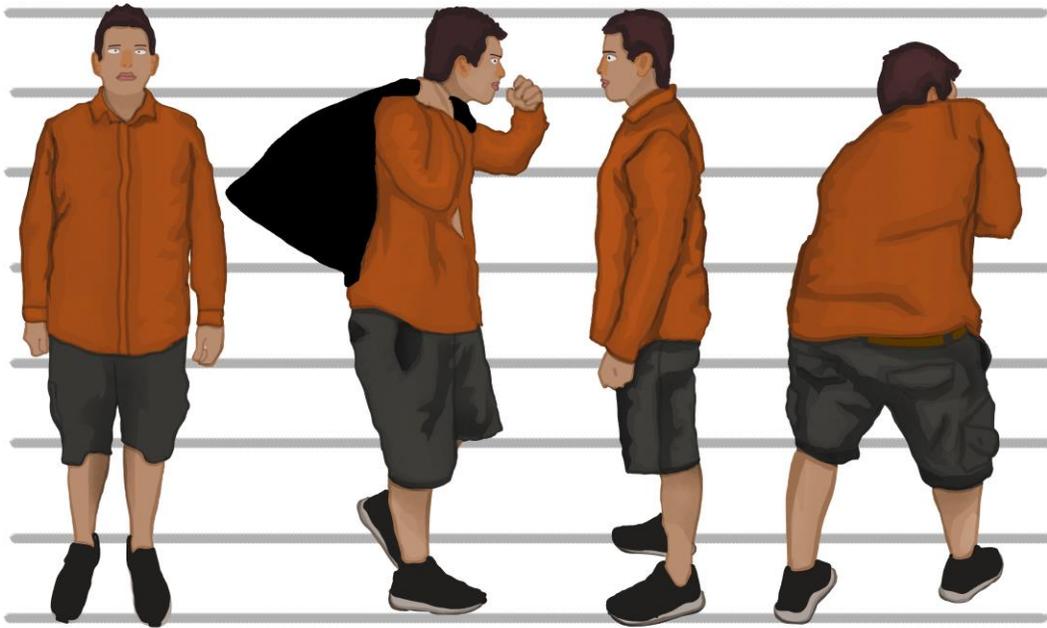


Carlos es representado con una paleta de color con tonos

tierra anaranjados principalmente. Esto con el fin de aludir a su independencia para lograr los objetivos que se pone en la vida, pese a lo que se tenga que enfrentar. Es un personaje con mucha energía y creatividad que de cierta manera trae seguridad a la familia.

**Figura 42** Imagen creación de personaje Carlos color

[Escriba aquí]



**Figura 43**  
Imagen  
creación de  
expresiones  
Carlos



- **Creación de Iyali**

[Escriba aquí]

**Concepto:** Nativa de la cultura Malagana

**Arquetipo dominante:** Iyali encaja en el arquetipo del rebelde, ya que su motivación nace de su descontento por el daño que están causando los palmiranos en el ambiente.

**Máscara:** Usa la furia para obligar a su elegido a cumplir con la misión asignada

**Deseo:** Que su alma encuentre la paz

**Miedo:** Deslealtad

**Fortalezas:** Justa

**¿Cuál es la historia Iyali de hasta el momento que la audiencia la conoce?**

Iyali es el espíritu que cuida la guaca, ella está en pena tratando de salvar su alma para descansar. Murió junto a su familia defendiendo la semilla orgánica y los ríos de su región.

Deberá abrir los ojos a los ciudadanos de Palmira y que todos empiecen a cooperar o seguirá penando y viendo como consume la contaminación a la ciudad.

**Figura 44** Imagen de arquetipo Iyali

[Escriba aquí]

## ARQUETIPO: EL REBELDE

### REPRESENTACIÓN FORMAL

<b>NOMBRE:</b> IYALI	<b>VESTUARIO:</b> VESTIDO, JOYAS, SANDALIAS
<b>EDAD:</b> 146 AÑOS	<b>ACTITUDES:</b> MANIPULADORA
<b>ALTURA:</b> 1,70CM	<b>HÁBITOS:</b> PACIENCIA
<b>PEJO:</b> 90 KG	<b>SALUD:</b> ES UN ESPÍRITU
<b>SEXO:</b> FEMENINO	<b>HOBBIES:</b> ESCULPIR
<b>RAZA:</b> INDÍGENA	<b>WAYUNKEERA</b>
<b>COLOR DE OJOS:</b> CAFÉ OSCURO	<b>FRASES:</b> CUMPLIR LA PROMESA
<b>COLOR DE PELO:</b> CASTAÑO OSCURO	<b>TE HARÁ LIBRE</b>
<b>USO DE GAFAS:</b> NO	<b>VOZ:</b> SOPRANO
<b>NACIONALIDAD:</b> COLOMBIANA	<b>PEOR DEFECTO:</b> SOBERBIA
<b>COLOR DE PIEL:</b> OLIVA	<b>MEJOR CUALIDAD:</b> JUSTA
<b>FORMA DEL ROSTRO:</b> OVALADA	
<b>FORMA DEL CUERPO:</b> OVALADO	

### REPRESENTACIÓN EMOCIONAL

**INTROVERTIDA**

**MOTIVACIONES:** QUE LOS HABITANTES DE PALMIRA DESPIERTEN Y CUIDEN SU ENTORNO

**MIEDOS:** DESLEAL

**ALEGRÍAS:** COOPERACIÓN DE HABITANTES

**RELACIONES:** ESTÁ PENANDO

**CREENCIAS:** MALEIWA

**INTELIGENCIA:** CINESTÉSICA

**METAS:** QUE SU ALMA ENCUENTRE PAZ

**AUTOESTIMA:** BAJA

**ESTADO EMOCIONAL:** FRUSTRACIÓN

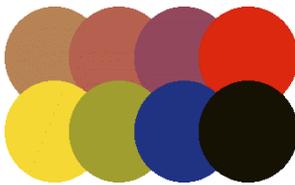
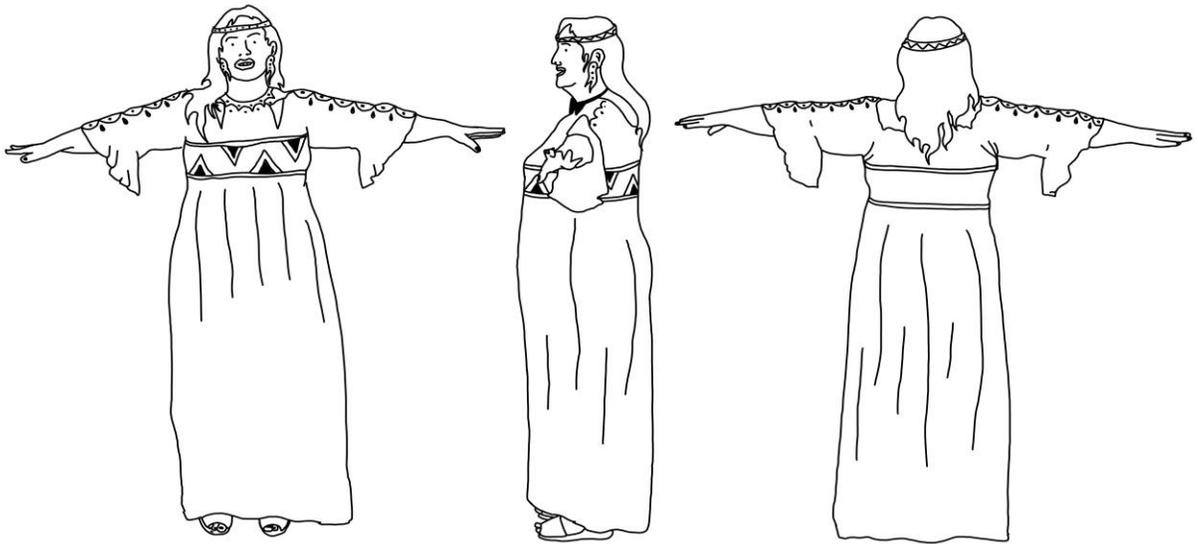
### REPRESENTACIÓN CONTEXTUAL

<b>ORIGEN:</b> PALMIRA	<b>HABILIDADES:</b> MAGIA
<b>RESIDENCIA:</b> PALMIRA	<b>ESTADO CIVIL:</b> SOLTERA
<b>Ocupación:</b> ANIMA	<b>CARÁCTER:</b> COLÉRICO
<b>INGRESOS:</b> 0	

**Cuestionario ejercicio creación de personaje** Se realizan las preguntas seleccionadas del cuestionario <sup>21</sup>de Arthur Aron como a los demás personajes primarios y secundarios.

<sup>21</sup> En este link se muestra el cuestionario de creación de personajes realizado a Iyali: <https://docs.google.com/document/d/10g3U4ZKSd7TS4ZDPQIHjDfdwYJdbO4f/edit#>

**Figura 46** Imagen creación de personaje lyali sin color



lyali al igual que Helena, es representada con una paleta de color

con más luz. Este personaje es el mentor y el que le da la vuelta de giro más importante a la historia aparte de ser de otro de tiempo. Se utilizan diferentes tonos con mayor luz a la paleta de color general con el fin de indicar la sensación de entusiasmo al ser el personaje que aporta una solución para el problema principal de la historia.

**Figura 47** Imagen creación de personaje lyali color

[Escriba aquí]



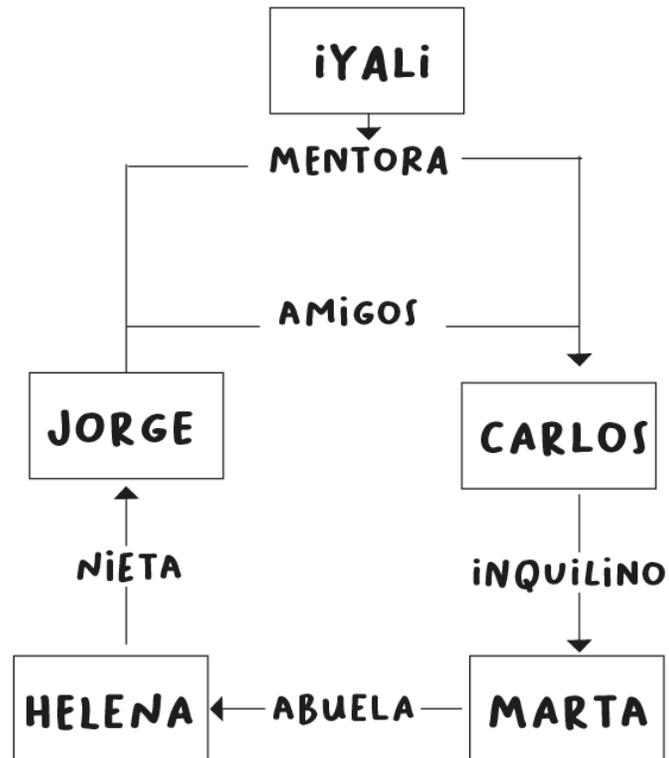
Figura 48 Imagen creación de expresiones lyali



Figura 49 Imagen diagrama de relaciones personajes de Ciudad Reciclaje

[Escriba aquí]

**DIAGRAMA RELACIONES  
DE PERSONAJES  
CIUDAD RECICLAJE**



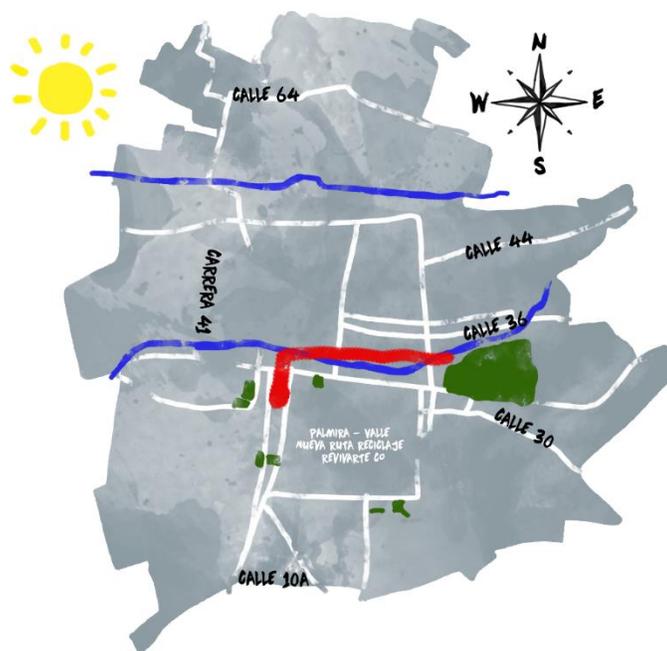
**Creación de Escenarios**

Para la realización de los escenarios se tuvo en cuenta lugares característicos de la ciudad de Palmira, los cuales se determinaron por la ampliación de la nueva ruta de Revivarte Co

[Escriba aquí]

la cual será en el centro de la ciudad. La proporción de los escenarios no es figurativa ya que se busca destacar al personaje y mostrar los diferentes lugares que usa la ruta de reciclaje.

Figura 50 Imagen de nueva ruta de reciclaje Revivarte Co



La historia inicia en la parte exterior de la casa de la familia Recicladora, empieza desde el cielo haciendo un paneo de arriba a abajo hasta llegar al frente de donde será la partida de la pieza

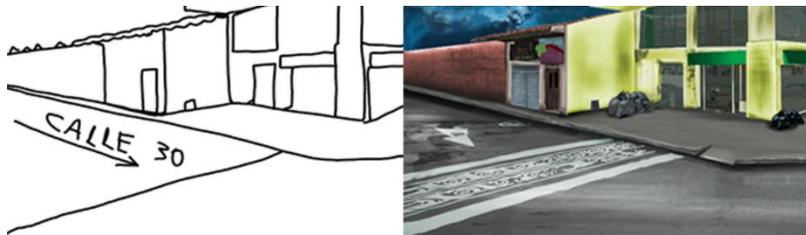
[Escriba aquí]

audiovisual, la cual transcurre generalmente en escenas planas que van tomando profundidad de acuerdo a los elementos que se mueven en ella.

Esta historia como es mencionado anteriormente, está narrada en la ciudad de Palmira donde se muestran ciertas calles características por las que Revivarte Co tiene presencia.

Se utiliza un ilustración digital y elementos sin contorno lo cuales usan una paleta de color basada en tonos tierra, que aporta calidez sin dejar de lado la contaminación y pesadez que se quiere resaltar en cada escena.

**Figura 51** Imagen creación de escenarios



Por lo que se usa tensión en sus planos, haciéndolos mayormente desde un plano general y ángulo normal.

**Figura 52** Imagen creación de escenarios



[Escriba aquí]

En la realización de las escenas es repetitivo elementos como basura y desechos que junto a la paleta de color escogida y texturas dan el ambiente de polución que se busca.

**Figura 53** Imagen creación de escenarios



Otro elemento repetitivo en los escenarios es el de palmeras y muchos cables en la calle, elementos característicos del lugar original donde transcurre la historia. Estos elementos son hechos a partir de la creación de plumas en Photoshop, las cuales se modifican en escala y perspectiva según la escena para su uso.

**Figura 54** Imagen creación de escenarios



Se utilizan escenarios sueltos y otros que están unidos geográficamente literal al lugar de referencia y se busca una estética de ilustración realizada a mano, con elementos autóctonos, infraestructura y características de Palmira. Como ventanas, forma de sus casas, calles, puertas.

**Figura 55** Imagen creación de escenarios

[Escriba aquí]



Figura 56 Imagen creación de escenarios



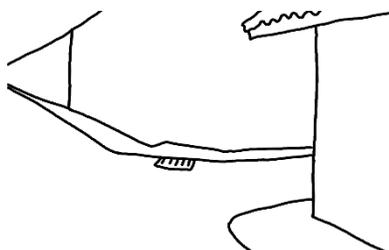
La tonalidad de las escenas se manejó de acuerdo a la historia; utilizando un 30% más de luz en la paleta de color en el momento en el que se relata cómo era Palmira en el pasado, su contaminación y el final de la pieza gráfica.

[Escriba aquí]

Figura 57 Imagen cambio de color paleta de color creación de escenarios



Figura 58 Imagen proceso creación de escenarios



Para el proceso de ilustración de escenarios, se inicia bocetando el plano general de la imagen usando Photoshop.

Figura 59 Imagen proceso creación de escenarios



Se separa el elemento que se va a empezar a ilustrar, haciendo una mancha como base usando el color de la

paleta de color seleccionada que más se acerque a la realidad

Figura 60 Imagen proceso creación de escenarios

[Escriba aquí]



Se compone el área de trabajo con elementos que aporten a la narrativa de que se está en el lugar geográfico escogido

Y se emplea las herramientas de subexponer y sobreexponer de photoshop, para dar luz, sombra y poner texturas; detallando elementos de la imagen que se quiere realizar sin la necesidad de cambiar todo el tiempo de pincel ya que con esta opción jugando con la opacidad de la herramienta da la impresión de que se está usando un degradado amplio, haciendo la separación de color más estrecha. Se agregan detalles como otros colores, en avisos letras y graffittis.

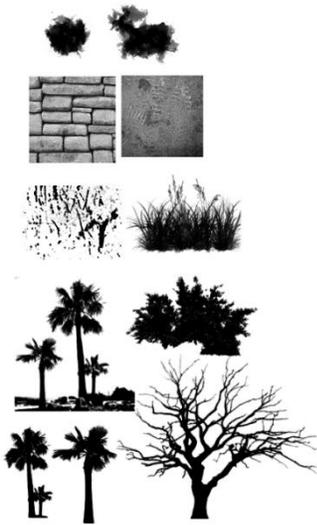
**Figura 61** Imagen proceso creación de escenarios



Se hace el mismo proceso con cada elemento por separado, y se compone la imagen finalmente juntando todo en el boceto inicial para dar orden. Y poner luz y sombra de todos los elementos unidos con la herramienta antes mencionada de Photoshop sobreexposición y subexposición.

**Figura 62** Imagen pinceles principales en la creación de escenarios

[Escriba aquí]



Se utiliza un pincel creado en photoshop a partir de manchas de acuarela el cual es utilizado en todas las ilustraciones de escenarios y personajes para dar una impresión de que es realizado a mano y que el color no quede plano, y otros pinceles para la representación de la vegetación y textura como paredes, grietas, e.t.c

- **Técnica de pieza audiovisual**

Con los insumos antes desarrollados en la fase de creación de personajes, y escenarios; se ilustra el movimiento de cada personaje contando la historia creada, siguiendo los lineamientos del guión técnico y el storyboard; para componer toda la pieza audiovisual la cual tiene movimiento al unir todas las imágenes. Las cuales se integran usando after effects.

Con este material y el guion literario se hace la grabación de las voces, las cuales son realizadas por personas pertenecientes a Revivarte Co.

Se usa una jerga Valluna característica de la zona con el fin de que el público objetivo se sienta identificado, y se hace la grabación usando la opción predeterminada con la que viene el celular Pop 4 air, en un cuarto aislado para que no interfieran otros sonidos; se integra todo

[Escriba aquí]

haciendo la edición de video usando Premier para la composición del piloto de la pieza audiovisual<sup>22</sup> a entregar.

- **Pieza Audiovisual**

Para la distribución de la pieza audiovisual se emplearán plataformas virtuales como son Facebook, Instagram, Youtube y Whatsapp. Por lo que se distribuye el contenido en 2 partes y se realiza el primero<sup>23</sup>, con el fin de dejar clara la información y obtener un mayor número de vistas y repeticiones, ya que requiere un lapso de atención más corto por lo que será más fácil de recordar, distribuir y reutilizar.

Este video será distribuido por la empresa Revivarte CO en sus diferentes plataformas y presentaciones.

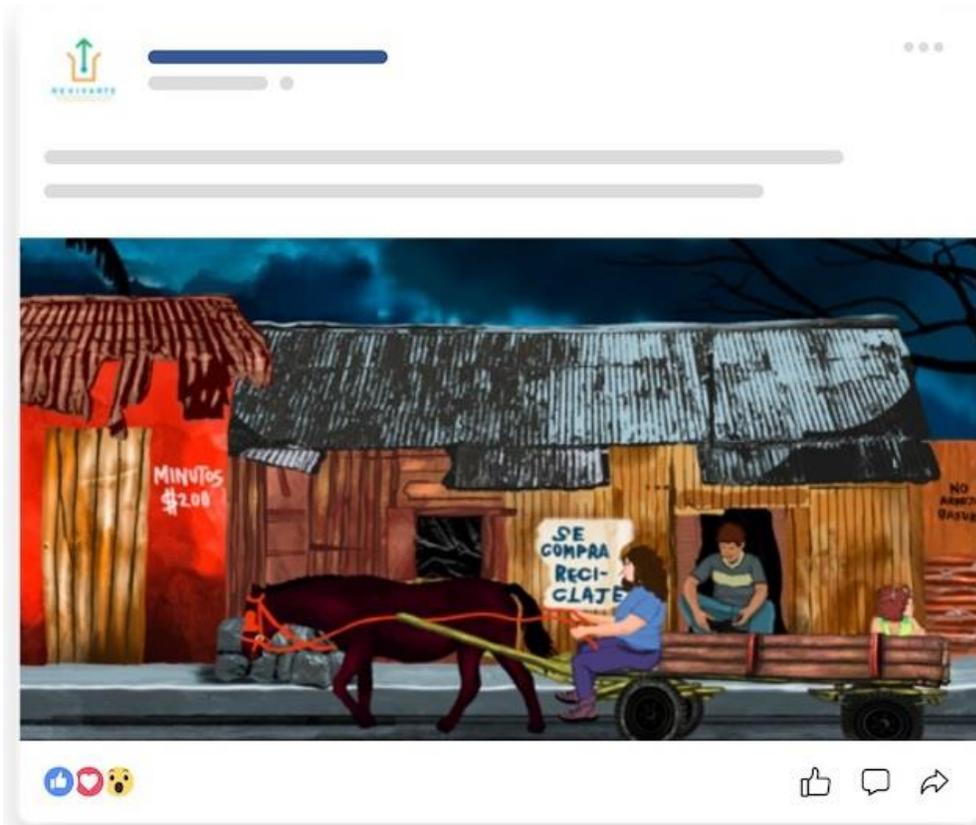
---

<sup>22</sup> En este link se muestra el piloto audiovisual: <https://acortar.link/yveSM9>

<sup>23</sup> En este link se muestra el primer video audiovisual: <https://onx.la/f24c0>

[Escriba aquí]

Figura 63 Imagen de video en fanpage Revivarte Co



[Escriba aquí]

## 12. Conclusiones

De los resultados obtenidos en el trabajo de grado **Ciudad Reciclaje** y teniendo en cuenta el desarrollo de este proyecto, es posible concluir:

- La importancia de conocer al público objetivo, más allá de lo que crea conveniente el solicitante del producto y el diseñador, ya que por ejemplo este proyecto fue pensado para que fuera una App móvil, una solución inviable que se descartó al realizar una encuesta virtual y tener insuficiente aceptación; y en la cual también se pudo deducir que un podcast tampoco sería buena idea ya que solo 13 personas de las 158 respondieron las preguntas que se formuló por medio de un audio.
- El audiovisual es una herramienta para la generación, exploración y conexión de ideas, así como la comunicación ya que enseña y demuestra elementos claves de aprendizaje y/o desarrollo.
- La calidad y el proceso de la creación de personajes y escenarios es muy importante para definir características comunicativas que la mera historia con un avatar y ubicación plana no lograría transmitir.
- Los audiovisuales creados con la intención de simplificar conceptos con un diseño visualmente estimulante ayuda al receptor a sintetizar y comprender cualquier tipo de tema.
- Los audiovisuales hacen posible emparejar conceptos con imágenes significativas, lo que a su vez pasa a nuestra memoria a largo plazo.
- Los audiovisuales en conjunto con el diseño de la información facilita la comprensión de una idea o un producto complejo que puede ser complicado o

[Escriba aquí]

aburrido ya que se asocia más al entretenimiento por lo que puede ser más llamativo que anuncios o folletos tradicionales.

- Ciudad Reciclaje es una historia que la empresa Revivarte Co utilizará en otras campañas para brindar información, dar tutoriales, plantear soluciones relacionadas al medio ambiente, separación en la fuente y temas relacionados a la empresa.

### 13. Referencia Bibliográfica

1. Superintendencia de servicios públicos domiciliarios (2019) *Informe nacional de disposición final*. GOV.CO <https://acortar.link/0IPF6>
2. Ministerio de ambiente y desarrollo sostenible (2019) *Resolución 2184 de 2019*. GOV.CO <https://acortar.link/R1K9CH>
3. Alcaldía de Palmira (2020-2023) *Plan De Desarrollo Municipal*. <https://acortar.link/myn5c>
4. Servicio nacional de aprendizaje SENA (2019) *Resolución N° 1-1666*. <https://acortar.link/vusq1R>
5. Kaza, Silpa; Yao, Lisa C.; Bhada-Tata, Perinaz; Van Woerden, Frank. 2018. What a Waste 2.0: A Global Snapshot of Solid Waste Management to 2050. Urban Development. Washington, DC: World Bank. © World Bank. <https://openknowledge.worldbank.org/handle/10986/30317>
6. ONU Medio Ambiente (2018). *Perspectiva de la gestión de residuos en América Latina y el Caribe*. Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente, Oficina para América Latina y el Caribe. Ciudad de Panamá, Panamá. <https://acortar.link/uHL0oi>
7. Departamento Administrativo Nacional de Estadística -DANE (2020). *Boletín Técnico. Cuenta ambiental y económica de flujos de materiales – Residuos sólidos*. Bogotá D.C.
8. Alcaldía de Palmira (2021) *implementación, evaluación y seguimiento del plan de gestión integral de residuos sólidos 2016-2027*. <https://acortar.link/L9B2bl>
9. Alcaldía de Palmira (2016-2027) *Plan integral de residuos sólidos*: <https://acortar.link/ZHEAHx>
10. Frank Chimero (2012) Twitter. <https://quotesondesign.com/frank-chimero/>

11. Basura global cero (2008-2022) *Convierte tus residuos en recursos*.  
<https://www.basuraceroglobal.com/>
12. Sureste, Simar (2014). La separación y recolección de residuos sólidos en mi municipio. <https://acortar.link/bFAxkb>
13. ECO (2019) *Campañas de reciclaje que te hacen reciclar*. <https://n9.cl/ka0vk>
14. Ciencia mágica (2019-2021). Ciencia mágica  
<https://www.facebook.com/seelcientificoquellvasdentro/about>
15. Basurama (2002-2020) *Proyectos Basurama*. <http://basurama.org/#3>
16. Sufrider foundation (2002-2021) *Surfrider campaigns*. <https://www.sufrider.org/>
17. Colombo, E. (2018). Don't be a bully, loser. Vimeo.  
<https://vimeo.com/232624720>
18. Clifton B Chadwick (1999) *Psicología del aprendizaje desde el enfoque constructivista* (pp.22-67) Revista Latinoamericana de psicología.  
<https://www.redalyc.org/pdf/805/80531303.pdf>
19. Lexico Publishing Group, LLC. (2003) *Webster's New Millennium Dictionary of English, edición preliminar*.
20. ONU (2018) *Agenda para el desarrollo sostenible*. <https://acortar.link/QEFTJ>
21. Beldarrín, E. (2004). *Horizontes*. Pontificia Universidad Católica de Puerto Rico:  
<http://www.pucpr.edu/hz/013.html>
22. Bayón P Morejón (2005) La cultura ambiental y la construcción de entornos de reproducción social en Cuba: un reto para el siglo 21 (pp. 32-87) instituto de Filosofía, Ministerio de Ciencia, Tecnología y Medio Ambiente.  
<https://acortar.link/nipD4X>
23. Aguilar Rojas, G. A., & Iza, A. O. (2009). *Derecho ambiental en Centroamérica* (pp. 08-24) CUICN <https://acortar.link/0Hqjxo>
24. Chang Marcos Alegre (2005) Folleto Gestión Integral de los Residuos Sólidos Municipales, Primera Edición (pp. 20-75). SINIA. <https://acortar.link/0fZc7m>

[Escriba aquí]

25. Gobierno de Colombia (2021) *Nuevo código de colores*. GOV.CO  
<https://acortar.link/piW8g2>
26. Niall Patrick, N. P. (2020). *Entrevista a Richard Saul Wurman, arquitecto y fundador de TED*. *Arch daily*. <https://www.archdaily.co/co/937778/entrevista-a-richard-saul-wurman->
27. Wikipedia contributors (2007) *Parallax scrolling*. Wikipedia.  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Parallax\\_scrolling](https://en.wikipedia.org/wiki/Parallax_scrolling)
28. Podzo Di Borgo (2014) *Marie-France Briselance y Jean-Claude Morin, Grammaire du cinema, París, Nouveau Monde, coll. Télérama*. (edi.201 ,pp.32)
29. Ministerio de salud y protección social (2021) *Normativa de resoluciones*. GOV.CO. [https://www.minsalud.gov.co/Paginas/Norm\\_Resoluciones.aspx](https://www.minsalud.gov.co/Paginas/Norm_Resoluciones.aspx)
30. Bruce Archer (1963) Metodología sistemática para diseñadores. Metodología (pp. 27-34) <https://acortar.link/kRYukv>
31. Phanor Mondragón (2015) La Guaca del Tesoro Malagana. Isuu  
<https://acortar.link/ZRHede>
32. Bryan Tillman (2011) Creative Character Design (pp. 25-42) Focal Press.
33. Gerald Kelsey (2004) Escribir para la televisión .Paidós Ibérica.
34. Carl Jung (2013) Arquetipos e Inconsciente Colectivo. Paidós.
35. new york times (2015) Las 36 preguntas de Arthur Aron que llevan al amor.  
<https://www.nytimes.com/es/2015/02/10/espanol/cultura/las-36-preguntas-que-llevan-al-amor.html>

## 14. Listado de Figuras

	65
Figura 18 <i>Imagen de encuesta de personas no vinculadas a Revivarte Co</i>	66
Figura 19 <i>Imagen de encuesta de personas no vinculadas a Revivarte Co</i>	67
Figura 20 <i>Imagen de encuesta de personas no vinculadas a Revivarte Co</i>	68
Figura 21 Imagen Encuesta a usuarios de Revivarte	69
Figura 22 Imagen Encuesta a usuarios de Revivarte	69
Figura 23 Imagen Encuesta a usuarios de Revivarte	70
Figura 24 Imagen encuesta a usuarios de Revivarte	71
Figura 25 <i>Imagen Grupo focal</i>	72
Figura 26 <i>Imagen Grupo focal</i>	73
Figura 27 <i>Imagen Grupo focal</i>	74
Figura 28 Imagen de identificador Ciudad Reciclaje	82
Figura 29 <i>Imagen de bocetos creación de personaje – Jorge</i>	85
Figura 30 <i>Imagen de bocetos creación de personaje – Jorge</i>	85
Figura 31 <i>Imagen de bocetos creación de personaje – Jorge</i>	86
Figura 32 <i>Imagen de bocetos creación de personaje – Jorge</i>	86
Figura 33 <i>Imagen de bocetos creación de personaje – Marta</i>	87
Figura 34 <i>Imagen de bocetos creación de personaje – Marta</i>	88
Figura 35 <i>Imagen de bocetos creación de personaje – Marta</i>	89

[Escriba aquí]

Figura 36 <i>Imagen de bocetos creación de personaje – Marta</i>	89
Figura 37 <i>Imagen de bocetos creación de personaje – Helena</i>	90
Figura 38 <i>Imagen de bocetos creación de personaje – Helena</i>	91
Figura 39 <i>Imagen de bocetos creación de personaje – Helena</i>	91
Figura 40 <i>Imagen de nueva ruta de reciclaje Revivarte Co</i>	93
Figura 41 <i>Imagen de bocetado y escenario calle 30 Palmira</i>	93
Figura 42 <i>Imagen de bocetado y escenario carrera 23 Palmira</i>	94
Figura 43 <i>Imagen de bocetado y escenario carrera 29 Palmira</i>	94
Figura 44 <i>Imagen de bocetado y escenario carrera con carrera 30 Palmira</i>	94
Figura 45 <i>Imagen de bocetado y escenario Palmira</i>	95
Figura 46 <i>Imagen de bocetado y escenario carrera 28 Palmira</i>	95
Figura 47 <i>Imagen de bocetado y escenario calle 32 Palmira</i>	95
Figura 48 <i>Imagen de bocetado y escenario calle 32 Palmira</i>	96
Figura 49 <i>Imagen de bocetado y escenario calle 32 Palmira</i>	96
Figura 50 <i>Imagen de bocetado y escenario calle 32 Palmira</i>	96
Figura 51 <i>Imagen de ejemplificación parallax</i>	97
Figura 52 <i>Imagen creación de escenario</i>	100
Figura 53 <i>Imagen creación de escenario</i>	100
Figura 54 <i>Imagen creación de escenario</i>	101
Figura 55 <i>Imagen creación de escenario</i>	101
Figura 56 <i>Imagen creación de escenario</i>	102
Figura 57 <i>Imagen cambio de color paleta de color creación de escenarios</i>	103

[Escriba aquí]

	123
Figura 58 <i>Imagen proceso creación de escenarios</i>	103
Figura 59 <i>Imagen proceso creación de escenarios</i>	103
Figura 60 <i>Imagen proceso creación de escenarios</i>	103
Figura 61 <i>Imagen proceso creación de escenarios</i>	112
Figura 62 <i>Imagen pinceles principales en la creación de escenarios</i>	113
Figura 63 <i>Imagen mockup video en la Fanpage de Revivarte Co</i>	115

## 15. Anexos

1. Anexo 1: Historia
2. <https://docs.google.com/document/d/1yCwWW7oIBrB5NYEOI1uw5vhnQI1tgDEF/edit>
3. Anexo 2: Guion literario
4. <https://docs.google.com/document/d/1hHD1b0osKI40ogYpAQ5U-S5ltnOsAau/edit?rtpof=true>
5. Anexo 3: Guion técnico
6. <https://docs.google.com/document/d/1hHD1b0osKI40ogYpAQ5U-S5ltnOsAau/edit?rtpof=true>
7. Anexo 4: Storyboard
8. <https://docs.google.com/document/d/1hHD1b0osKI40ogYpAQ5U-S5ltnOsAau/edit?rtpof=true>
9. Anexo 5: Cuestionario creación de personaje Jorge  
<https://docs.google.com/document/d/1WSUlaoUQpbxO9Vt6fwCVWEQ2u40IPexz/edit?rtpof=true>
10. Anexo 6: Cuestionario creación de personaje Jorge:  
<https://docs.google.com/document/d/1WSUlaoUQpbxO9Vt6fwCVWEQ2u40IPexz/edit>
11. Anexo 7: Cuestionario creación de personaje Marta:  
[https://docs.google.com/document/d/1JnCB3MU6M5nAtq3BAkIIz6JW2W-A9c\\_V/edit](https://docs.google.com/document/d/1JnCB3MU6M5nAtq3BAkIIz6JW2W-A9c_V/edit)
12. Anexo 8: Cuestionario creación de personaje Helena:  
<https://docs.google.com/document/d/1K mz4djow7POehB2dTb0QtBgRjcA jg8-1/edit>
13. Anexo 9: Cuestionario creación de personaje Carlos:  
[https://docs.google.com/document/d/1BJ\\_SglB0cRlCMyqE97FLIIQFHjd2uX1l/edit](https://docs.google.com/document/d/1BJ_SglB0cRlCMyqE97FLIIQFHjd2uX1l/edit)

[Escriba aquí]

14. Anexo 10: Cuestionario creación de personaje lyali:  
<https://docs.google.com/document/d/10g3U4ZKSd7TS4ZDPQIHjDfdwJYJdbO4f/edit>
15. Anexo 11: Piloto Ciudad Reciclaje:  
[https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1FNQ6zy7ODZpCGbFlk116NHQaKNu\\_gxXc2](https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1FNQ6zy7ODZpCGbFlk116NHQaKNu_gxXc2)
16. Anexo 12: Primer video de Ciudad Reciclaje:  
[https://drive.google.com/file/d/19qnx\\_O85TQ4ic0qxf4jbuzy7UuUQ77KN/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/19qnx_O85TQ4ic0qxf4jbuzy7UuUQ77KN/view?usp=sharing)