

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Basura Diseño

Daniela Mariagracia Guerrero Negrete

Diseño Comunicacional

**Trabajo de integración curricular presentado como requisito para la
obtención del título de Licenciada en Diseño comunicacional**

Quito, 18 de diciembre de 2019

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

COLÉGIO COMUNICACIÓN Y ARTES

CONTEMPORÁNEAS

HOJA DE CALIFICACIÓN

DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Diseño Basura

Daniela Mariagracia Guerrero Negrete

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

**María Cristina Muñoz,
MA Diseño Interactivo**

Firma del profesor:

Quito, 18 de diciembre de 2019

Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley

Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante:

Nombres y apellidos:

Daniela Mariagracia Guerrero Negrete

Código:

00129576

Cédula de identidad:

1722379847

Lugar y fecha:

Quito, 18 de diciembre de 2019

RESUMEN

Basura Diseño crea piezas a partir de material residual recuperado, visibiliza la problemática del desperdicio y enaltece los desechos transformándolos en nuevos productos que promueven la economía circular. Para la sociedad en que vivimos puede ser basura, pero al transformarla en productos útiles, pretende poner en duda la mala concepción de la palabra residuo.

Palabras clave: materiales residuales, basura, desperdicio, enaltecer, economía circular.

ABSTRACT

Basura Diseño creates products out of residual material by underlining the waste problematic while promoting the circular economy our consumerist doctrine is lacking of. The concept is that of transforming what today most of us consider litter into useful products, product that will put the definition of garbage on doubt.

Keywords: waste materials, garbage, waste, circular economy.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	6
Reflexión teórica.....	7
Desarrollo.....	8
Conclusiones.....	16
Referencias bibliográficas.....	17
Anexo A: Exhibición.....	18

INTRODUCCIÓN

La sociedad actual tiene un concepto negativo acerca de los materiales residuales, consideran a estos como elementos inútiles o sin valor, simple basura destinada para ser desechada. Al contrario de lo comúnmente estipulado, estos elementos no han perdido todo su potencial después de ser desechados, por lo que pueden ser aprovechados como materia prima para la creación de nuevos productos.

Aquel concepto erróneo sobre los desperdicios se debe, en su mayoría, a dos factores. El primero de ellos relacionado con la “cultura del desecho” pues, como bien explica Balboa, esta está entrelazada a un modelo económico lineal que se basa en la extracción de recursos de la tierra para inmediatamente trabajarlos, venderlos y desecharlos, evitando al máximo la reflexión por parte del consumidor sobre cómo exactamente el producto llegó a sus manos y qué va a pasar con él una vez que ha pasado por ellas (Balboa, 2014, p.85). De lo anterior se puede deducir cómo la dinámica contemporánea acerca de los productos industriales no solo implica una sobreexplotación de nuestros recursos naturales, pero también conlleva una cantidad de contaminación sin precedentes.

Si bien la doctrina consumista que hemos adoptado en parte se basa en la indiferencia del consumidor, esta también se debe a un condicionamiento por parte de los manufactureros. Según Fernández, los fabricantes se hacen valer de lo que ha llamado “obsolescencia programada” de un producto para incrementar sus ingresos a través de una “elaboración programada de productos de consumo que se volverán obsoletos en el corto plazo por una falla programada o bien una deficiencia incorporada por el productor.” (2014, p.1). Esto, en términos simples, significa que la industria no solo promueve la mercancía desechable, sino que incluso la fuerza en nuestras vidas, causando así daños que se creen irreversibles al ambiente.

REFLEXIÓN TEÓRICA

El problema que actuales y futuras generaciones enfrentan gira entorno a la contaminación de nuestro medio. Lo vemos constantemente en todos los medios de difusión y su relevancia crece a medida que sus consecuencias se vuelven cada vez más alarmantes, por lo que es imperativo resaltar cómo la problemática puede ser abordada desde todos los ámbitos de nuestro día a día, como se estudiará a continuación.

Según Romero, la industria textil es la segunda más contaminante del mundo (2018). Esto se debe a que, para crear nuevas prendas, es necesaria la utilización de grandes cantidad de agua, energía y elementos químicos (Gómez, 2016), todo esto sin siquiera mencionar que tanto los residuos que se derivan del proceso de fabricación como la vestimenta que es desechada debido a la cultura del desecho será, de igual forma factores contaminantes.

Por otro lado, si bien el tema del plástico es comúnmente mencionado al hablar de la situación ambiental, las cifras que este tema en específico aporta son abismales, como lo describe el Banco Mundial: “Tan sólo en 2016, en el mundo se generaron 242 millones de toneladas de desechos de plástico” (2018). De lo anterior es imprescindible rescatar que, al contrario de como habitualmente se cree, gran parte de aquel plástico no proviene de las botellas que votamos (botellas cuyas tapas son solo en un 80% recicladas [Castells, 2012,p.1036]) , sino que también se debe a la inmensa cantidad de basura electrónica que se genera al año. Como Aguilera describe, “anualmente se generan entre 20 y 50 millones de toneladas de basura electrónica al año”(2010, p. 47). Basura de la cual se suele recuperar sólo aquellos componentes de valor (como el cobre) pero cuyo plástico es simplemente desechado (Real, 2009,p.6) .

Por último, con el propósito de entender aquello por lo que la idea de este emprendimiento se ideó, es necesario explicar el concepto de la economía circular. María Remedios Zamora (profesora de la Universidad de Málaga, España) los describe como un nuevo modelo económico en el que “ se aprovecha el potencial de los residuos, reduciendo su impacto medioambiental y contribuyendo al desarrollo económico” (2018, p.396). Es así como el concepto conlleva en el cuidado y conservación del medio ambiente y de sus seres vivos mediante prácticas ya conocidas como la de las tres R’s (reducir, reutilizar y reciclar) mientras, al mismo tiempo, promueve un modelo estable y abundante en el que costos de materia prima se ven necesariamente reducidos.

DESARROLLO

El objetivo de Diseño Basura es visibilizar la problemática del desperdicio, enaltecer los desechos transformándolos en nuevos productos, cambiar la cosmovisión actual que las personas tiene sobre los residuos y promover la economía circular. Mediante 3 piezas, que fueron diseñadas, creadas y producidas a base de residuos se puede plasmar el concepto del proyecto.

La primera pieza es *Furo*, un envoltorio textil reusable elaborado con residuos de industrias productoras de telas. *Furo* sustituye al papel de regalo de un solo uso, añade un detalle al obsequio, garantiza la reutilización del producto sin necesidad de desechar, recicla fragmentos de telas ya sea para envolver otros regalos o para un accesorio como pañuelos, cintillos, carteras, etc. con el cual cumple el objetivo de sustentabilidad ofreciendo otras funciones. Su

nombre proviene de Furoshiki, una técnica milenaria japonesa de envolver objetos donde es utilizado un pañuelo cuadrado para transportar o almacenar objetos.

El estilo gráfico de *Furo* está inspirado en la cromática, textura y patrones de los residuos de telas. El producto cuenta con un packaging para ser exhibido en percha y con una etiqueta donde proporciona al usuario información del producto como maneras de envolver un regalo, usos del producto, el concepto de economía circular y como este es desarrollado en *Furo*.



Figura 1 Furo



Figura 2 Furo packaging



Figura 3 Furo packaging arte



Figura 4 Furo producto

La segunda pieza es *Entre Cables*, son cordones para gafas construidas a partir de cables eléctricos que ya cumplieron su ciclo de vida y son obsoletos tecnológicamente. *Entre Cables* consiste en rescatar diversos cables de diferentes colores, texturas y tamaños, diseñar un modelo de cordón y adaptarlo a las gafas mediante pequeñas herramientas de metal ubicadas a cada lado del producto logrando así sostenerlo en las gafas. Actualmente los cordones para gafas son artículo muy utilizado por las personas. Para diseñar el productos es aprovechado la resistencia, textura, grosor y colores de los cables eléctricos.

El propósito de esta pieza, es la reutilización de cables que las personas desechan, alargar su vida útil y ahorrar energía que sería utilizada en maquinarias para crear un producto con materiales vírgenes.



Figura 5 Entre Cables



Figura 6 Entre Cables etiqueta



Figura 7 Entre Cables producto

La tercera pieza es *Taps*. Se trata de un juguete, con el cual niños mayores de 12 años se divierten jugando con tapas de plástico recicladas. El objetivo de *TAP* es utilizar la imaginación de cada persona, creando y construyendo piezas hechas con tapas PET que al ser derretidas, las piezas se juntan creando el juguete.

Todos los elementos para jugar con *Taps* se encuentran dentro del packaging (tapas previamente derretidas y listas para jugar, dos láminas de papel vegetal para unir las tapas, instrucciones de uso e información relevante del producto).



Figura 8 Taps

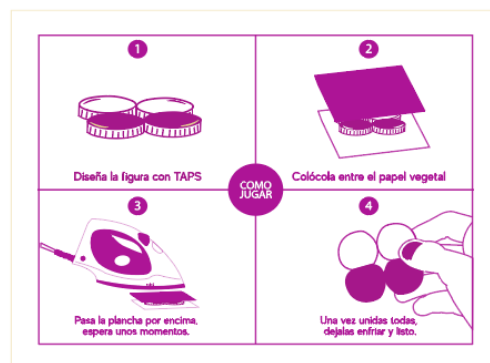


Figura 9 Taps packaging

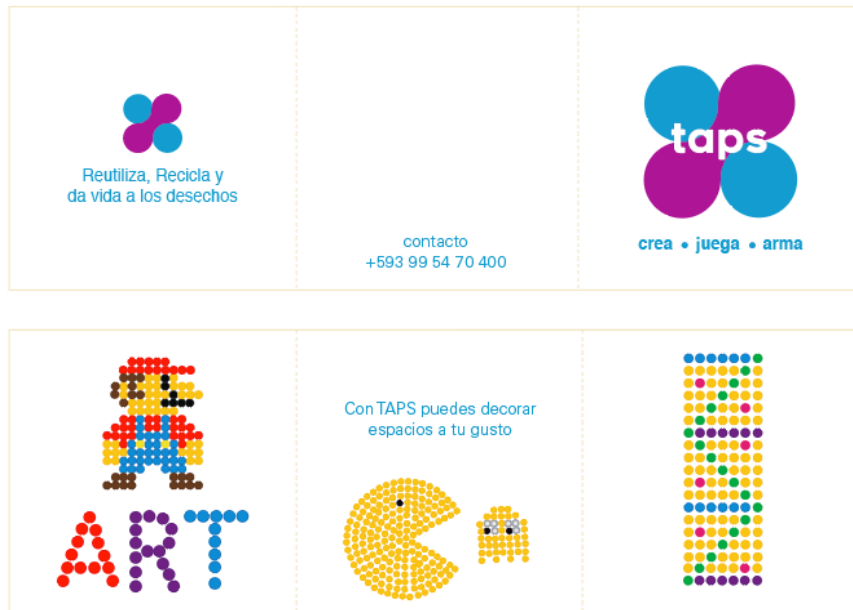


Figura 10 Taps instructivo



Figura 11 Taps producto

CONCLUSIONES

Después de un proceso de investigación, ideación y prototipado, me siento contenta con la creación de estas 3 piezas hechas con material residual. Existe una infinidad de materia prima para crear nuevos productos pero, al producir artículos con materia residual, estos, tienen un mayor impacto ambiental y social.

La comunicación que cada producto debe transmitir al consumidor fue un elemento clave ya que, al manejar un concepto complicado como residuos, se intenta moldear el pensamiento negativo que la sociedad tiene acerca de los materiales sobrantes o residuales. Por medio del diseño cada pieza se transmitió al consumidor de una manera amigable.

Al principio del proyecto fue un reto seleccionar los 3 materiales (residuos textiles, cables USB y tapas PET) ya que debían cumplir con la problemática de aprovechar los materiales residuales, ser amigable con el medio ambiente y sostenible y productivos para el consumidor, reto que fue cumplido con éxito.

El propósito de este proyecto y exhibición es plantar la idea y si es posible, cambiar la mentalidad de la industria y los consumidores sobre los residuos, alargar la vida útil de los materiales y reducir la producción de basura. Gracias a un nuevo modelo de consumo y nuevos modelos de producción como lo es la economía circular, es posible dar valor a estos materiales rescatados y a los productos que se produjeron con ellos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, L. H. (2010). La basura electrónica y la contaminación ambiental. Enfoque UTE, 1(1), 46-61.
- Banco Mundial (2018). Los desechos: un análisis actualizado del futuro de los derechos.
- Castells, X. E. (2012). Reciclaje y tratamiento de residuos diversos: Reciclaje de residuos industriales. Ediciones Díaz de Santos.
- Corral, F. (7 de abril 2015). La ‘cultura del desecho’. *El Comercio*.
- Fernandez Rey, L. (2014). La obsolescencia programada: sus consecuencias en el ambiente y la importancia del consumo responsable. *Terra Mundus*, 1(1).
- Gómez García, F. (2016). Contaminación medioambiental en la industria textil.
- Real, M. (2009). Preparación y caracterización térmica y mecánica de mezclas PET-reciclado/Poliiolefinas.
- Roselló, M. (2018). La energía de los residuos: Un paso más en la economía circular. In Morenilla J. (Author) & Ríos I. (Ed.), *Servicios de Interés general y protección de los usuarios: Educación, Sanidad, Servicios Sociales, Vivienda, Energía, Transportes y Comunicaciones Electrónica*. (pp.395-410). Madrid: Dykisonson, S.L. doi: 10.2307/j.ctt22nmdd9.18
- Romero Sánchez, E. D., & Pinzón Santamaría, M. (2018). Propuesta de transformación de residuos textiles elaborados en poliéster.
- TEDx Talks (Productor) .Bédar M. (Director). (2018) Economía circular: desarrollo y bienestar: TEDxUCBCochabamba [Video]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=5IAvcQsdt5E>

ANEXO A: EXHIBICIÓN



DIC
20

Resiliencia

Público · Organizado por USFQ Diseño Comunicacional y 2 personas más

✓ Me interesa ▾



🕒 3 fechas · 18 dic. - 20 dic.
El evento ha finalizado hace un día

📍 USFQ Diseño Comunicacional
Diego de Robles, Quito

[Mostrar mapa](#)

Anexo 1 Promoción exhibición Facebook



Anexo 2 Stand exhibición



Anexo 3 Producto Furo exhibition