

Ad Eternum

Pontificia Universidad Católica de Chile
Facultad de Arquitectura, Diseño y
Estudios Urbanos

Escuela de Diseño

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la
Pontificia Universidad Católica de Chile para
optar al título profesional de Diseñador.

Autor: Josefina Guzmán Prieto
Profesor guía: Bernardita Figueroa

Julio, 2018
Santiago, Chile



DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

Gracias al mar por darme tranquilidad en tiempos de tormenta, este viaje comienza y termina en sus aguas.

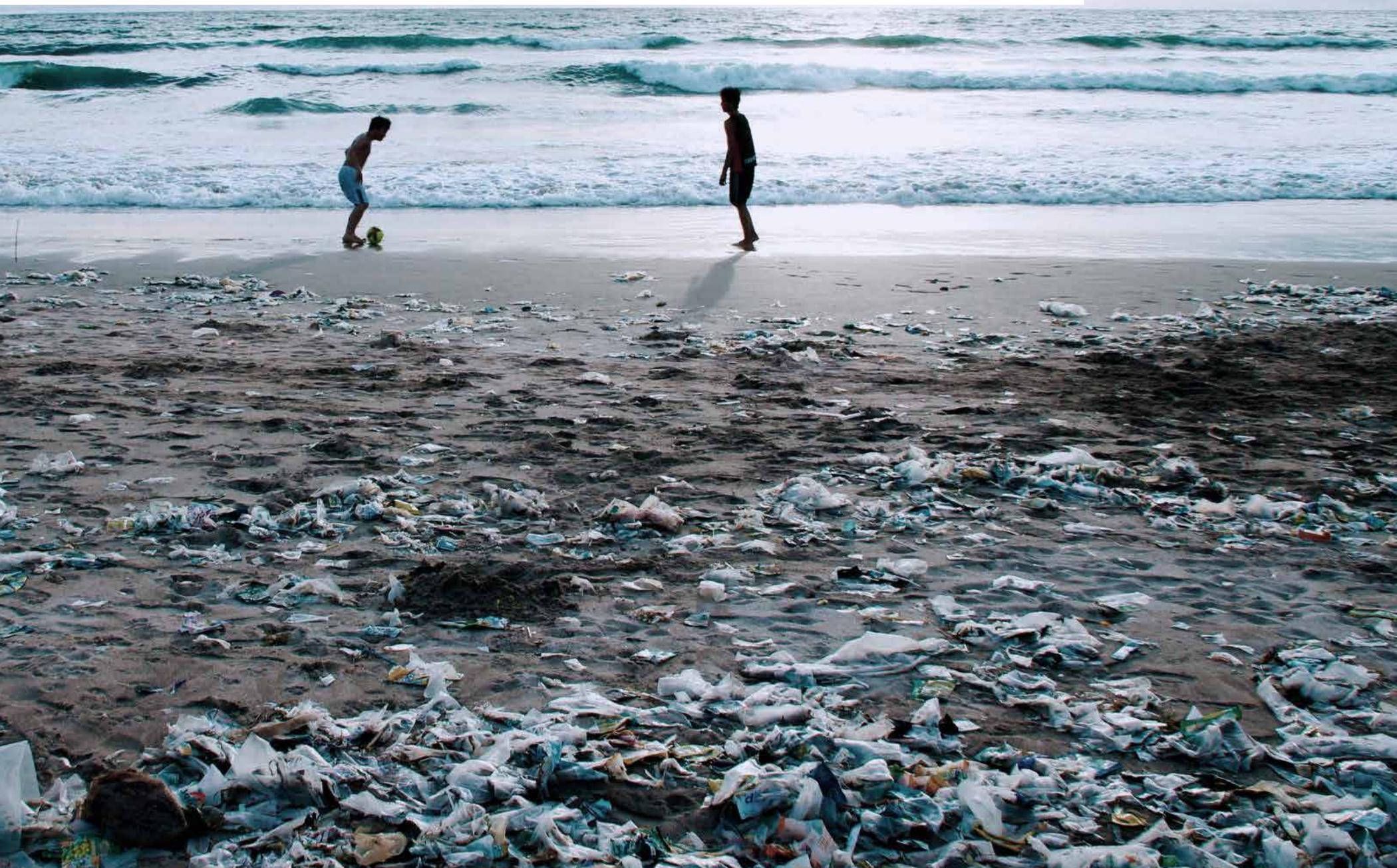
A Berta por siempre escucharme desde el otro lado del mundo. A la Costa por estar desde siempre ahí, poniéndose la camiseta conmigo.

A Mark y a Agustín por dejarme entrar con ellos al mundo del plástico.

A mis papás por impulsarme a siempre hacer las cosas bien, a la Antonia por su infinita paciencia y al Jaco por llegar en el momento perfecto con su apoyo incondicional y ganas de cambiar el mundo. ¡Gracias!



“ El problema, es que crees que tienes tiempo” - Buddha



Contenidos

Índice

Índice

Introducción
Diseño Crítico
Motivación Personal

12. Levantamiento de Información

13. I. La Industria del Plástico

Historia
Producción Plástica
Plástico de un solo uso
Externalidades negativas

26. II. Consumo Actual

Situación en Chile
Cultura de lo efímero

34. III. Diseño para cambiar paradigmas

Problemática detectada
Diseño Crítico

38. IV. El tatuaje como lenguaje

Tatuaje e historia
Tatuaje, cuerpo e identidad
Tatuaje y sociedad
Tatuaje como huella eterna

44. Formulación del proyecto

Oportunidad de Diseño
Mi rol como diseñadora
Formulación
Objetivos

50. Descripción del Proyecto

Descripción del Proyecto
Usuario
Antecedentes y Referentes

58. Proceso de Diseño

Cambios y nuevos caminos
Plan de Desarrollo
Creación del discurso
Objetos, Signos y Tiempo
Tatuados
Espacio Físico e interacción
Decisiones de Diseño

84. Construcción y Montaje

Cajas de luz
Difusión digital y analoga
Fardos plásticos

92. Ad Eternum

Primer testeo
Comentarios destacados
Publicaciones
Sumario

110. Anexos

Bibliografía
Patente
Entrevistas

Introducción

Al hablar de consumo en tiempos actuales, nos vemos insertos en una cultura de la inmediatez, lo fugaz, lo momentáneo y desechable. El plástico es una de las figuras icónicas del consumo. Su maleabilidad, la facilidad de producción y su bajo costo le dan una versatilidad única, usándose de forma transversal en casi todo producto usado por el ser humano. Estas ventajas comparativas con respecto a otros materiales han derivado en un hiper consumo del plástico y se ha generado una cultura en torno a él.

El modelo que predomina actualmente tanto en la industria del plástico como en múltiples aspectos de nuestra vida es el del consumo, el cual nace en la post guerra como un incentivo para el crecimiento económico, Como consecuencia, podemos ver implicancias en lo social, económico, ecológico y ético. La creación de nuevas materialidades, exploración con nuevas tecnologías y formas de comunicación, han traído innumerables ventajas a esta industria, pero así también, muchas consecuencias negativas, las cuales no fueron presupuestadas al momento de crear este producto.

Diseño Crítico

Así como los diseñadores buscan con su ingenio resolver problemas y encontrar las respuestas a nuevas interrogantes, también tienen el rol de informarse e instruir al consumidor para hacerlo parte de las soluciones. Se puede traspasar el límite del diseño tradicional y adentrarse en el diseño crítico, tomando el diseño como un medio para generar reflexión y que sea el mismo espectador quien proponga las soluciones a la problemática propuesta. Se busca que de la reflexión del espectador nazcan colectivos a través de la comunicación y la colaboración, los cuales encuentren una solución común, que mejore la calidad de vida.

A través del Diseño Crítico, se busca crear un lenguaje que propone preguntas, provoca e inspira, enfatizando el rol del diseñador como responsable de la educación de los usuarios y consumidores, concientizándolos de su poder como ciudadanos activos. Se pone en valor la ideología detrás del diseño y que su proceso es informado de acuerdo a una visión específica del mundo o una manera de entender la realidad (Dunne & Raby, 2013).

Motivación

Por otra parte, hay un interés personal por el mar. Y es aquí donde está mi fuente de inspiración, el motivo por el que nace este proyecto, en pos de protegerlo y revertir los daños que le hemos generado como consumidores de plástico.

Al estudiar el océano y sus fenómenos me llama la atención como hemos contaminado este ecosistema tan rico y como nos encontramos ajenos a esta realidad porque no lo vemos. Entre los agentes contaminantes, el plástico es el más problemático debido a su casi imposibilidad de degradación.

También, en torno a mi profesión tengo un interés especial por las propuestas de diseño y dirección de arte que persiguen la reflexión.

Me atrae especialmente lo que se genera en torno a ellas, creando espacios de conversación entre el público y el artista. Es por esta razón que el proyecto se inserta bajo este concepto, abriendo paso a la crítica como herramienta de cambio social a través de la fotografía como herramienta comunicativa.



- I. La industria del plástico
- II. Consumo Actual
- III. Diseño para cambiar paradigmas
- IV. El tatuaje como lenguaje

Levantamiento de información





- Historia
- Producción plástica
- Plásticos de un solo uso
- Externalidades negativas

Industria del plástico



“ La tierra no está muriendo está siendo asesinada” - A.Peterson



Historia y Economía

Historia del plástico

"I want to be plastic!" (¡Quiero ser plástico!).

La famosa frase del artista norteamericano Andy Warhol expresa la fascinación humana por un material que a simple vista parece perfecto: versátil, capaz de adquirir brillantes colores, ligero, impermeable y con un bajo costo de producción.

Estas características convierten al plástico en el material ideal para la producción de casi todo tipo de productos, especialmente aquellos de uso cotidiano, por lo que se encuentra presente en todo el mundo en las más diversas formas.

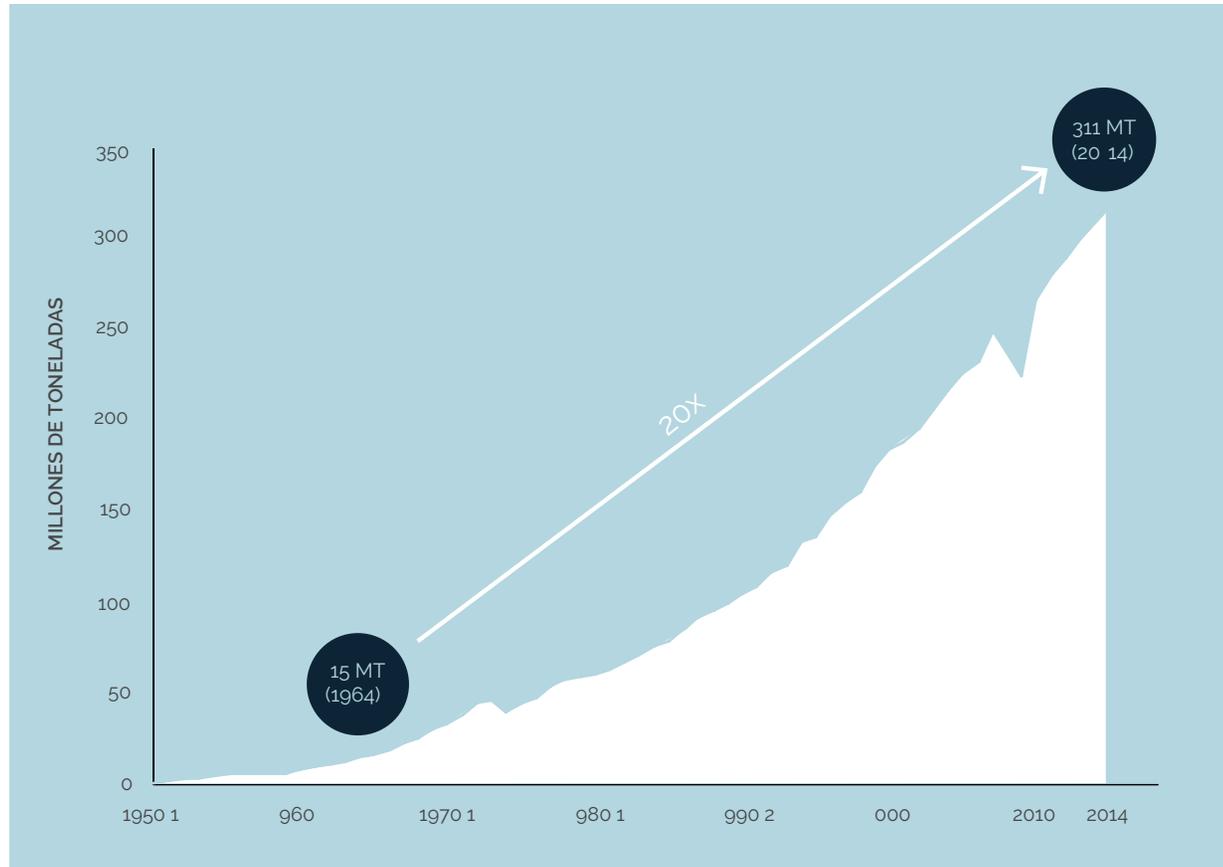
Sin embargo, el uso continuo de este material desde principios del siglo XX, no ha estado exento de problemas, puesto que su ciclo de

vida destinado al desecho, contrasta con la imposibilidad de degradación del plástico, lo que ha generado una masiva acumulación de éste (Ellen Macarthur Foundation, 2014).

Antiguamente las bolas de billar se hacían del marfil de los colmillos y cuernos de elefantes y rinocerontes. De cada colmillo se obtenían entre 3 y 4 bolas, lo que junto a la cacería hacía que el producto fuera muy costoso. Para evitar la cacería desmedida y producir a un menor precio, comenzó la búsqueda de un nuevo material que reemplazara al marfil.

En 1907 el belga ganador del Premio Nobel en Química, Leo Hendrik Baekeland (1863- 1944), creó la primera sustancia de plástico sintética:

la baquelita, reemplazando el marfil de las antiguas bolas y dando inicio a la producción en masa de una sustancia única, capaz de cubrir múltiples necesidades del ser humano dada su increíble versatilidad. Poco a poco ha invadido nuestro planeta, presente en casi todas nuestras formas de consumo, afectando hoy, de manera contraproducente a millones de especies, incluyendo al ser humano.



Elaboración propia sobre la base de **Ellen Macarthur foundation, 2014**

Crecimiento de la producción plástica
global desde 1950-2014

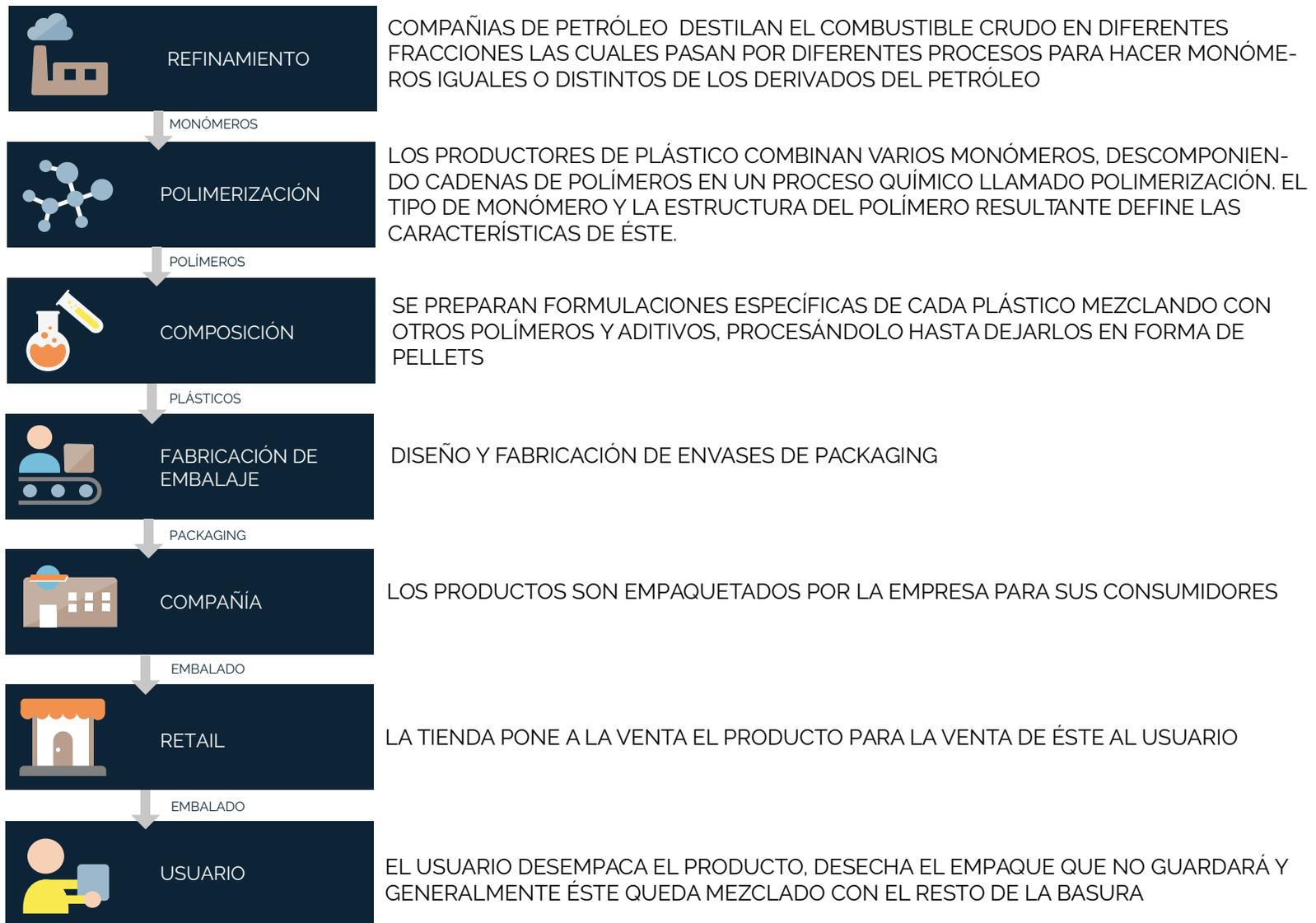
Producción plástica

Del centro de la tierra a tus manos

Según la RAE, entendemos por plástico, a aquellos materiales constituidos por compuestos orgánicos, sintéticos y semisintéticos, que pueden moldearse fácilmente, mediante una compresión, cambiando de forma y adquiriéndola de modo permanente (2017).

Su nombre deriva de plasticidad, una propiedad de los materiales, que se refiere a la capacidad de deformarse sin llegar a romperse.

A continuación, en el esquema adjunto se explica como se lleva a cabo la producción de plástico en el mundo y los procesos y pasos que se deben cumplir para elaborar los distintos productos plásticos que llegan a nuestras manos diariamente, en las más diversas formas.



Elaboración propia sobre la base de *PlasticsEurope website (January 2016): Plastics Recyclers*

Cadena de valor envases plásticos

Plásticos de un solo uso

La pesca fantasma es un fenómeno muy común que ocurre debido a que las industrias pesqueras y los pequeños pescadores, luego de realizar sus labores tiran al mar las redes que están en mal estado. Estas redes quedan varadas en algún lugar por enganche, y miles de animales quedan atrapados en la red, sin poder escapar, muriendo finalmente por el atrapamiento de esta red fantasma.



Consumo masivo fantasma

Por plásticos de un solo uso, entendemos aquellos que están diseñados para ser utilizados y desechados luego de un uso promedio de 11 minutos. Entre estos podemos identificar múltiples productos de uso diario como: bolsas, botellas, bombillas, cubiertos, vasos y todos los empaques plásticos que conservan la comida. Estos, presentan características en común fácilmente reconocibles: son de un material muy liviano y se rompen muy fácilmente por lo que duran muy poco. Además son difíciles de limpiar para una nueva utilización y están desde su origen destinados a convertirse en basura rápida. (Plastics recycling: challenges and opportunities, 2009)

Hoy en día el 95% de los plásticos del material de empaque (80-120 billones de dólares anuales), se desechan después de un corto primer uso.

Tan solo el 14% del plástico es recolectado para ser reciclado y tan solo un 2% de éste es efectivamente reciclado debido a que el nuevo material queda inutilizable por su baja calidad.

Los rangos de reciclabilidad del plástico, especialmente los de un solo uso, están muy por debajo en comparación con otros materiales como el papel (58%), fierro y bronce (70-90%), por lo que en muchos países, incluido Chile, ya casi no se reciclan (Ellen Macarthur Foundation, 2014).

Se espera que la producción de plástico se duplique en los próximos 20 años y casi se cuadruplique para el 2050. Los plásticos de embalaje, comúnmente llamados plásticos de un solo uso, representan el 26% del total de este volumen.

Los plásticos de un solo uso son particularmente baratos, livianos y capaces de adquirir las más diversas formas, beneficiando al planeta de cierta manera. Al ser livianos reducen el consumo de combustible en su transporte y conservan bien los víveres, reduciendo el desperdicio de comida. Estas características hacen que la producción y reemplazo de otros materiales por plástico aumente cada vez con mayor frecuencia, en promedio un 5% anualmente (Ellen Macarthur Foundation, 2014).



Elaboración propia sobre la base de **Project mainstream analysis**

Externalidades negativas

Los plásticos que entran al mar alentan su proceso de degradación, ya que si quedan en el fondo no reciben luz solar, principal factor degradante.



Efectos del hiperconsumismo

El consumo rápido no es gratis. Alguien, en algún lugar, está pagando el precio.

Gracias a sus ventajas comparativas, en especial, su bajísimo costo monetario, los plásticos son el material estrella de la economía moderna. Su uso se ha propagado a tal punto que todas las personas, en todos los lugares y todos los días, tienen contacto con plásticos y en su mayoría corresponden a plásticos de un solo uso.

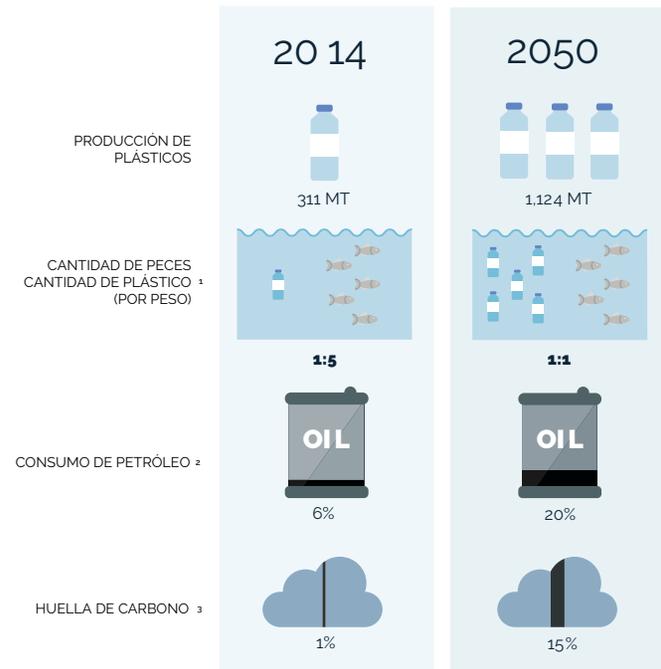
En la actualidad, el problema de la contaminación plástica se debe a la combinación entre el aumento de producción de plástico y las mejoras tecnológicas que han aumentado su vida útil. La mejora en la calidad del plástico se traduce en mayor durabilidad y por lo tanto mayor dificultad para la degradación del material. El aumento de la vida útil de un produc-

to debería tener como consecuencia una baja en la frecuencia de compra y disminución del volumen de producción, pero no es el caso del plástico. Se ha estimado que el 50% de los productos de plástico que se fabrican están destinados a un sólo uso (Plastics recycling: challenges and opportunities, 2009) y que posteriormente terminan como basura, es decir, se está produciendo cada vez más basura y no sólo eso, sino que se está produciendo basura más duradera.

La producción masiva de esta materia viene acompañada de una serie de externalidades, las cuales se dividen en tres grandes áreas.

Primero, se encuentran las emisiones de gases invernadero resultantes de la producción de éstos y su posible quema posterior. La segunda, incluye los impactos en la salud y el medio ambiente por presentar componentes tóxicos. Tercero, pero no menos impor-

tante, se evidencia la degradación del medio físico y sistemas naturales, especialmente en el océano (World Economic Forum, Ellen MacArthur Foundation and McKinsey & Company, 2016).



Elaboración propia sobre la base de **Ellen MacArthur foundation, 2014**

Esquema externalidades negativas

Impactos Ambientales

Lamentablemente la acumulación de este material casi indestructible en el medio va degradando los sistemas naturales, especialmente los océanos.

Al menos 8 millones de toneladas de plástico entran al mar cada año, equivalentes a voltear un camión lleno de plástico al océano por minuto. Si no se toma acción, esto hará crecer el vertimiento al océano de dos camiones por minuto para el 2030 y a cuatro por minuto para el 2050 (World Economic Forum, Ellen MacArthur Foundation and McKinsey & Company, 2016).

Los expertos estiman que la mayoría de éstos son plásticos de un solo uso, ya que por su volatilidad y su bajo valor residual los hace espe-

cialmente propensos a terminar ahí. Un punto que nos indica con seguridad lo antes mencionado, es que más del 62% de las basuras recolectadas en las playas del mundo son plásticos de estas características, incluyendo a todos los desechos (Transparency Market Research, 2015 y PlasticsEurope, 2015).

La entrada de grandes cantidades de plástico, sumado a las corrientes oceánicas, han ocasionado que 5 gigantescas aglomeraciones o "islas" de plástico se hayan formado en diversos lugares del mundo (Parley for the oceans, 2017) las cuales pueden llegar a tener un área más grande que México y con un peso de aproximadamente 17 torres Eiffel (The New York Times, 2017). Por otro lado, la producción del plástico

impacta en la industria de los combustibles fósiles, recursos escasos tales como el petróleo y el gas, ya que forman más del 90% de su composición. Para los plásticos de un solo uso, este número aumenta. Para la producción de plástico en el mundo, se usa entre un 4 % y un 8% de la producción de petróleo. La mitad se usa para el producto final y la otra mitad en el proceso de producción (Ellen MacArthur Foundation, 2014). Esto es equivalente al consumo de petróleo del sector de la industria de la aviación.

Con el fuerte crecimiento de la industria plástica, se espera que el consumo de combustibles fósiles por parte de esta industria corresponda al 20% del consumo total de petróleo a nivel mundial para el 2050.

Impactos en la salud

Otro problema asociado al consumo de plásticos, pasa por la salud de quienes los utilizan a diario. Si bien hace más de cincuenta años ya existían sospechas sobre los impactos nocivos del uso del plástico en la salud y peligros del BPA, recién hace algunos años se empezó a informar masivamente sobre este tema en USA y Europa.

El Bisfenol-A o BPA, es un compuesto usado

en la fabricación de plásticos y presente en una gran cantidad de envases y contenedores de alimentos, líquidos y otros implementos de uso diario. Se considera al BPA un disruptor endocrino capaz de causar desequilibrios en el sistema hormonal.

Entre los efectos asociados al consumo o exposición al BPA se cuentan el descenso de los niveles de fertilidad masculina y femenina, efec-

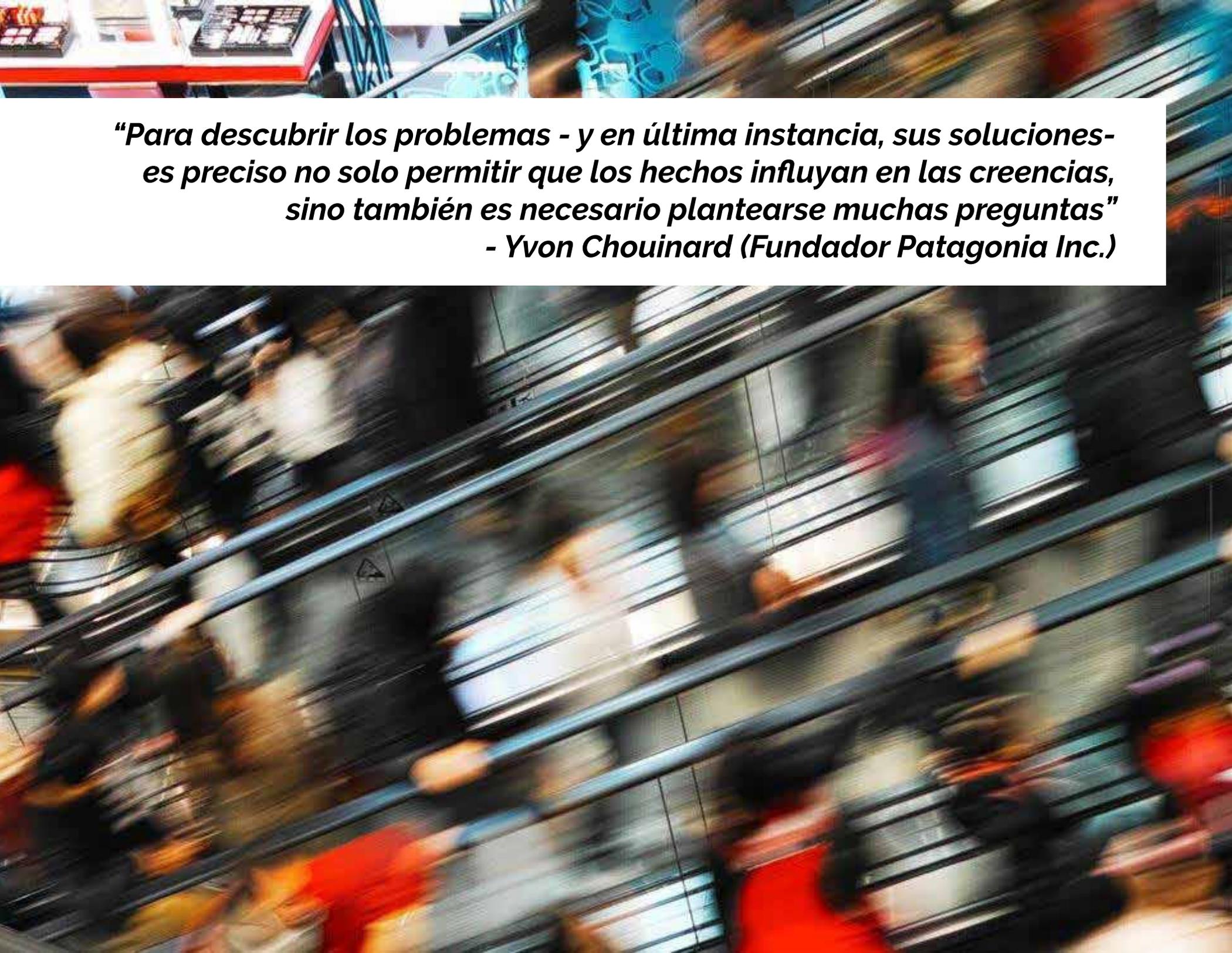
tos negativos sobre el endometrio, aparición de ovarios poliquísticos, abortos y partos prematuros, hiperactividad, aumento de la agresividad, aumento a la susceptibilidad de sustancias adictivas y problemas tanto en el aprendizaje como en la memoria en jóvenes, predisposición a la diabetes y a reacciones alérgicas, y efectos precursores de cáncer de próstata y mama. (Por qué Klean Kanteen).



- Situación en Chile
- Cultura de lo efímero

Consumo actual





***“Para descubrir los problemas - y en última instancia, sus soluciones- es preciso no solo permitir que los hechos influyan en las creencias, sino también es necesario plantearse muchas preguntas”
- Yvon Chouinard (Fundador Patagonia Inc.)***

Números alarmantes

¿Está ocurriendo esto en Chile?

Según el organismo The Waste Atlas (2017) Chile es el país que más basura genera a nivel latinoamericano. Un chileno, en promedio produce 1,08 Kg de basura al día, de los cuales el 12% corresponde a desechos plásticos. La mayoría de estos plásticos, son mal manejados (entre 10 mil y 25 mil toneladas anuales).

Los registros del Ministerio del Medio Ambiente sobre la generación de residuos domiciliarios en la Comuna de Santiago, correspondiente al 33% de los residuos totales nacionales, indican un crecimiento anual del 4,2% promedio desde el año 2010.

En el 2017, solo en esta comuna, se reportan 67,560 toneladas de residuos domiciliarios

plásticos anuales siendo el promedio mensual aproximado de 5,633 toneladas (Ministerio del Medio Ambiente de Chile, 2017).

Hay una especial tendencia a la concientización sobre el tema del plástico y la contaminación. A diario vemos noticias relacionadas y hay especial crecimiento en la búsqueda acerca de estas temáticas en internet y redes sociales.



Por primera vez estudio detecta microplásticos en crustáceo chileno de consumo masivo

Autor: P.Sepúlveda / F. Hidalgo

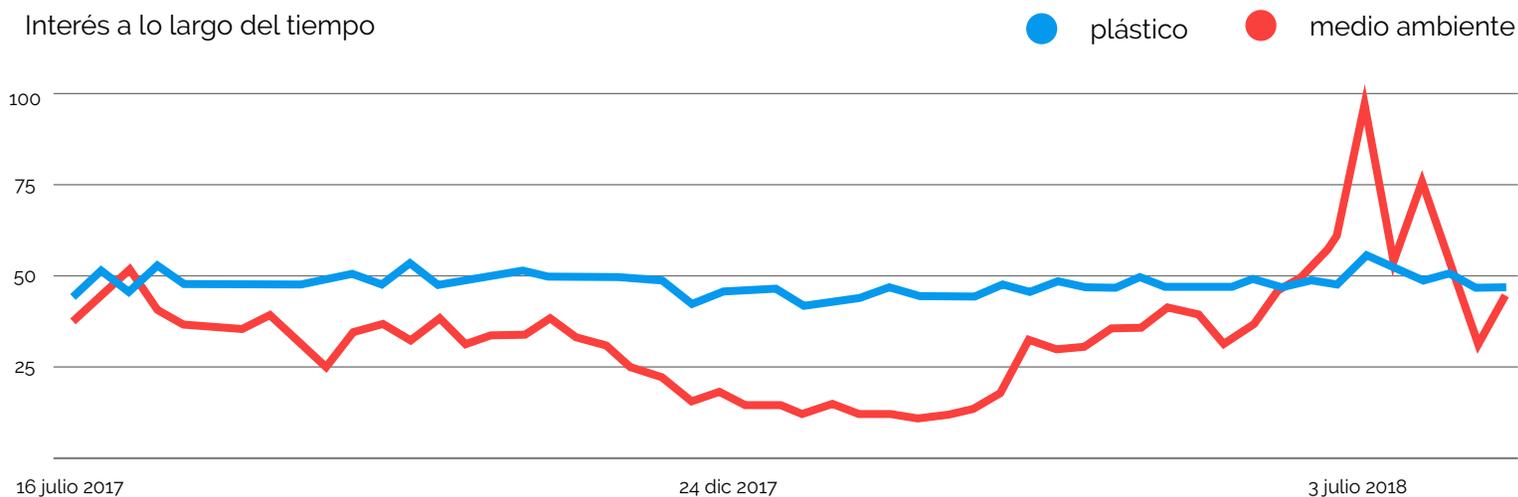
LUN 25 JUN 2018 | 12:25 AM



Ministra Cubillos y ratificación de prohibición de bolsas: "Chile se pone a la vanguardia en el combate a la contaminación por plásticos"

Autor: Pulso

MAR 5 JUL 2018 | 01:14 PM



Elaboración propia basada en **Google Trends**

Crecimiento de la cantidad de búsquedas relacionadas al problema del plástico en el medio, hechas en Chile en la plataforma de Google durante el último año

Pioneros en Latinoamérica

A pesar de ser el país latinoamericano más contaminante, somos también una potencia respecto a las iniciativas en torno a nuevas formas de valorizar el plástico y concientizar a la comunidad. Existen muchas iniciativas pero aún faltan para generar un cambio real.

Una de ellas es Bureo (2017), empresa B creada en Chile por tres norteamericanos, que participando de Start Up Chile fundaron "Net Positiva", programa de recolección y reciclaje de redes de pesca descartadas (10% de la contaminación plástica del océano), convirtiéndolas a pellets y luego en múltiples productos como skates, juegos de mesa, escenografías y anteojos. "Net Positiva" fue lanzada el año 2014 y hoy cuenta con la colaboración de pesqueras nacionales y comunidades locales con las cuales trabajan en la limpieza de las costas chilenas vendiendo sus productos en más de 10 países. (B.Kneppers, fundador Bureo Inc, comunicación personal, 4 de Octubre de 2017)

La iniciativa no es del sector privado solamente, pues existe apoyo de las autoridades y la comunidad que ha llevado a generar soluciones en términos de políticas públicas y legislación. En Octubre del año 2017, la presidenta Michelle Bachelet, firmó el proyecto de ley que prohíbe el uso de bolsas plásticas en ciudades costeras, siendo el primer país en América en impulsar este tipo de normativa. "Esta ley permitirá a la ciudadanía aportar en la protección de los océanos. Seremos, así, el primer país de América en implementar este tipo de ley y llamamos a que otros países asuman esta responsabilidad" afirmó la Presidenta.

Otra medida tomada por el Ministerio del Medio Ambiente, es la promulgación de la Ley de

Responsabilidad Extendida del Productor (Ley 20.920, Ministerio de Medio Ambiente, 2017), la cual entrará en vigencia este año y que tiene como objetivo disminuir la generación de residuos, promoviendo la reutilización y el reciclaje a través de la responsabilidad extendida al productor, obligando a los fabricantes a hacerse cargo de la gestión de sus residuos, fomentando la reutilización, el reciclaje y valoración de sus envases y embalajes.

Todas estas son políticas que surgen como una imposición al consumidor, generando netamente incentivos económicos sin generar cambio en su consciencia ecológica.

En ese sentido, y tratando de apuntar a esta consciencia ecológica, surge la empresa B TriCiclo (2018) que trabaja bajo la premisa de que "la basura es un error de diseño" dividiendo su negocio en 3 partes: operación de puntos limpios, educación de la población y asesoramiento de empresas. De esta forma se busca generar un cambio cultural y una economía circular aplicada, con soluciones concretas de compra y venta de insumos. (A.Correa, jefe de economía circular de TriCiclos, comunicación personal, 24 de Octubre de 2017.)

También destaca Karün: una marca chilena de anteojos que, con muy pocos años en el mercado, se ha posicionado con productos de deseo. El año 2017 lanzó su línea de anteojos hechos 100% de redes de pesca recicladas en colaboración con Bureo, valorizando los materiales y demostrando que se pueden hacer productos de la mejor calidad de una manera diferente y sustentable. (T.Kimber, fundador Karün, comunicación personal, 6 de Noviembre de 2017.)





NO
hagamos
BOLSA
el mar

MINISTERIO DEL MEDIO AMBIENTE



Campaña Nacional Ministerio
del Medio Ambiente

Cultura de lo efímero

NatGeo Photography



Tomar, usar y tirar

El concepto de inmediatez y rapidez predominan en la toma de decisiones de nuestro diario vivir. Esto crea una sociedad de consumidores, no de dueños de los productos.

Nuestra economía, no exenta a este fenómeno, ha potenciado con la industrialización el diseño y fabricación de productos destinados desde sus bases a ser desechables. Tomar, usar, tirar y repetir: ese es nuestro patrón de comportamiento.

La definición de la palabra consumidor dice: "Aquel que destruye, gasta por el uso, devora y gasta de modo derrochador" (Chouinard, 2017).

De acuerdo a esta definición, si seguimos consumiendo de la manera en que lo estamos haciendo, harían falta siete planetas tierra para albergar la cantidad de basura que producimos. Los números que arrojan los estudios de consumo actuales nos afirman que el 90% de los bienes que compramos en un centro comercial, termina en la basura en un plazo de noventa días (Chouinard, 2017).

Debido a este tipo de comportamiento, no es raro que hoy todos se refieran a consumidores en vez de ciudadanos, somos más de eso que de lo otro. Y esta economía basada en el usar y tirar está destruyendo a pasos agigantados nuestro planeta. Una cultura de lo efímero es lo que está de moda.

- Problemática detectada
- Diseño Crítico

Diseño para cambiar paradigmas



***“ La contaminación nunca debería ser el precio de la prosperidad “
-Al Gore***



problemática

Hoy, nuestro sistema económico está en pugna con nuestro sistema planetario.

La industria del plástico, es responsable de la creación de basura indestructible que minuto a minuto se acumula en algún lugar, haciendo daño a la tierra y sus especies. Somos todos culpables, todos somos esos consumidores que usan y desechan y es en este preciso acto de consumo, donde se puede generar el cambio real.

El consumidor es quien mueve a la industria y tiene el poder de elegir para construir un nuevo sistema. Para lograr cambios debe primero informarse, para luego reflexionar y finalmente cambiar patrones de comportamiento que generen cambios reales.

“Los diseñadores se ven generalmente como solucionadores de problemas. Su función es la de hacer un producto mejor o más bonito, o para hacer un proceso más eficiente. ¿Pero qué pasaría si, en lugar de resolver los problemas, los plantearan? (Dunne & Rabby, 2013).

Para esto se necesita un nuevo rol en el diseño, que proporcione ideas de manera visual, concisa y potencialmente participativa (Manzzani, 2007, pg.15).

diseño crítico

El diseño crítico, pone al diseñador como un comunicador para tomar información abstracta y ponerla de manera tangible frente a los ojos de la sociedad, para generar tensión y a raíz de ésta, un comportamiento nuevo en la audiencia (Jakobsone, 2017).

Esta rama del diseño busca generar un cambio social en torno a las actitudes y toma de decisiones. A través de la crítica busca encontrar problemas, hacer preguntas, diseñar para generar un debate y ser el que gatilla la reflexión para el cambio. A diferencia del diseño tradicional, el diseño crítico está al servicio de la sociedad más que al de la industria, y a través de la provocación y el diseño conceptual nos hace pensar, ofreciéndonos nuevas oportunidades (Dunne & Raby, 2013).

Está enfocado en las "Implicaciones éticas, sociales y culturales de los objetos y prácticas que hoy diseñamos" (Malpass, 2012), influenciado por la teoría de crítica social y su intención de involucrar a la audiencia, educando al usuario y concientizándolo en su rol como ciudadano. Poniendo sobre la mesa las consecuencias de sus actos y decisiones, haciéndolos cuestionar su estilo de vida, promocionando un pensamiento crítico (Jakobsone, 2017).

- .. Tatuaje e historia
- .. Tatuaje, cuerpo e identidad
- .. Tatuaje y sociedad
- .. Tatuaje como huella eterna

El tatuaje como lenguaje



“ Hay una necesidad de redefinir el propio cuerpo con una modificación permanente o un cambio en la decoración, probablemente para sostener el individualismo” - Tatuajes SCL





Tatuaje maorí



Tatuaje japonés



Tatuajes en el holocausto

Tatuaje e historia

Según la Real Academia Española (2017) entendemos arte como "Virtud, disposición y habilidad para hacer algo" o "Manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros". Con estas definiciones, se entiende al tatuaje como una forma de arte, donde la tinta pasa a ser la pintura, y el cuerpo el lienzo culminando la intención comunicativa.

¿Por qué nos tatuamos?, ¿Cuáles son nuestras principales motivaciones para hacerlo?

No hay nada más primitivo en el hombre que la creación. En la historia nos encontramos que el arte de decorar la piel no es un invento mod-

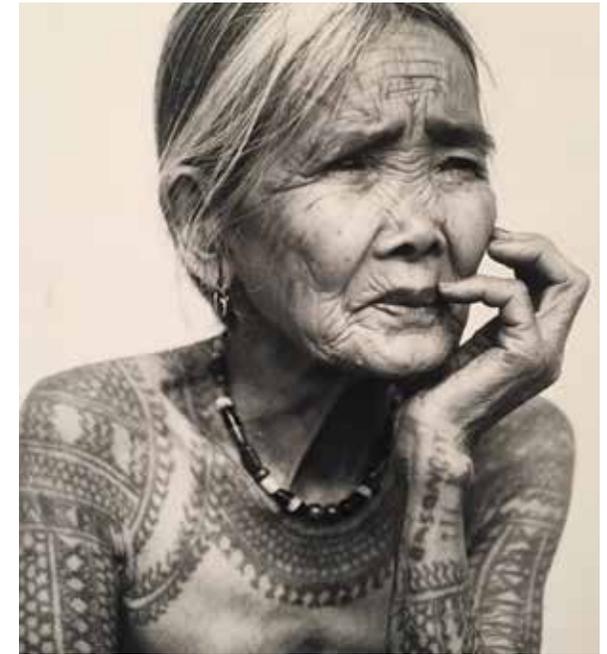
erno. El primer cuerpo encontrado con marcas de tatuaje data de la era Neolítica hace más de 5.300 años: un cazador encontrado en un glaciar alpino con su cuerpo decorado tal como lo hacían en las cavernas con el arte rupestre. Hay pruebas de que un gran número de civilizaciones, desde el antiguo Egipto a la Polinesia o la antigua cultura japonesa tatuaban sus cuerpos por diferentes motivos. (Galmez, 2013)

Incluso en la Biblia se lee que no es permitido por Dios tatuarse. Durante la primera mitad del siglo XIX se asocia casi exclusivamente a clases marginales como piratas, convictos y mafiosos. A mediados de siglo XX, en el holocausto, los nazis tatuaban a los judíos para enumerarlos. Con el tiempo la sociedad fue otorgándole una

carga negativa y marginal que se arrastra hasta hoy, la cual poco a poco se ha dignificado.

En la actualidad, vemos el tatuaje como una realidad presente e innegable, reafirmando constantemente su identidad a través de la imagen, siendo un medio de expresión, determinado e idealista.

*** La portada Libro Copiar el Edén (uno de los libros más importantes que se ha hecho en Chile de arte contemporáneo) contiene una foto de un tatuaje de forma de serpiente sobre la piel de una mujer.**



Wang Od, última tatuadora kalinga, Filipinas

Tatuaje, cuerpo e identidad

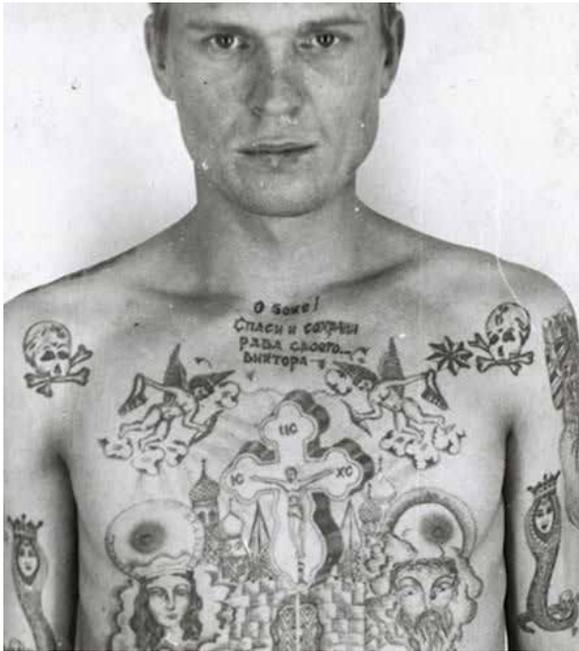
El tatuaje es más que una mera figura retratada en el cuerpo, es la manifestación de la propia identidad a través de un símbolo que se marca en nosotros. (C.Guell, curadora de arte que colaboró con el libro *Tatuajes SCL*, comunicación personal, 11 de Mayo de 2018).

Marcar el cuerpo puede surgir de la necesidad de marcar un territorio que es propio, siendo ésta una forma de adueñarse de nosotros mismos. Hoy el cuerpo está en constante redefinición, revisión y consecuencia tanto en las artes como en la ciencia. El cuerpo es, por excelencia, lugar de cultura, de socialización (Martínez, 2004). El tatuaje, como la indumentaria por sí solo, no tiene sentido, ya que necesita al cuerpo para existir y en este sentido, podemos relaciona-

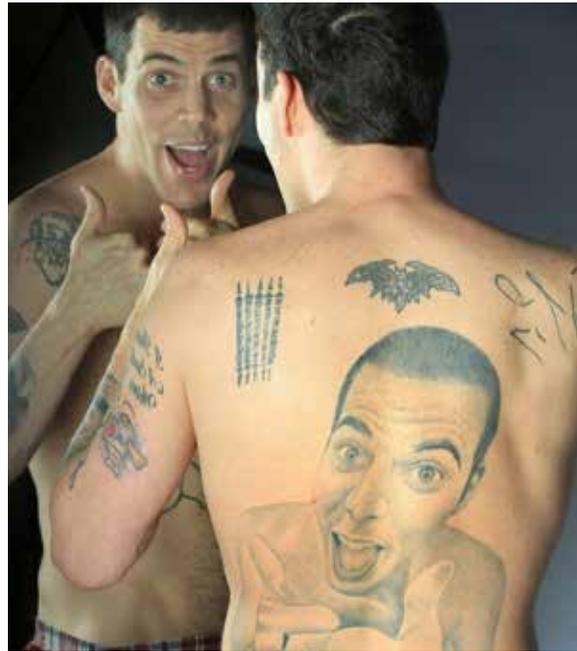
arlo con el arte de decorar la piel asociándolo al concepto de moda y vestir el cuerpo "La moda y el vestir guardan una compleja relación con la identidad: [...] la ropa que elegimos llevar puede ser una forma de expresar nuestra identidad, de decir a los demás algo sobre nuestro género, clase, posición, etc. [...]" (Entwistle, 2002). La indumentaria a lo largo de la historia ha sido arma de representación de ideales y significados sociales que vienen de otros universos comunicativos, se desea o se elige vestir de un cierto modo haciendo puente de un estilo de vida en donde se delinea una identidad (Calefato, 2002). Aplicado al contexto actual, este concepto de indumentaria se vuelve bastante útil, ya que si se crea un producto de indumentaria ecológi-

co que sea capaz de transmitir un mensaje y se logra que la gente lo ocupe, los usuarios, sólo a través del uso de este producto están proliferando este mensaje al ser la indumentaria un arma de representación de ideales. Patrizia Calefato (2002) explica la relación que hay entre el ser humano y el acto de vestir o portar algo en el cuerpo, dando a entender que al vestir materializamos nuestros ideales, conectándonos con estas creencias, formando parte activa de ellas.

"Los tatuajes son formas de expresar nuestras vidas, son como las escrituras que hacemos en un diario de vida"- Constanza Prieto, 28 años, Profesora de educación física.



Prisionero de lamafia rusa



Steve-O, jackass



Mafia japonesa (Yakuza)

Tatuaje y sociedad

Hoy el tatuaje tiene relación con la individualidad y la diferenciación, propia y única de quien la experimenta, convirtiéndose en un referente identitario (Galmez, 2013). Es inevitable que a pesar de que el tatuaje tiene un carácter personal, está en constante contacto con otras personas y éstas pueden interpretar libremente los contenidos de estas marcas, capaces de provocar y generar emociones. A través de la utilización de signos o símbolos reconocibles podemos entender ciertos mensajes e intenciones plasmadas en el dibujo en contacto con la piel, mostrando a los demás parte de nuestra identidad de manera explícita.

Las personas son seres fundamentalmente visuales, por lo que el impacto de una imagen

cargada de significado debe comunicar de manera efectiva y expresiva el mensaje que se quiere entregar. En este sentido, una forma de lograr transmitirlo es con el diseño de protesta, el cual postula que para transmitir algo de forma potente y clara, se debe impactar visualmente al espectador, logrando que las personas integren dicho mensaje y les haga sentir diferentes en relación al tema después de contemplar la imagen (Glaser, 2006).

“Creo que siempre vamos cambiando, pero los tatuajes expresan un momento y una realidad que uno quiere recordar”- Diego Costa, 25 años, Estudiante de Psicología.

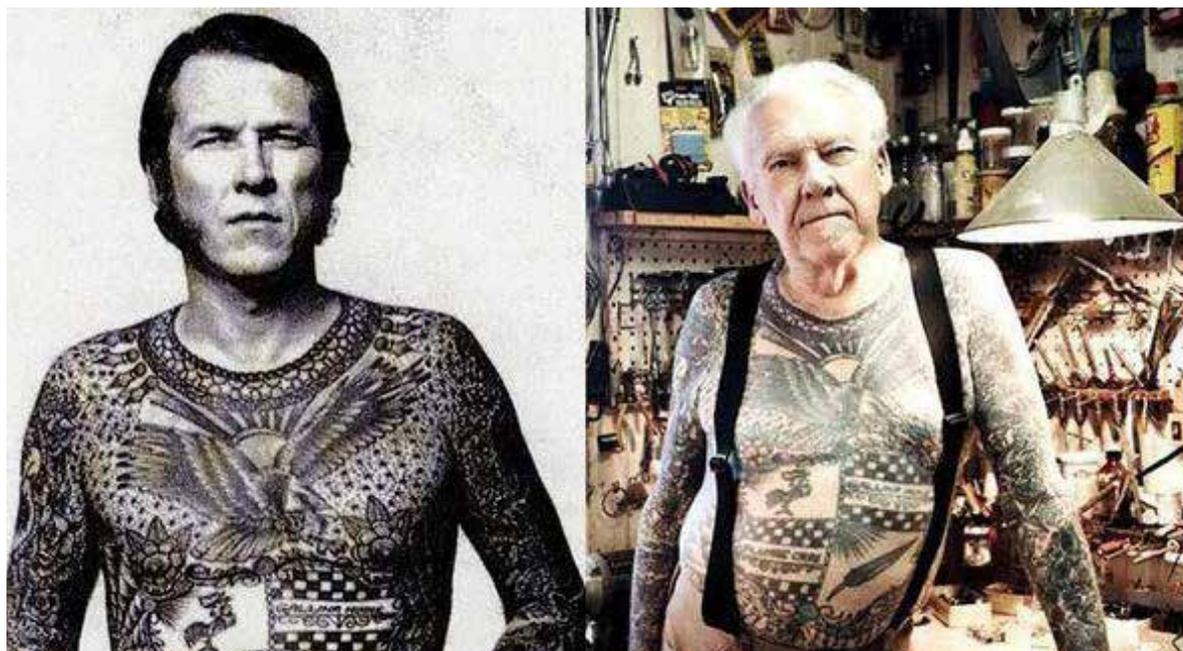
“Rayarse es una manifestación artística super

potente que llevas contigo toda la vida”- Diego Durán, 31 años, Periodista.

“El tatuaje es rock, es una expresión de la sociedad y sus diferentes grupos” - Fernando Lorca, 41 años, Comerciante.

“Los tatuajes son los gritos del alma. Con ellos expresamos lo que no podemos decir con palabras” - Nicolás Contreras, 25 años, Pintor.

“Antes tenía dos letras C puestas como espejo en memoria de la firma que hacía mi madre Carolina Contreras, pero ahora me lo he modificado ya que se parecía mucho al logo de la marca de ropa Chanel, la cual no me identifica para nada, ni menos a mi madre” - Carolina León, 33 años, Abogada.



Tatuaje como huella eterna

Al tomar la decisión de tatuarse, las personas dejan una marca eterna en su cuerpo, manifestando una huella vital y personal, casi como un manifiesto de la experiencia de vida hasta el momento. Es en esta eternidad donde reside el romanticismo del tatuaje, una marca imborrable y una decisión marcada por la convicción, sumergida en tiempos rodeados de relatividad. Es así como el tatuaje adquiere un "Para siempre", dejando una huella que te acompaña toda la vida, hasta la vejez y la muerte.

"Sobre la piel no puedes fallar porque jamas podras borrar esa huella"- Diego Guzmán, tatuador

"Los tatuajes son un arte que implica dolor.

Un dolor que te recuerda que estás viva" - Loreto Ortega, 21 años, Estudiante de fotografía.

" El tatuaje es una forma de adoptar compromisos, porque una vez que te lo haces no te lo puedes quitar" - Bruno Lara, 22 años, Músico.

" Hace años me tatué con mi pareja, con su muerte, me hice consciente por primera vez, de que la vida, y sus historias, dejan marcas indelebles tanto en la piel, como en la memoria" - Francisca Lazo, 27 años, Diseñadora Teatral.

" Me tatué el nombre de mi esposa, luego ella se fue con otro y pasé años odiando mi brazo. Finalmente me hice un cover de una grulla que simboliza la esperanza en el amor y el volver a confiar" - Claudio Gil, 46 años, Solista.

" Tengo un tatuaje con todos mis primos, somos muy unidos y estamos orgullosos de nuestro apellido, por lo que nos tatuamos el escudo familiar en las costillas hace seis años. Para mi este tatuaje significa historia, legado y familia" - Jacques De Heeckeren, 27 años, Ingeniero comercial y Bailarín.

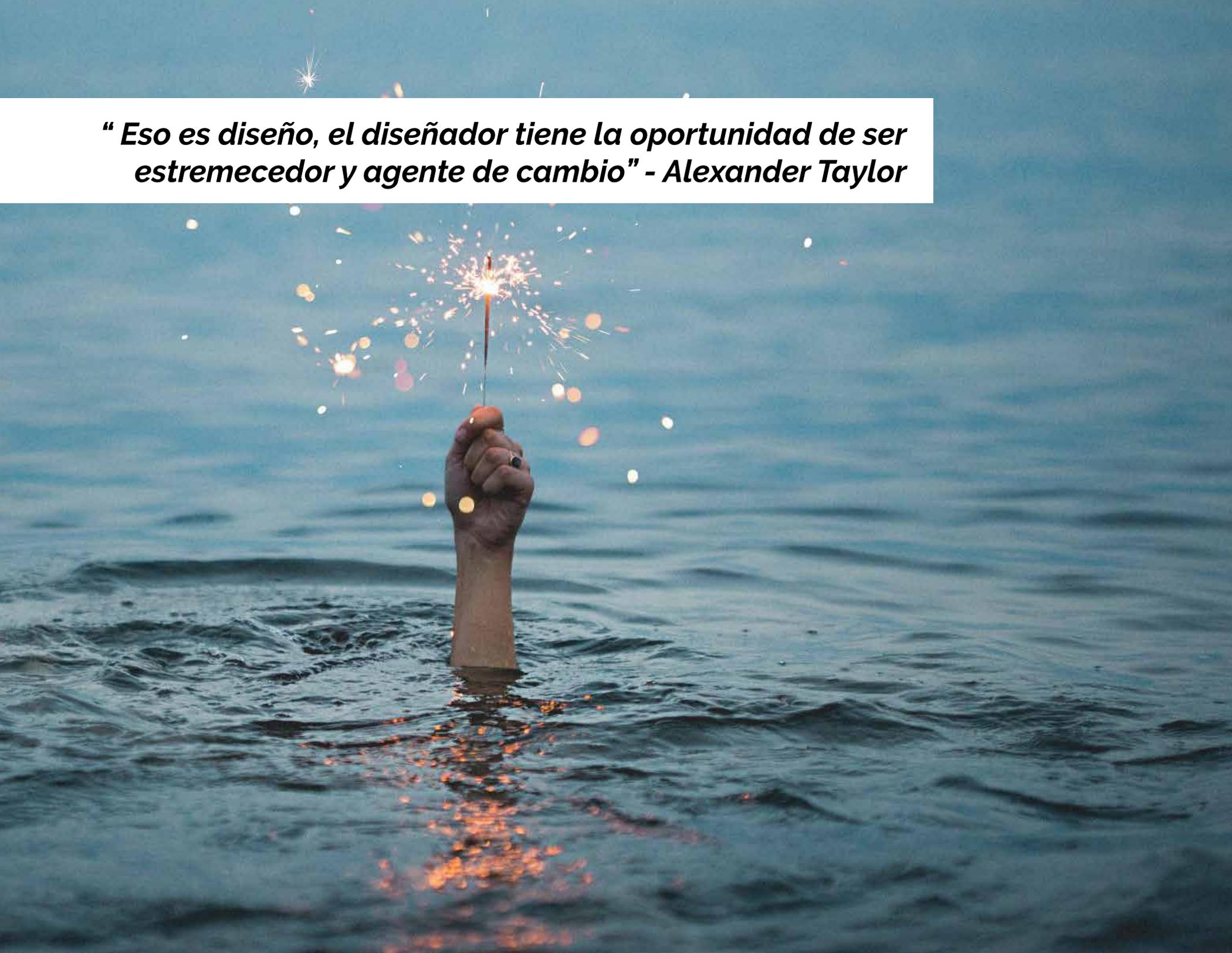
" Viví siete años en Francia, fue mi hogar y el lugar donde me definí como persona, gané muchas amistades y también experiencias de vida inolvidables. Siempre quise marcar ese lugar en mi cuerpo, hasta que finalmente, la última vez que fui a Paris me tatué la flor de liz en la espalda" -Paula Rios, 33 años, Diseñadora.

- .. Oportunidad de diseño
- .. Mi rol como diseñadora
- .. Formulación
- .. Objetivos

Formulación del proyecto



“ Eso es diseño, el diseñador tiene la oportunidad de ser estremecedor y agente de cambio” - Alexander Taylor



oportunidad

En un mundo donde todo se mueve rápido hay muy poco espacio para la reflexión, la cual genera nuevas ideas, conversaciones y colaboración. Un consumidor informado toma decisiones conscientes y se hace responsable de sus actos cambiando su comportamiento. A través del diseño podemos generar material que impacte y genere tensión en la audiencia invitando a la reflexión. La imagen, las palabras y la intervención del espacio nos permiten formar un mensaje potente, entendiendo el diseño como una herramienta comunicativa visceral y racional para transmitir un mensaje en concreto.

Por medio de la unión del tatuaje y plástico como huellas permanentes, se construye una paradoja en el tiempo a través de una metáfora visual y creativa, potenciada por la imagen, el mensaje y el montaje de la intervención. Hay una oportunidad de cautivar la atención del espectador y generar un espacio artístico con la misma comunidad participativa, para generar reflexión y ruido en la mente de los asistentes.

Si un número suficiente de personas realiza este cambio de rumbo, tal vez tenemos una oportunidad de conservar lo que más necesitamos, un planeta capaz de seguir nutriéndonos, protegiéndonos y sosteniéndonos.

mi apuesta

Hoy hago una apuesta por la creatividad, entendiendo que el origen del cambio viene de la reflexión e inspiración, creando un impacto en la comunidad e invitándolos al cambio de mentalidad sobre el tema, sensibilizando y empoderando al consumidor.

Para generar un cambio en la mentalidad de las personas se necesita generar un impacto en ellas, impacto que puede lograrse a través de proyectos que planteen preguntas llamativas e innovadoras que den cuenta de la magnitud del problema con creatividad.

El Diseño se vuelve un arma muy poderosa, capaz de innovar con soluciones eco sensibles en todas las disciplinas, partiendo por facilitar información a la personas, crear objetos, plataformas o experiencias que sean fuentes de inspiración y motivación para ellas.

Mi rol como diseñadora nace de un interés de generar comunidad, para avanzar en lo social y medioambiental, cambiando los valores insertos en la cultura que vivimos.

Busco cambiar el paradigma actual, generar discusión, reflexión, análisis y preguntas acerca de nuestros actos de consumo y cómo estos afectan al medio y a nosotros mismos.

Formulación del proyecto

Qué

Ad eternum es una Instalación que permite al espectador reflexionar sobre el problema del plástico como material contaminante y problemático por su hiperconsumismo.

Por qué

Si seguimos consumiendo plástico de la misma forma que lo hacemos hoy más el aumento que se estima, se generará una desestabilización irreversible sobre los ecosistemas del planeta.

Para qué

Generar reflexión y hacer conciencia en torno al comportamiento consumista de plástico y sus consecuencias actuales y futuras, para contribuir a un cambio sistémico.

General

Generar reflexión en las personas sobre la incapacidad de destrucción que tiene el plástico en el tiempo como material acumulable y su consumo e impacto en el planeta.

Específicos

Crear conciencia en las personas a través de las herramientas del diseño crítico, sobre el problema de contaminación que enfrenta el planeta a causa de la hiperproducción del plástico.

Lograr comunicar el proyecto a través de un medio visual atractivo y eficiente que potencie la narrativa "Ad eternum".

Generar una experiencia reflexiva en la audiencia a través del diseño crítico.

** Al ser un proyecto de diseño crítico los I.O.V se concretan al generar tensión en la audiencia.*

- Descripción del proyecto
- Usuario
- Antecedentes y referentes

Descripción del proyecto



“ El diseño debe atraer, educar y, quizás lo más importante, provocar una respuesta emocional” - April Greiman



Descripción del proyecto

Proyectar a partir del diseño crítico

El trabajo se presenta como una experiencia, para facultar al espectador a ser influyente en el problema del plástico en el mundo. Se busca seguir un camino conceptual consistente, en donde siempre se presentan las ideas concretas y pensamientos que se quieren transmitir, a través de la escritura, fotografía, instalación e interacción participativa de la audiencia.

En una época donde la hiperconectividad, el acceso temprano a nuevas tecnologías y el tener todo al alcance de un solo click, posponemos y casi no damos espacio real, a la reflexión de lo que usamos y consumimos a diario, ni las consecuencias que tienen estos actos.

El fácil acceso a los bienes y su bajo costo ha hecho que ya no valoremos el trabajo y los oficios que hay detrás de estos objetos.

Este proyecto y su muestra/exposición busca poder crear una instancia de reflexión real para aquellos que interactúan con ella, donde el simple hecho de presentar algo cotidiano de una forma distinta y mostrarlo en un lugar con una carga simbólica diferente, recontextualiza la mirada del usuario frente al plástico.

"Ad Eternum" es un proyecto de diseño crítico que busca mostrar, a través de un recorrido reflexivo, el poder de decisión que tiene el con-

sumidor respecto al plástico y sus implicancias en el medio, informándolo y empoderándolo para despertar su interés por la causa.

Tiene como misión despertar conciencias y generar diálogo a través del diseño, la reflexión y la crítica como herramienta de cambio para que cada cual encuentre la manera de aportar.

Su objetivo es hacer visible una realidad oculta respecto al plástico. Enfatizando su carácter eterno como desecho respecto al ser humano, creando discusión y reflexión respecto a los hábitos de consumo y la forma en la que éstos inciden en los ecosistemas del planeta.

Es una instalación independiente para inspirar, educar y provocar el pensamiento y la reflexión. Se construye con 2075 litros de plástico procedentes la misma basura que se produce en Chile. La instalación cuenta con 36 fardos de plástico distribuidos por un pasillo de 6.7 m de largo y 1.8 m de ancho.

Así, para cumplir con los objetivos principales de este proyecto, se crean soportes que muestran de diversas maneras, el problema, su desarrollo, la visión crítica y la recontextualización del consumo plástico, esperando que el público replantee sus hábitos e incorpore la causa a su interés otorgándole valor.

Usuario y Contexto

El consumidor de plástico inconsciente es el principal usuario que busca alcanzar este proyecto. Debido a la magnitud del problema, casi todos, por no decir todas las personas, son consumidores de plástico, sin embargo la mayoría no está informado o concientizado del problema que trae el consumo de plástico especialmente de un solo uso.

Se caracterizan por consumir a diario productos como botellas, bombillas, cubiertos o bolsas plásticas entre otros, comúnmente por comodidad dado a que estos elementos se pueden desechar después de su uso, además de tener un bajo costo monetario.

Además esta persona aprecia el arte en todas sus facetas. Entiende o curioseas sobre las diferentes expresiones artísticas, se da espacio para apreciarlas, visitarlas y compartirlas.

Este perfil de usuario es alguien que vive en medio del mundo del consumismo, pero tiene sed de algo diferente, aprecia las instancias de recreación y tiene intenciones de que su comportamiento sea un aporte para el mundo y para quienes lo rodean.

Un buen lugar para instalar la primera versión es el Campus Lo Contador, por contar con muchas personas que cumplen con el perfil.



Las botellas plásticas son uno de los plásticos de un solo uso más consumidos

Antecedentes

En búsqueda del impacto sensible

En primer lugar se toma como antecedente el trabajo realizado por la fotógrafa Vilde Rofsen "Plastic Bag Landscapes". La artista descontextualiza la bolsa plástica con una mirada diferente a través del lente y busca transmitir un mensaje ecológico de la mano del recurso de la fotografía creativa. Se rescata la manera que tiene esta joven artista, graduada de la Universidad de Kingston, de mostrar la belleza de los objetos cotidianos que nos rodean para así empezar a verlos con otros ojos.

En segundo lugar, se consideran como antecedentes todas las instalaciones o performance que se han echo para combatir la problemática del plástico en el mundo. Destaca la instalación echa en 2017 en Bordeaux, Francia.

"El plástico con el que vivimos" juega con iluminación y plástico, el cuál refleja con colores la plaza y forman un espacio muy interesante por medio de la construcción de una estructura recorrible hecha a partir de desechos.

Por último se encuentra "Parley for the Oceans" una plataforma virtual que reúne el trabajo de creadores, artistas, músicos y científicos que trabajan para crear soluciones para la contaminación de los océanos. Pone en valor el trabajo creativo en todo ámbito, impulsando a todos a remar hacia el mismo lado.



"Plastic Bag Landscapes"





"El plástico con el que vivimos"



"Parley for the Oceans"



"El Trifinio"



"Paletas de polución"

Referentes



"Plastic Bag Scene"

Búsqueda de inspiración

En cuanto a la búsqueda de trabajos realizados con la utilización del tatuaje como lenguaje se encuentra "El Trifinio", un proyecto de arte que toma forma en la realización de una sesión de tatuaje con diseños que hacen alusión a la cultura inca y mapuche, a la flora y fauna y las distintas creencias de sus respectivos países de origen, invitando a los asistentes de las sucesivas etapas del evento a participar, preguntar, desentrañar y compartir un relato sobre sí mismos y sus historias.

En segunda instancia está el proyecto "Paletas de polucion" que consiste en paletas de hielo que resaltan las vías fluviales contaminadas de Taiwán. Los estudiantes de New Taipei City recolectaron muestras de ríos, arroyos y puertos urbanos y las convirtieron en comestibles para generar impacto visual sobre el agua que se consumía en el país de manera icónica.

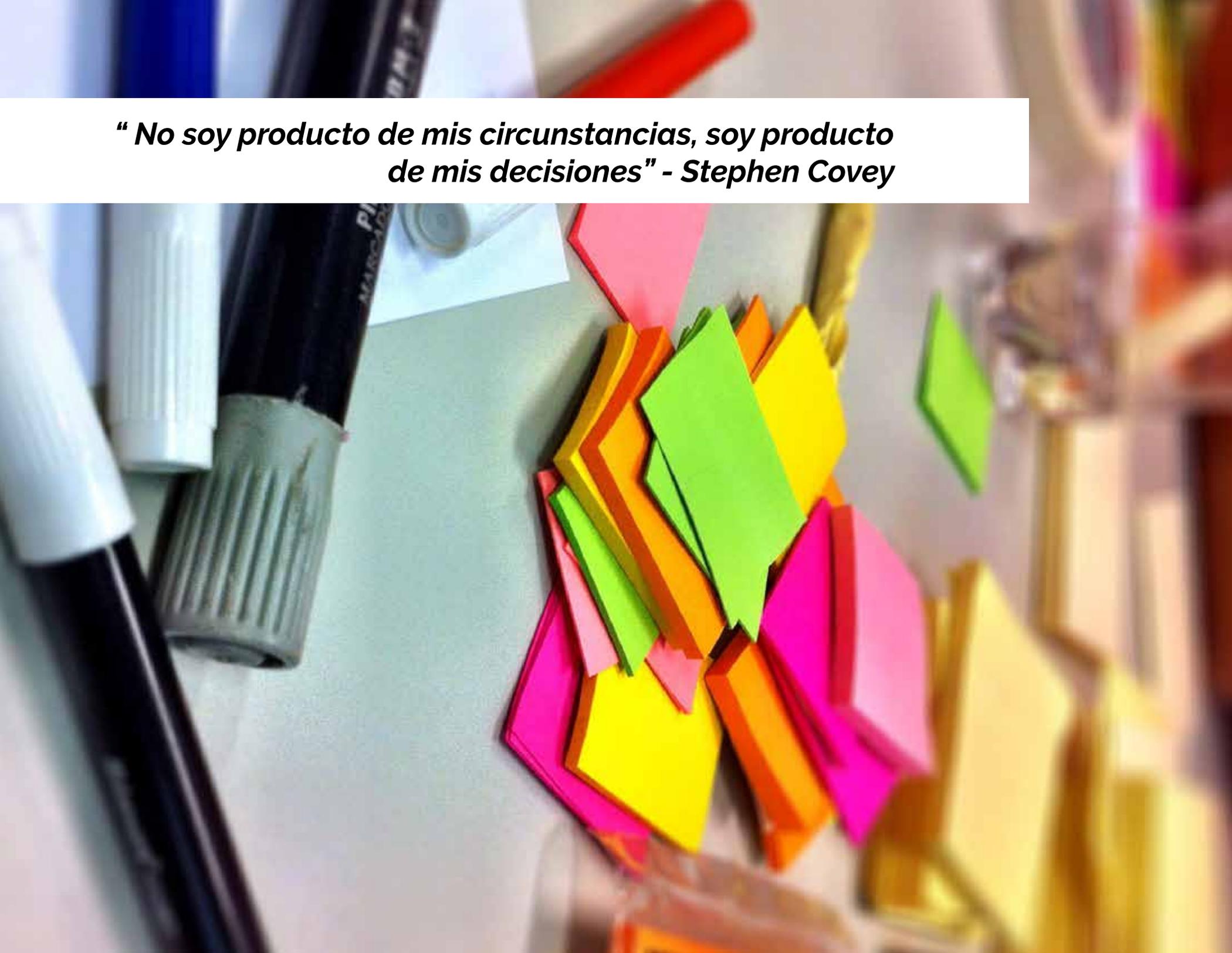
Por último, "The plastic bag scene" de la película American Beauty, retrata la admiración del personaje por el simple hecho de una bolsa de supermercado bailando con el viento en el estacionamiento de su casa. Tal como dice la película "Cuando cambias tu forma de ver el mundo, cambias el mundo", hay una oportunidad de hacer un cambio si se enfoca la mirada en una manera diferente de hacer las cosas.

- .. Cambios y nuevos caminos
- .. Plan de desarrollo
- .. Creación del discurso
- .. Tatuados
- .. Objetos, signos y tiempo
- .. Espacio Físico e interacción
- .. Decisiones de diseño

Proceso de diseño



“ No soy producto de mis circunstancias, soy producto de mis decisiones” - Stephen Covey



Cambios y nuevos caminos

Redefinición del proyecto

El primer objetivo de mi proyecto de título siempre fue generar un algo que tuviera un impacto positivo en torno a algún interés propio, transmitiéndolo y generando reflexión en otros.

Primero se propuso una línea de joyería contemporánea, la cual pretendía a través de la experimentación con plásticos generar piezas que impactaran y hablaran del paso del tiempo, generando una relación visual con la permanencia del plástico. En etapa temprana de esta idea, se realizó un estudio para entender los conceptos asociados a las joyas en la sociedad chilena donde se concluyó que éste no era el mejor elemento para el mensaje que se quería transmitir y se buscó uno que lo transmitiera de forma más clara y transversal.

Fue a partir de una constante conversación y replanteamiento de la forma ideal para dar a entender el mensaje detrás del proyecto, que éste fue cambiando, planteando nuevas maneras y recursos para desarrollarlo.

Desde la difícil tarea de montar una intervención en un par de meses que fuera impactante y atractiva a la vez, el proyecto fue mutando hasta el prototipo final el cual fue testeado el día del Open Day en Lo Contador debido a capacidad que tenía el lugar y la fecha para llegar a un gran número de personas.

Todas las decisiones y cambios que tuvo el proyecto en el tiempo, fueron dándole más sentido desde un punto de vista crítico, bus-

cando transmitir siempre un mensaje potente y claro a las personas que tuvieran la oportunidad de dialogar con él.

El proyecto cambió de forma radical desde que decidí a estar más abierta a entender lo que se necesitaba para que el concepto y el mensaje fueran entendidos por la mayoría y no solo por un grupo pequeño. Aparecieron caminos inesperados, pero con la misma base sólida y fuerte respecto a la problemática, lográndose al final, nuevos y mejores resultados.



Plastic Soap de Mandy Backer

Plan de desarrollo

Planificación y estructura

Para desarrollar el proyecto se separaron las tareas en tres áreas principalmente: el discurso, recursos visuales y por último el espacio físico y la interacción para llevar a cabo la propuesta. Para un mejor entendimiento de éstas las dividiré y explicaré a continuación.

El proceso de diseño comienza con una etapa de recopilación de información y análisis de ésta, en donde se ordena y prioriza la información dado que ésta es muy extensa y presenta múltiples aristas por donde podría ser expuesto el problema.

Luego comienza una etapa de síntesis tanto de la información recopilada como del lenguaje para que el mensaje se entienda.

En ésta se priorizan los aspectos más relevantes para armar el discurso que se quiere entregar a la comunidad. Luego se define y se toman las decisiones de diseño de la metáfora, imagen y formato a usar para la instalación.

Por último, desarrollados todos los aspectos, se corrige y rediseña, según análisis de resultados y testeos, entre otros.

En las siguientes páginas se profundiza el desarrollo del proyecto en su integridad incluyendo todos los recursos que lo formaron en su totalidad.

Levantamiento de información

Manifiesto

- Búsqueda de información relevante a destacar respecto al plástico como agente contaminante en el planeta
- Búsqueda de relación creativa con otros elementos relativos

Tatuados

- Recopilación de información acerca del tatuaje, el imaginario colectivo respecto al arte de tatuarse y la cultura en torno al tema
- Mapeo de relaciones con el plástico

Montaje

- Búsqueda de referentes para la exposición de proyectos sobre diseño crítico

Síntesis

- Selección de la información específica acerca del problema
- Ordenamiento del relato y asociación al tatuaje como huellas permanentes por decisiones conscientes

Decisiones de Diseño

- Creación del texto
- Asociación del plástico con el tatuaje a través de una paradoja en el tiempo

Desarrollo

- Composición del texto
- Diseño de soporte

-
- Selección y clasificación de la información sobre el tatuaje según pertinencia respecto al plástico como temática principal
 - Búsqueda de tatuados según estilo

- Elección de los tatuados según experiencia y aspecto físico
- Definición del estilo fotográfico y poses, iluminación y tomas

- Pruebas de fotografía
- Sesión de fotos
- Edición
- Diseño y composición de cajas de luz para cada foto

-
- Exploración de elementos desechables por su bajo valor residual
 - Búsqueda de proveedores de desechos plásticos

- Definición de material a usar para la instalación
- Prueba de tamaños, distribución y montaje

- Recolección del material
- Definición del espacio
- Testeo en el lugar
- Prueba de iluminación

Creación del discurso

“El plástico es para siempre”

Luego de la investigación acerca del plástico hecha en la primera etapa del proyecto, se realiza una encuesta vía redes sociales y WhatsApp en donde se pregunta a un total de 371 personas que tres conceptos asocian al plástico. Los resultados más significativos arrojados por la encuesta son los siguientes tres puntos: Contaminante, Colorido, Útil.

A raíz del análisis del imaginario colectivo respecto al plástico, se observó que las personas asocian rápidamente a que el plástico es un material muy útil debido a sus múltiples funciones en las distintas aplicaciones, también que era colorido y brillante y la característica mayormente nombrada fue que era un material contaminante, sin embargo no están informados de su carácter eterno respecto al humano, y no lo asocian a un desecho indestructible. Aquí surge la oportunidad de dar a conocer esta característica desconocida a través de una instancia memorable. En esta etapa de formación del mensaje se recurre a diversas personas relacionadas al mundo del plástico para recibir apoyo y opinión del proyecto y su enfoque.

Mark Mineboo, representante en Chile de la fundación A Plastic Ocean, participa activamente en la recopilación de información respecto a las estadísticas del plástico en Chile y el mundo.

Además Mark facilitó una invitación personal a

la primera conferencia sobre plásticos hecha en Chile el 26 de Enero pasado, en donde más de 50 personas relacionadas a esta industria se reunieron para exponer y conversar en un foro abierto respecto a sus problemas y las iniciativas que lo abordan.

Agustín Correa, jefe de Operaciones de la empresa B Triciclos (Reciclaje y gestión de residuos), acogió mis dudas en varias ocasiones, agendando reuniones para explicarme acerca del plástico, su proceso de reciclaje y corregir hasta el final la formación del discurso. En medio de las reuniones me mostró las bodegas de almacenamiento y enfardado del plástico de donde tomé el material necesario para la instalación.

En conversación con estas dos personas y otros fanáticos del tema, se define la premisa de un discurso potente, fácil de comprender y recordar por la audiencia, llegando a la afirmación: “El plástico es para siempre”.

De esta afirmación se desprenden una serie de problemas relacionados: la acumulación de este material, su aparición en lugares no deseados, su efecto negativo en el ecosistema y el daño provocado a múltiples especies, incluido el humano.

Para llegar a la relación temporal con el tatuaje, primero se definió el mensaje que se quería en-

tregar respecto al plástico.

Luego junto a Sebastián Salinas, jefe creativo y publicista de BrandBook, se hace una lluvia de ideas respecto al “para siempre” y sus distintas acepciones. El “para siempre” referido al plástico, contiene una carga negativa de dolor, culpa y daño, convirtiendo esto en un trauma. Según la Real Academia Española (2017) su definición trauma es “Emoción o impresión negativa, fuerte y duradera.”

Por mucho que se trate o se medique un trauma en una persona, este queda como marca imborrable en su ser, ya sea física o psicológicamente.

En medio de conversaciones sobre experiencias personales relativas a este tipo de “marcas” surge el elemento clave para continuar con el proyecto: El tatuaje. Una marca imborrable hecha a partir de una decisión consiente.





Paradoja en el Tiempo

Se pretende hacer una relación visual entre tatuaje, plástico y tiempo, a través de símbolos específicos asociados a decisiones permanentes.

Dentro del diseño se encuentra la autodecoración, que al igual que cualquier manifestación artística está sujeta a cambios sociales; y en oposición a lo que ocurre con el plástico, el cual está diseñado para ser desechado, el tatuaje está destinado desde su origen a permanecer en el tiempo a lo largo de la vida de su dueño. Aquí es donde encontramos dos fenómenos que se oponen inicialmente, pero que podrían llegar a ser complementarios si se usan a favor. Se pueden combinar los conceptos de la permanencia del tatuaje y la durabilidad del plástico, creando un elemento inmortal cargado de significado, eliminando así el concepto desechable que se tiene sobre esta materia, poniendo en valor su característica más problemática, ser un desecho eterno.

El tatuaje es una marca imborrable que queda en el cuerpo para siempre debido a una decisión por parte de quien se lo hace. Sorpresivamente, el plástico también lo es, dejando una marca imborrable en la tierra. Para continuar con el proceso creativo se realizaron dos mapas conceptuales con la palabra plástico y la palabra tatuaje y se hizo una lluvia de conceptos en 3 niveles hasta llegar a juntar más de 100 conceptos por mapa. Luego se procedió a entrecruzar estos conceptos, hacer relaciones, diferencias y similitudes encontrando el material necesario para armar el relato y luego el discurso.

Una vez hecha esta relación, se realizó una segunda encuesta para comprobar la teoría antes propuesta y tener la seguridad de que el tatuaje era transversalmente asociado a un "para siempre" permanente e imborrable. Los resultados de la encuesta reafirmaron con creces lo anteriormente mencionado, siendo la palabra "permanente" la más repetida. También destacaron las palabras: identidad, historia y estilo.

Ad Eternum

Por definición, Ad eternum significa para siempre, eterno, un punto de no retorno que transgrede los límites del tiempo y tiene permanencia en la historia y en el espacio. Este concepto permite abrir discusión sobre el paso del tiempo, nuestras decisiones, el legado y la huella permanente que dejamos como seres humanos en nuestro paso por la tierra.

¿Qué significa dejar una huella permanente?, ¿Qué consecuencias tienen nuestras decisiones cotidianas?, ¿Qué tan conscientes somos de lo que creamos y destruimos a través de nuestros actos de consumo?

La basura sobre la que estás caminando, sean bolsas, bombillas, envoltorios o botellas plásticas, son elementos cotidianos, que tendemos a usar durante aproximadamente 11 minutos. ¿Y luego qué? Después de un solo uso estos se convierten en desechos, dejando una marca plástica prácticamente imborrable en la tierra que dura para siempre.

Al tatuarnos, decidimos marcar nuestra piel de manera permanente. Así mismo, al consumir productos plásticos también dejamos una marca permanente, pero esta vez, en en nuestro ecosistema. El plástico que consumimos es un material que no se degrada en cientos de cientos de años, incluso algunos quedan aquí en la tierra para siempre.

Cuando pensamos en un tatuaje nos es fácil

asociarlo al concepto "para siempre", sin embargo no ocurre lo mismo con el consumo del plástico. Esto se produce -en gran parte- a que la decisión de marcarnos con un tatuaje es consciente, a diferencia de la inconsciencia en cuanto al impacto que generamos en el planeta prefiriendo consumir productos plásticos. El acto de tatuarse queda grabado, manifestado para siempre en nuestro cuerpo -incluso al borrarlo queda una cicatriz-, en cambio, botar el plástico invisibiliza nuestro consumo, así como también su permanencia en el planeta.

La basura plástica se convierte en un fantasma entre nosotros, sofoca la vida en los océanos, contamina los alimentos que comemos, el aire que respiramos y el agua que bebemos.

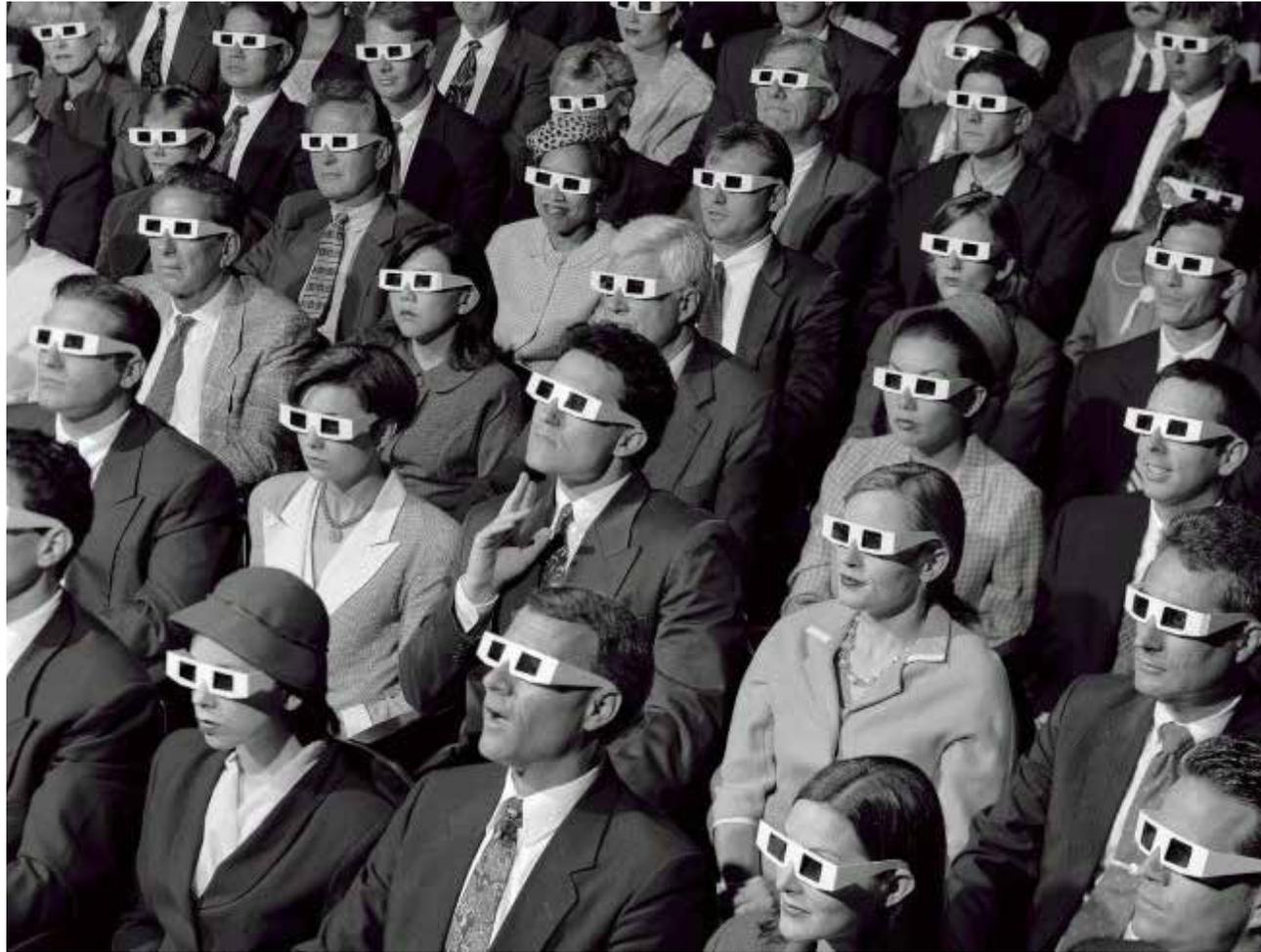
La contaminación del plástico es una amenaza compleja, de rápido crecimiento y global.

Desde que se creó el plástico, cada elemento que se ha fabricado con este material sigue existiendo hoy en algún rincón del planeta, y muchas veces acumulado donde no quisiéramos, dañando a nuestro ecosistema y por consecuencia a nosotros mismos.

Cada vez que compramos y consumimos plástico, especialmente aquel al que daremos un solo uso, dejamos una marca sin retorno, generando basura indestructible que transgrede incluso, nuestra propia muerte, dejando una huella Ad eternum.

Manifiesto

Para gatillar la reflexión se utiliza la palabra como medio para dar a entender la idea principal del proyecto. A través de un párrafo que invita al lector a informarse y a hacerse preguntas respecto al consumo de plástico, se inserta la idea de huella imborrable y se establece la comparación metafórica con los tatuajes, los cuales son utilizados para dar a entender el carácter eterno que tiene este material en la tierra. Se desafía a la audiencia a pensar en el impacto que tiene el material, donde terminará y si es sostenible mantener este tipo de consumo o no.



Objetos, signos y tiempo

Según el psicólogo Andrés Correa, todo símbolo o signo puede ser explorado de tres maneras, y las personas hacen asociaciones en tres niveles. Personal, cultural y universal, logrando que éstos nos entreguen sus diferentes significados.

En la asociación personal cada persona expresará los contenidos propios, un flujo de pensamientos de acuerdo a sus propias vivencias.

Por otra parte, la asociación cultural se aleja del individuo y se va a la cultura local, regional, nacional o étnica a la cual pertenece este individuo.

La asociación universal, también llamada arquetípica, es el nivel más amplio. Según Jung, amplificar es el ejercicio de asociar universalmente, refiriéndose a que lo relacionamos con la historia, con los mitos, religiones, cuentos, y todo lo que conocemos respecto a los signos en la gigantesca malla de la humanidad.

Se escogieron tres símbolos para acompañar los cuerpos tatuados en la realización del material fotográfico.

Para hablar de tiempo, además de un obvio reloj, universalmente reconocemos muchos otros símbolos con conceptos asociados.

En cuanto a eternidad y decisiones, encontramos signos potentes: primero el compromiso que simbolizan las argollas de matrimonio. También un par de esposas policiales, claro símbolo de opresión o privación de la libertad y del crimen y sus consecuencias imborrables. Tercero, perforaciones y arrugas en la piel como signo patente de la modificación del cuerpo y su envejecimiento por el paso del tiempo, o el mismo tatuaje como marca de tinta imborrable.



Se construyeron estos objetos con plástico - material no habitual en ellos - aportando un carácter absurdo sin anular su función primaria, revirtiendo la lógica habitual, entregando un mensaje potente.

Al usar estos signos, haciendo referencia a decisiones en el tiempo, se crea una asociación directa con el concepto que se quiere evidenciar respecto al plástico: que la decisión de consumo de éste, tiene un efecto de huella permanente en el planeta y sus ecosistemas, afectándolos para siempre.



Objetos





Construcción de piezas

Respecto al diseño de estos objetos simbólicos, se comienza por recolectar poco a poco los elementos plásticos de un solo uso: pajitas, cubiertos, botellas de bebida, bolsas, tapas de café, entre otros. Se realizan testeos de materiales, formas y maneras de aplicarlos sobre el cuerpo. Luego de las pruebas y testeos de materiales, colores y usabilidad se decidió fabricar los tres elementos con el mismo material: Argollas plásticas de tapa de botella plástica.

Dentro de los plásticos recolectados la argolla es un elemento que funciona de manera muy versátil dadas las diferentes terminaciones interiores, colores y tamaños según cada botella. Esto permitió la fabricación de elementos atractivos visualmente y muy originales, sin dejar de ser simples y un tanto absurdos, dándole importancia al símbolo más que al diseño mismo del objeto.

Un recurso recurrente dentro del diseño crítico es jugar con el absurdo para descolocar a la audiencia. Estos elementos, originalmente diseñados con metal para durar por mucho tiempo, son elaborados con plástico de bebida, el cual usualmente asociamos a algo desechable, por lo que se generan piezas descabelladas de ser usadas con plástico ya que no durarán por siempre, sin embargo este material si lo hará.

Ttatuados



En búsqueda del tatuaje perfecto

Junto con definir el mensaje, se comenzaron a explorar diferentes maneras de impactar a la audiencia a través de lo visual.

Para comunicar este proyecto se decidió ocupar el recurso de la fotografía, un gran comunicador visual actual que permite dar a conocer un mensaje específico con mayor efectividad.

Tomando la fotografía, como un medio para mostrar la realidad, manejamos la perspectiva, encuadre, color y enfoque para transmitir una idea en concreto y así producir en el espectador el efecto que estamos buscando. "Según esta concepción, la imagen no puede representar lo real empírico, sino una suerte de realidad interna trascendente. La foto aquí es un conjunto de códigos, un símbolo" (Bonne, 2000).

El rol del diseñador es fundamental para planificar y direccionar el mensaje en un conjunto de fotografías, dándoles un significado común, haciendo que funcionen de manera individual y grupal, priorizando siempre que el mensaje que queremos entregar sea recibido por la audiencia a la que queremos llegar de manera efectiva.

En ese sentido, no basta solo con la elaboración de una imagen atractiva y potente, sino que se deben usar estereotipos y clichés como herramientas básicas para la comunicación y desarrollo del producto, ocupando estos elementos conocidos por todos más un factor sorpresa, añadiendo un valor adicional (Glaser, 2006). Bajo este mismo concepto publicidades de grandes marcas como Benetton, Kenneth Cole, Ben &

Jerry's o Patagonia ocupan sus productos como tribuna para la disidencia y defensa de ideales.

Se toma la decisión de utilizar tres fotografías, cada una con uno o más modelos tatuados portando un objeto plástico reconocible por la audiencia, asociado a una decisión permanente buscando esto para potenciar aún más el discurso.

Se inicia la búsqueda de personas con los perfiles requeridos, tanto por redes sociales como presencialmente en lugares concurridos por tatuadores como el portal Lyon y Santiago Centro.

La búsqueda fue exhaustiva, haciendo entrevistas acerca del tatuaje, sus significados, buscando entender qué llevaba a estas personas a decidir qué tatuarse, dónde y por qué. La apertura y buena disposición de la comunidad tatuada fue un elemento clave a la hora de realizar el proyecto, ya que todos los que colaboraron dando sus testimonios y otros prestando sus cuerpos para las fotografías, quisieron involucrarse en el proyecto por el sentido que éste tenía.

Fue muy complicado encontrar a una persona tatuada de edad, por lo que finalmente se optó por maquillaje teatral para darle un aspecto anciano a alguien más joven, de mano de Daniela Alzérrec, ex alumna de Diseño UC y maquilladora profesional.

Sesión de fotos

Martín Iturrieta, ex alumno de Diseño UC, fue contactado por experiencias previas de trabajo en conjunto y decide participar activamente en el proyecto prestando su ayuda como fotógrafo para la sesión.

Previo a la sesión de fotos se realizó una reunión para conversar sobre lo que se pensaba hacer en cada foto, enfoques, colorido, iluminación, poses, etc...

Para hacer las fotos se coordinó una cita con todos los participantes, modelos, fotógrafo, maquilladora y asistentes en el Estudio de Fotografía del Campus Lo Contador el día domingo 24 de Junio a las 5:00 p.m.

Durante esta sesión todos los participantes se conocieron, se creó una dinámica en torno al tema del plástico y la permanencia y fueron todos participantes activos en la sesión donde conversaron de la historia de cada tatuaje, las razones que tenía cada uno para haberse tatuado y su mirada respecto al tema.

La sesión partió con Cristóbal Tapia, quien portaría las esposas. Se hicieron varias tomas y se ajustó la luz para que todas las fotos tuvieran el mismo aspecto.

Mientras tanto, Daniela Alzérrec, maquillaba a Jorge Lobos para darle un aspecto más anciano.

Una vez terminada la sesión con Cristóbal, comenzaron las fotos con Jorge y la expansión plástica en su oreja.

Por último se hicieron las fotos de la pareja Verónica González y Rodrigo Navarro, los cuales compartían tatuajes iguales para hacer la foto con las argollas. Se probaron varias poses hasta que finalmente se llegó a la elegida. El fotógrafo les regaló una sesión con su perrita

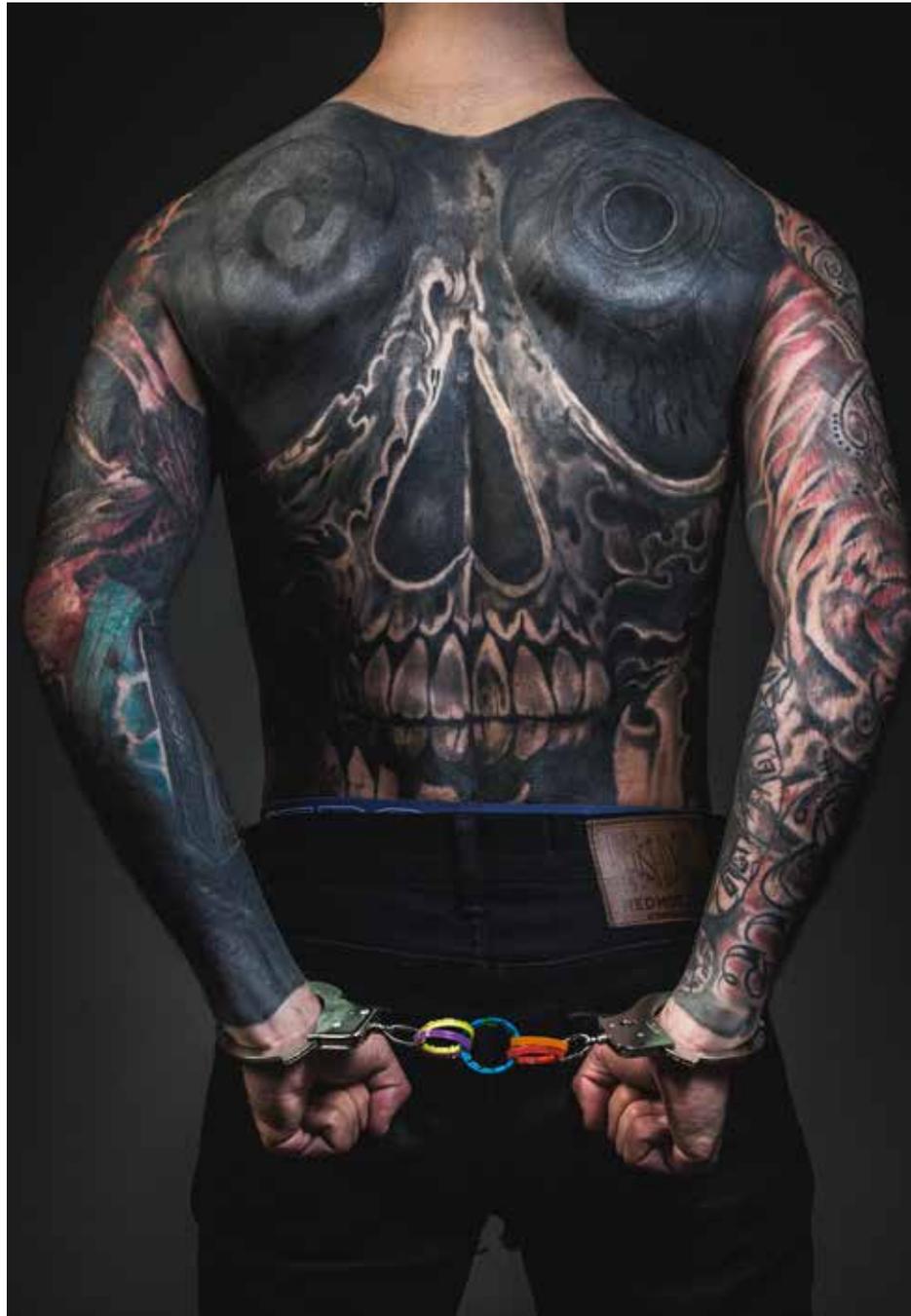


Sesión de fotos en Lo Contador

Luna, quien nos acompañó durante toda la sesión de fotos.

A cada uno de los participantes se les regaló un par de cervezas y un chocolate, los cuales fueron muy bien recibidos pues no esperaban nada, ya que se habían involucrado en el proyecto.







Piloto: Lo Contador UC

El mensaje se podría hacer aún más potente si se considera la necesidad de generar espacios reales de reflexión en medio de este mundo que avanza tan rápido y en donde casi no hay momentos de pausa y discusión interior.

Para mostrar el proyecto por primera vez se interviene un espacio en el campus Lo Contador (Ex pasillo microondas) generando una expe-

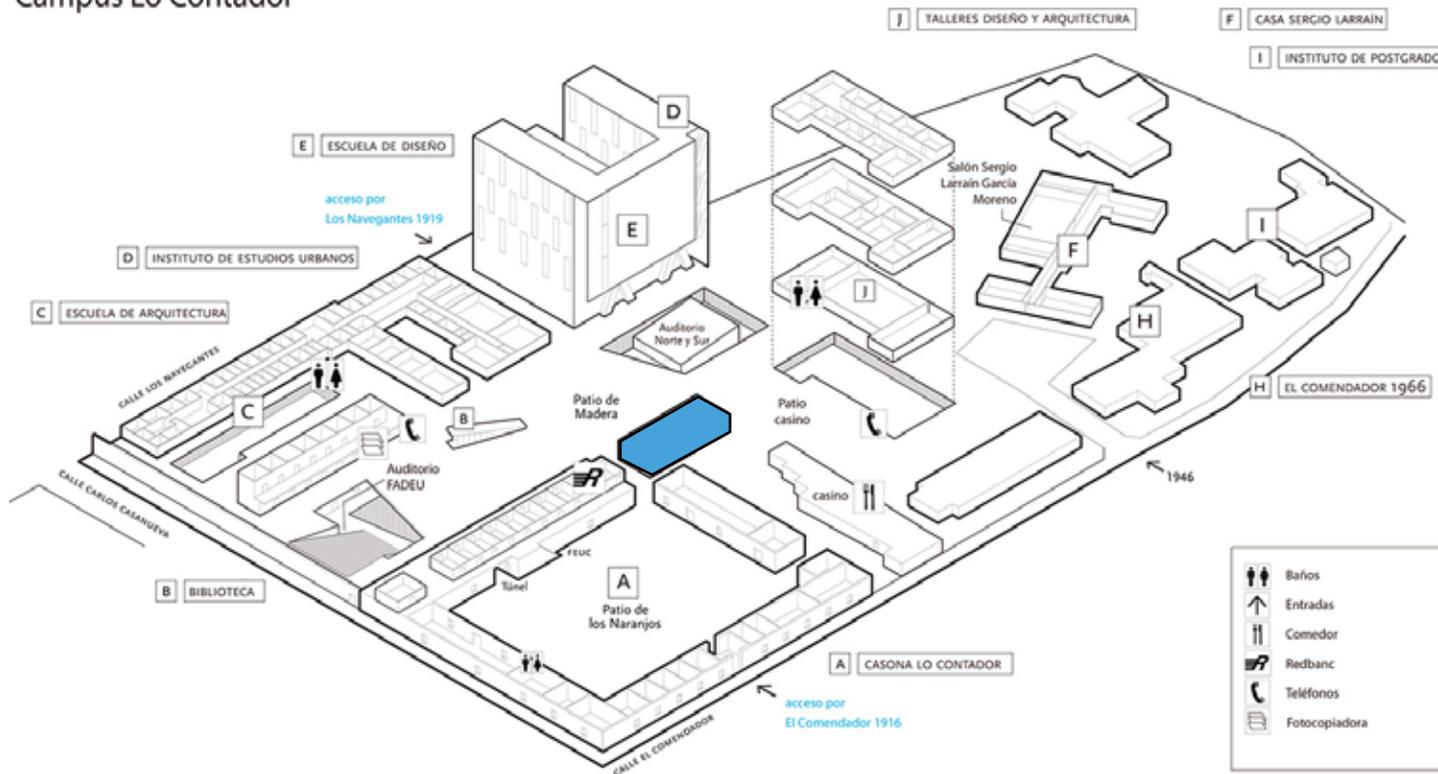
riencia visual que permita integrar distintos recursos y sentidos en una misma instancia, de manera proxémica y corporal con el material además de generar un espacio dinámico y participativo con la audiencia.

Con la creación de una espacio físico que complementa el producto visual, se planifica un viaje en el que la audiencia experimenta a través

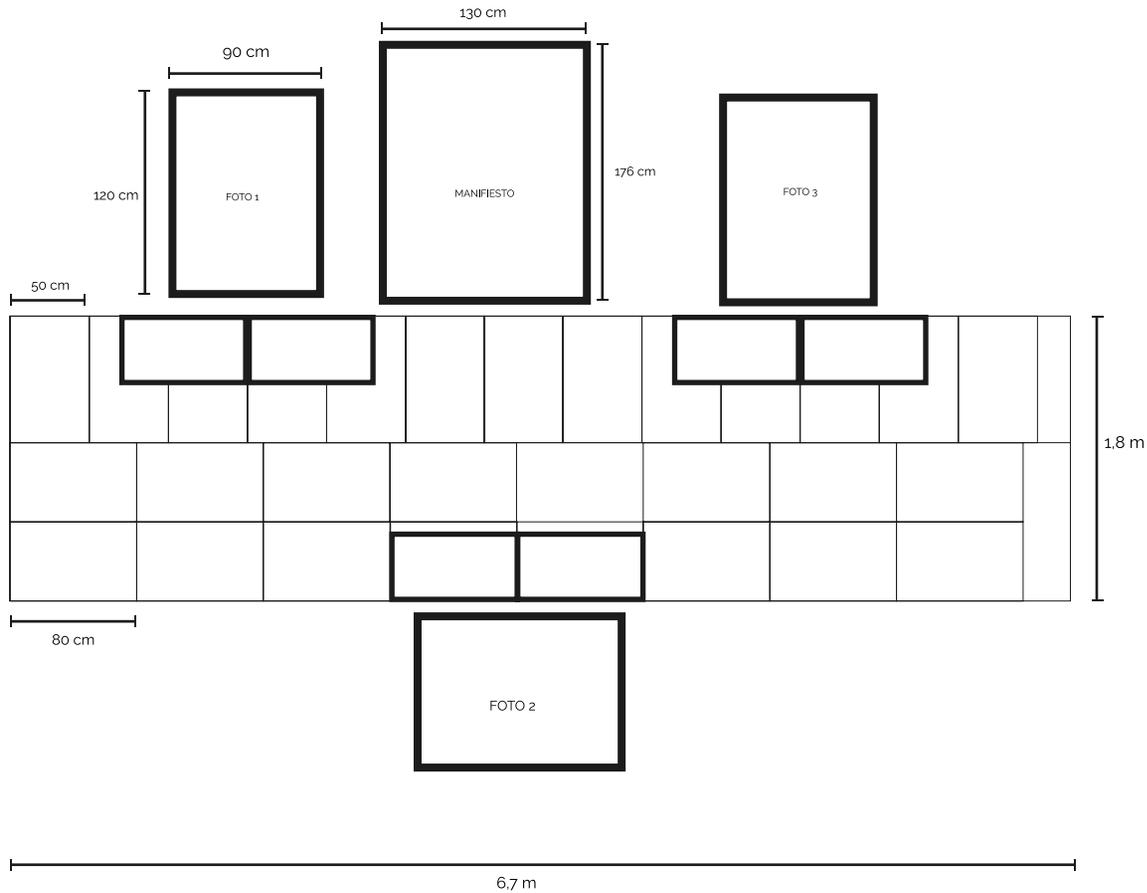
de los sentidos un momento de reflexión por medio del sonido, la imagen, la lectura y la participación en la intervención del espacio con su opinión y preguntas al respecto.

Para proyectar el espacio se planificó una serie de estructuras hechas en base a fardos de plásticos recolectados, que le dan carácter a la interacción que se busca crear en el espacio.

Campus Lo Contador



La iluminación es un elemento clave a la hora de proyectar, generando puntos de atención gracias a las proyecciones que se generan con la luz y el plástico como soporte. La estrechez del espacio permite que las fotografías puedan ser protagonistas generando un pequeño encierro que guarda la oscuridad y genera una proximidad entre la fotografía y la audiencia.



Espacio físico e interacción

Construcción del logo

Todo el trabajo gráfico y de difusión fue en base a generar una lógica coherente a la muestra y su presentación en vivo.

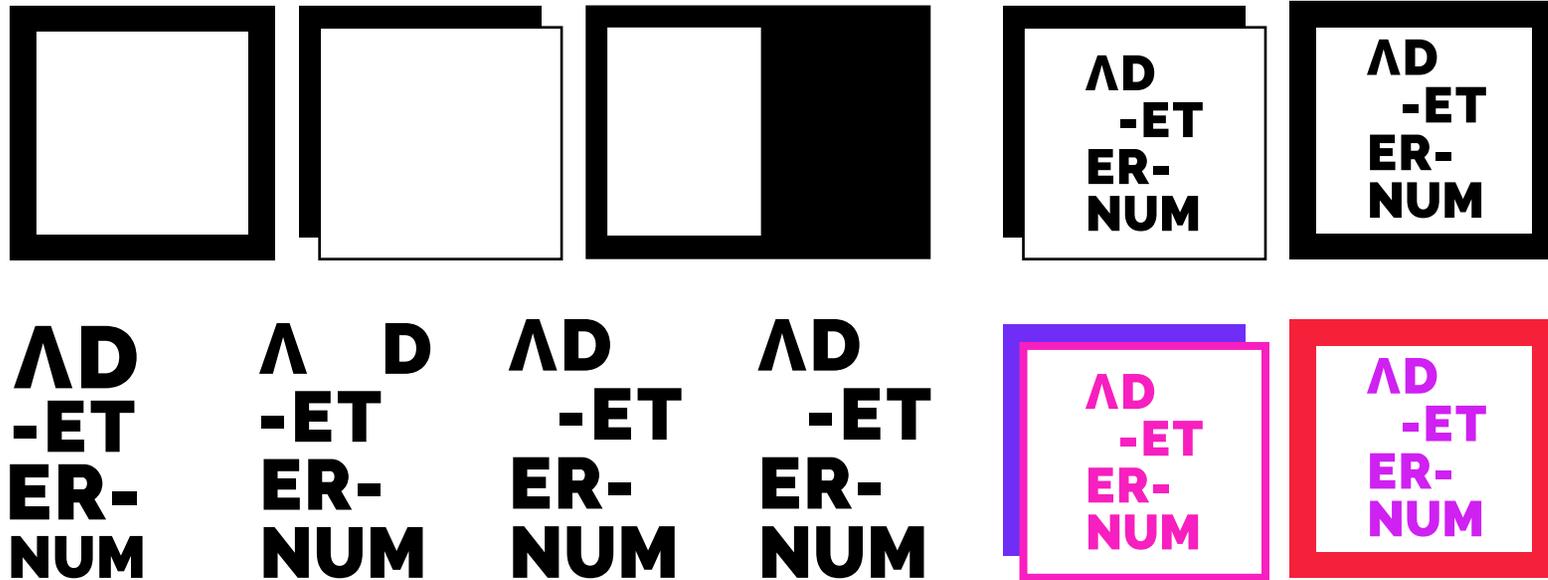
Se decidió trabajar con la literalidad de los elementos que componían principalmente la muestra (tatuajes y plástico) pero de una manera no obvia, que llamara la atención, despertara curiosidad y fuera oscuro y visualmente potente.

A raíz de esto, y basado en trabajos pasados de difusión y fotografía, toda la estética de la exposición y de su difusión, se centró en entregar información del proyecto dejando la invitación abierta a la interpretación de lo expuesto en el espacio e intentar acercar al usuario al trabajo para poder comprenderlo en su totalidad.

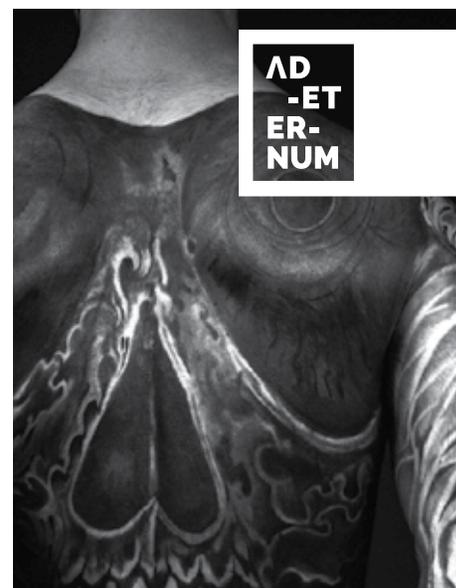
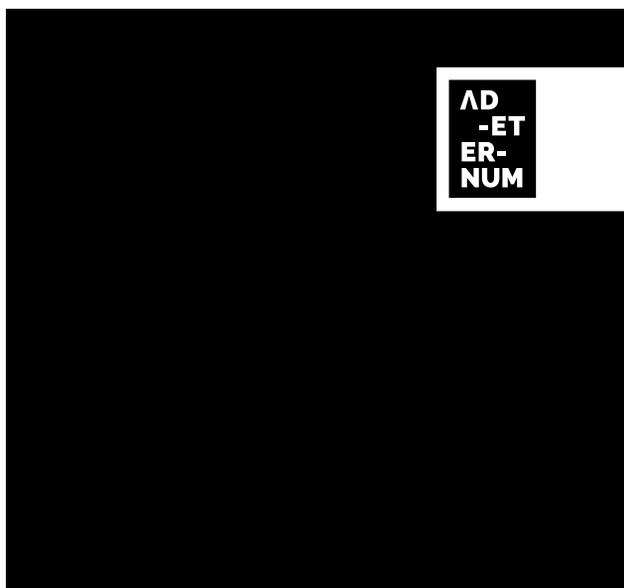
Para la construcción del logo, se decidió usar la

palabra Ad Eternum y con ella se buscó crear una abstracción del espacio intervenido a través del juego del lleno y vacío por medio de la combinación de figuras rectangulares, tipografías y espaciado.

Se probaron distintas combinaciones con color, quedando finalmente seleccionada la composición en blanco y en negro para ser utilizada



sobre fondos con más información. La tipografía seleccionada para la gráfica fue Raleway con sus variantes. En Extra Bold con modificaciones en el espaciado entre caracteres y modificación de la letra A se construyó el logo,



- Cajas de luz
- Difusión digital y analoga
- Fardos plásticos

Construcción y montaje

“ Eso es el diseño, la oportunidad de ser un agitador y agente de cambio” - Alexander Taylor



Cajas de luz

Para darle protagonismo a las fotografías, se decidió construir una caja de luz para cada una de ellas y así se iluminaran por sí solas, pudiendo ser transportadas e instaladas en cualquier espacio sin necesitar otra fuente de luz extra.

Para construirlas se necesitó:

- Scotch doble contacto, grapadora, taladro, destornillador eléctrico
- MDF: 3 planchas de 90x120 cm, 6 planchas de 20x120 cm, 6 planchas de 90 x 87,6 cm
- 30 metros de cable negro
- 3 enchufes
- 6 tubos led de 60 cm
- 3 planchas de acrílico 90 x 120 cm y 3mm de espesor
- 4 tarros de spray negro opaco
- 30 tornillos aprox. de 6 x 1,5 pulgadas
- 3 fotos de 90 x 120 cm impresas en papel hilado 180 mate
- 6 pliegos de papel vegetal de 70 x 100 cm
- 3 metros de mica
- 16,6 m de metalcom

Afiches

Los afiches se diseñaron en base a dos fotografías como fondo: una de la espalda tatuada y otra con plásticos flotando en agua negras. En ambas versiones se usó el logo y las variaciones de la tipografía Raleway en Semibold, Medium y Light, para la fecha se usó Andale Mono type.

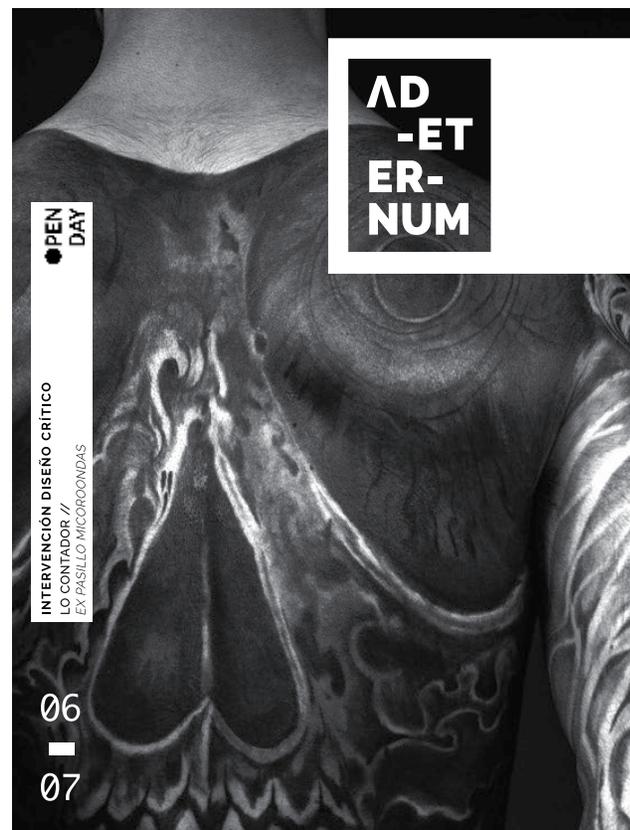
Se compartieron en diferentes plataformas, impresas y colgadas en el campus y también de forma digital a través de Instagram, Facebook y WhatsApp.





Cajas de luz

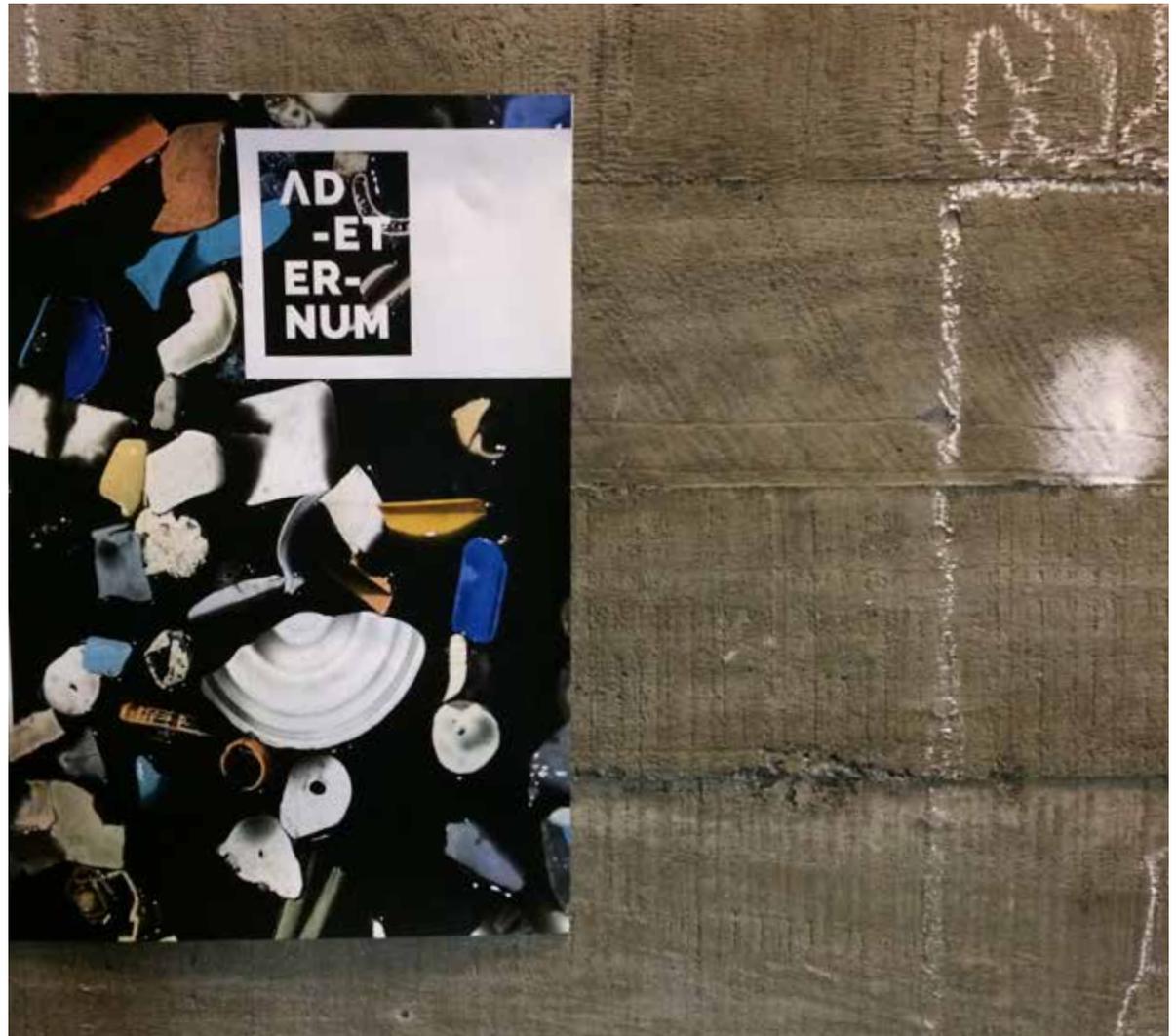
Afiches



Ejemplares de afiches



Difusión via Whatsapp



Cartel fuera del baño

Fardos plásticos

Recolección de fardos y montaje

Se realizaron dos viajes con dos camionetas respectivamente a la bodega de Triciclos en Quilicura para llevar a la Universidad los fardos plásticos. Con la ayuda del encargado Johan Wiehold se eligió una cantidad de cada tipo de plástico para aportar variaciones en cuanto a colores, texturas y tipos de plásticos de un solo uso en la formación de la instalación.

Teniendo los fardos plásticos, las cajas de luz con las fotografías, el sticker con el texto y las herramientas necesarias para hacer las proyecciones de luz, conectar las cajas a la corriente y el cartel de entrada, se trasladó todo al Campus Lo Contador, en un plazo de dos días. El montaje realizado entre los días 5 y 6 de Julio, estuvo a cargo de Josefina Guzmán con la asistencia

de amigos y familiares. El montaje en total duró alrededor de 6 horas, distribuyendo el material del suelo, colocando las fotografías, el sticker y el alumbrado.

Toda la lógica del montaje fue en base a hacer calzar lo previamente diseñado según medidas y pruebas hechas con la cantidad de fardos y luz proyectable para iluminar los distintos puntos de focalización. Se dispusieron 36 fardos en dos filas en forma vertical (50x80 cm) y una fila en dirección horizontal (80x50 cm), calzando perfectamente con la medida del pasillo (1,8 x 6,7 m). Para ubicar las fotografías se ubicaron con dos fardos puestos de manera vertical (50 cm en la base, 80 cm de alto) sobre la estructura del suelo. Éstos, compuestos de PS, material

muy compacto y liso fueron perfectos para apoyar las fotografías de manera recta.

Las cajas de luz se diseñaron con 10 mt de cable para conectarlas a la corriente a través de una zapatilla y de un alargador que cruzaba por entre los fardos para llegar al enchufe más cercano. Para que el efecto de lectura del texto funcionara se instaló un foco doble dentro de la capilla contigua al pasillo y se utilizó un sticker negro opaco con el texto sin relleno para que así, la luz pasara por los espacios sin color y se pudiera leer desde el interior por el contraste.

Se colocó un cartel en la entrada del pasillo con la difusión del proyecto y se incluyó un cuaderno para hacer comentarios luego de la visita.



bajada de imagen

- .. Piloto
- .. Comentarios destacados
- .. Publicaciones
- .. Sumario

Ad Eternum





Piloto

Desde su inicio el proyecto se gestó para ser itinerante, ya sea en espacios como el túnel de la universidad, elegido para ser la primera, como en galerías, colegios, espacios públicos o centros comerciales si se quisiera.

La primera muestra y lanzamiento del proyecto se ubicó en el Campus Lo Contador, en la calle El Comendador 1916, Providencia, específicamente en el ex pasillo de los microondas, entre la casona y el patio del casino.

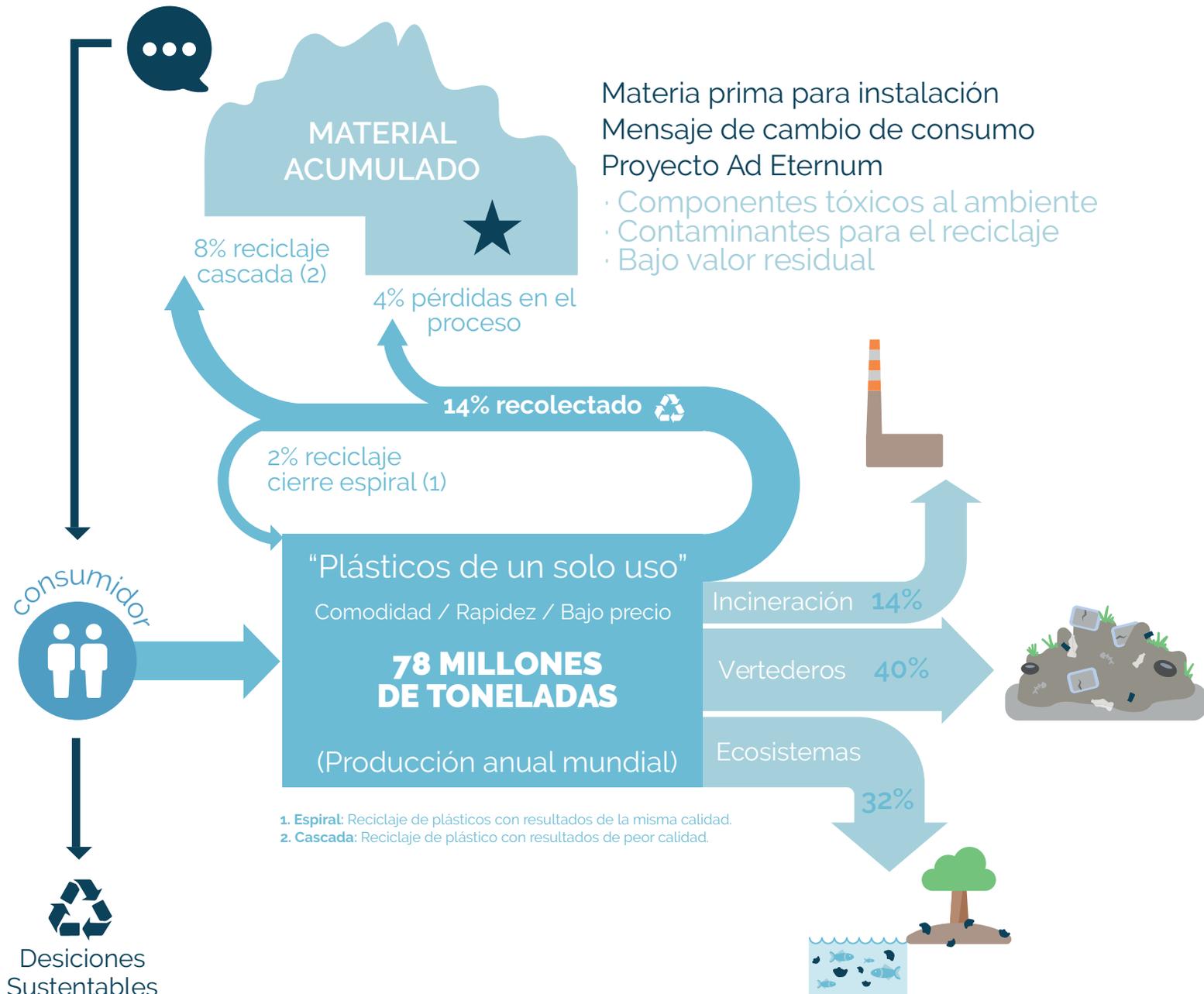
El día elegido para inaugurar la muestra fue el 6 de Julio de 2018, coincidente con el Open Day de la Escuela de Diseño, donde todos los trabajos de fin de semestre son exhibidos por el campus.

El proyecto fue visitado con gran entusiasmo por los alumnos, profesores, auxiliares y familiares de los asistentes llegando a ser recorrido por más de 150 personas en total.

Mientras se montaba la intervención, varias personas que pasaban por el lugar preguntaban extrañadas qué se estaba haciendo en el pasillo y si se podía pasar por arriba de los fardos. Esto fue de gran ayuda, ya que se comenzó a correr la voz de la existencia de la instalación. Una vez terminado el montaje, alrededor de las 5 de la tarde, comenzó el flujo de personas, y ya bajando la luz del día, la instalación generó interés por el juego de luces que se formaba lo cual captó el interés de personas que pasaban por las cercanías que asistieron y entraron a la

exposición, además de las invitadas personalmente.

La intervención quedó instalada por 5 horas, recibiendo a personas en grupos, debido al espacio reducido del lugar. Estos podían apreciar las fotografías, subir encima de los fardos y leer el manifiesto. Se creó un espacio diferente de acuerdo al grupo de personas que concurren el lugar, muchas veces de conversación, otras de silencio y otras incluso de juego, donde los asistentes saltaban, se tomaban fotos y otros se sentaban y acostaban con asombro por la singularidad del suelo. En el final del recorrido había un cuaderno con lápices en donde algunos asistentes dejaron mensajes reflexivos y de agradecimiento sobre el proyecto.



(World Economic Forum, Ellen MacArthur Foundation and McKinsey & Company, 2016)









que que
es fácil
ocurre lo
gran parte
ciente, a c
generamos
El acto de
nuestro c
consum

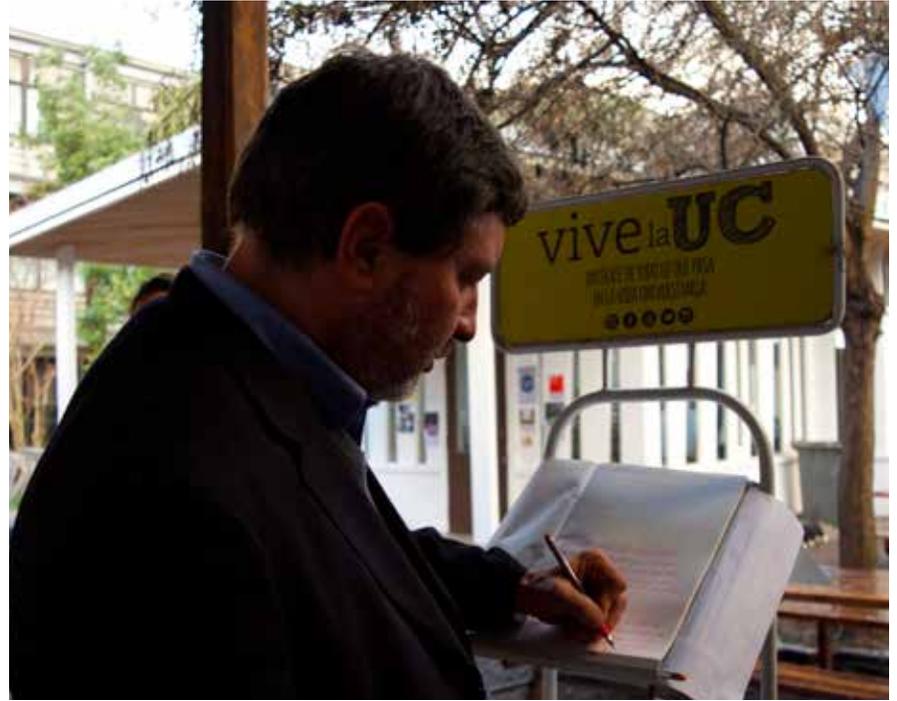
La bar
soloca
mos,
ción d
y glob
fabrica
del pl
pecie
sin m
so,

no
z e
il qu
ndo b
muert

carne
encia en
do consumir pro
o, manifestado
r el plástico im
rmanencia en el

mpacto que
s plásticos.
siempre en
za nuestro
ta.

n un fantasma enue nosotros,
amina los alimentos que come-
ta que bebemos. La contamina-
mpleja, de rápido crecimiento
ico, cada elemento que se ha
istiendo hoy en algún rincón
s y consumimos plástico, es-
olo uso, dejamos una marca
ctible que transgrede inclu-
huella Ad eternum.







Comentarios y reflexiones

"Basura plástica, la herencia menos deseada y que aportamos a nuestros hijos va en aumento todo en un día se llena y te colma la impotencia de saber que cada día esta todo más contaminado" - **Pedro León, Funcionario UC**

"Experiencia plástica inolvidable, ver la cantidad de basura generada y caminar por ella causa gran impacto" - **TME**

"Buenísimo, perfecto lugar para exponer, genera conciencia de que el diseño también debe hacerse cargo de sus desechos como disciplina de trabajo" - **Anónimo**

"Felicitaciones, me gusta la comparación que se desarrolla entre lo definitivo-pasajero y cómo esto afecta nuestras vidas" - **Pablo, estudiante arquitectura UC**

"Hace ruido al caminar, hace ruido en la mente. Buena idea de hacer del suelo parte del montaje, suerte!" - **Martín, diseñador UC**

"Original asociación de lo permanente que es el impacto que genera el plástico, especialmente el

de un solo uso, ¡éxito!" - **Anónimo**

"Hacen falta más proyectos así para crear conciencia sobre el medio ambiente, muy lindo" - **P.D.T**

"Bueno para graficar en volúmen el resultado de nuestro consumo" - **Anónimo**

"Es sumamente fuerte y claro el mensaje que entrega" - **Anónimo**

"Bacan la intervención, me encantó la relación con los tatuajes y pircings, es una relación que nunca habría hecho. Estos le dan cierta identidad a las personas y dá para cuestionarse si la basura es la identidad que queremos que adopte el mundo" - **Trinidad, ingeniería Uch**

" Es sumamente fuerte y claro el mensaje, la basura cotidiana va a entorpecer al ser humano tal como lo hace este suelo en esta intervención" - **Vicente.A**

" FUCK PLASTIC" - **J.D.H.G**





 nesferreira96 • Siguiendo

nesferreira96 
cat_costadesousa Uauuu 🤩
barbarasalvador_ 💕💕
thenorisione Lindo

57 Me gusta
HACE 57 MINUTOS

Agrega un comentario... 

Ad eternum en las redes

A pesar de que en un principio el proyecto no fue pensado para ser compartido en redes sociales, el atractivo de la instalación, llevó a varias personas a sacar fotos con sus celulares, tanto del manifiesto por su contenido, como del suelo y las fotos expuestas, también hubieron personas que hicieron videos del recorrido. Se compartieron distintos post que mencionaban la muestra y compartían en tiempo real lo que estaba pasando. Un registro gráfico que queda dando vueltas por Internet de forma permanente, mostrando apoyo concreto al Proyecto.

De esta manera, al ser compartido por varias personas, a través de Instagram principalmente, se generaron más preguntas acerca del proyecto, atrayendo a personas que no habían sido invitadas en un principio a la exposición, la cual duró hasta las 10 de la noche por lo que pudieron llegar sin problemas.



La recta final

Luego de meses de trabajo y una primera intervención dentro de la universidad, creo personalmente que el proyecto fue un gran logro: más de 150 personas vivieron la experiencia Ad Eternum, leyeron el mensaje, potenciado por las fotografías y la construcción del suelo de basura, sembrando para sus adentros una pequeña semilla de cambio, generada por el impacto del proyecto.

A través de la conversación con las mismas personas dentro del túnel se apreció el apoyo general al proyecto, se respondieron las preguntas de los asistentes sobre más detalles acerca de la idea, la construcción y el concepto en sí. Se recibió mucho feedback positivo y constructi-

vo, especialmente felicitando la iniciativa y la creatividad con la que se abordó el tema. Se proyecta como una manera muy interesante de generar diálogo con la sociedad, mostrar contenido y valores que nos llevan a replantear decisiones de la vida diaria.

En el transcurso del día, un par de tatuadores conocidos en el desarrollo del proyecto, asistieron a la muestra y ofrecieron comprar las fotografías para un estudio de tatuajes en la calle Merced, en Santiago Centro, lo que demuestra el impacto de las fotos y el valor que les fue otorgado por la carga simbólica que arrastra el proyecto.

Mark Mineboo, director de la fundación Plastic Ocean Chile, mostró especial interés por el montaje completo de la instalación, en busca de una instancia para presentar el proyecto en alguna inauguración o charla que haga el equipo de Plastic Ocean más adelante.

Uno de los grandes logros, tanto en lo personal como en lo profesional, fue contar con la petición de Mark y del equipo de Plastic Ocean para asistirlos en temas de diseño gráfico y experiencias para sus siguientes proyectos, incluyéndome al equipo de la fundación en Chile, la cual trabaja constantemente con el grupo fundador proveniente de California, Estados Unidos.

Proyecciones y Conclusión

Gracias a esta primera muestra, se dio la posibilidad de observar los aspectos rescatables y también aquellos mejorables para una segunda instancia ideal.

En primer lugar sería idóneo intervenir un espacio más grande y llenar el espacio de la misma manera, pero al tener más tamaño, el impacto sería mayor. También esto permitiría que el recorrido fuera más fluido y la distancia entre el espectador y los objetos observables funcionarían mejor, ya que en algunos casos las personas que estaban dentro del túnel tenían algo de dificultad para leer por la corta distancia que había con el texto.

El juego con la luz entre los fardos sería un aspecto a explorar, como también el uso de estas estructuras en el cielo para crear un ambiente aún más "plástico".

También sería muy interesante hacer más fotos reforzando la misma temática entre plástico y tatuaje, llevándolo todo a una mayor escala, pudiendo explorar otros signos y códigos.

Además se podría experimentar con otros factores sensoriales como el olor y el sonido. Sería también pertinente incluir una performance que potencie el mensaje creando aún más impacto a través de una puesta en escena relacionada al tema en cuestión.

Este proyecto pretende en un futuro ser proyect-

ado en espacios tanto públicos como privados para poder ser parte del imaginario chileno, llegando a jóvenes, adultos y también a niños.

Al ser éste un problema de impacto global, la muestra puede ser llevada al extranjero con facilidad, necesitándose sólo la traducción del texto.

Este proyecto tiene un sentido muy especial en mi formación como diseñadora y ciudadana del mundo.

Durante un año estuve enamorada de un idea que jamás pensé que terminaría en lo que finalmente se proyectó. Estas idas y venidas fueron las que le dieron sentido y dinamismo a todo el proceso de diseño y fue esta sed de aprendizaje acerca de la problemática la que me hizo volcarme por completo al tema y tener la suerte de conocer y conectar con personas increíbles.

En mi rol como diseñadora, hubo un constante juego creativo, muy entretenido de abordar y realizar. Al ser un proyecto diseñado para las personas, fue creado en conjunto con ellas, estando en constante validación para generar un trabajo transversalmente entendido por la mayoría de ellas, y así generar un real real. La posibilidad de trabajar con personas expertas en la temática del plástico, el reciclaje y el diseño sustentable, dió paso a un aprendizaje muy enriquecedor como profesional y como persona. Fue un camino lleno de conversa-

ciones, reflexiones y discusiones las cuales me hicieron replantear mis valores y aspiraciones.

La constante búsqueda por la solución me llevó a realizar un proyecto muy integral, incluyendo trabajos gráficos, industriales, de iluminación, espacial, de experiencia y comunicación del proyecto, lo que me pareció un buen término de mi etapa de estudiante en nuestra escuela.

El proceso completo fue un desafío para mí por las muchas iteraciones que éste tuvo, sin embargo fue en este mismo proceso donde aprendí testeando y probando las ideas, comprobando cuáles funcionaban y de qué manera era mejor plantearlas, pudiendo observar también mis fortalezas y debilidades.

Nada de esto habría sido posible sin el constante apoyo de mis cercanos, quienes me hicieron confiar en mi idea constantemente. También agradecer a la Universidad por estar dispuestos a abrir sus puertas para que yo instalara aquí mi producto, desde la Administración hasta mis grandes amigos del área de mantención y aseo quienes me salvaron con su astucia en más de una ocasión.

No dejo de agradecer el haber tenido la oportunidad de trabajar durante un año completo por una causa que me hace infinito sentido, proyectando una obra memorable que acerca el problema a las personas, sembrando una semilla de cambio que partió de un lindo sueño.



- Breyer, M. (2017). 10 plastic items you can give up right now. TreeHugger. Recuperado el 17 de Noviembre 2017, desde: https://www.treehugger.com/green-home/10-plastic-items-you-can-give-right-now.html?utm_content=bufferffbf6&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer
- BUREO. (2017). The BUREO Documentary. Recuperado desde: <https://bureo.co/pages/bureo-collection>
- Comunicaciones, C. (2017). Proyecto para eliminar bolsas plásticas en ciudades costeras ingresará en octubre al Congreso. Cooperativa.cl. Recuperado el 16 de Noviembre 2017, desde: <http://www.cooperativa.cl/noticias/pais/medioambiente/contaminacion/proyecto-para-eliminar-bolsas-plasticas-en-ciudades-costeras-ingresara/2017-09-20/194150.html>
- Chouinard, Y. (2017) Let my People Go Surfing: The Education of a Reluctant Businessman
- Diario Pulso. (2017). La Economía Circular se Toma el Planeta, pp. 1-3. Recuperado desde: <http://diariopulso.pressreader.com/pulso-especial-hub-sustentabilidad>
- Dunne & Raby (2013) Speculative Everything
- Economía y Negocios Online. (2017). La Urgente Tarea de Sacar Plásticos del Océano, pp. 1-2. Recuperado desde: <http://www.economiaynegocios.cl/noticias/noticias.asp?id=411454>
- Galmez, F (2013) Tatuajes SCL, Tatuajes con historia.
- GESAMP,2015. Sources, fate and effects of microplastics in the marine environment: a global assessment. (Kershaw, P.J., ed.). (IMO/FAO/UNESCO-IOC-UNIDO/WMO/IAEA/UN/UNEP/UNDP Joint Groups of Experts on the Scientific Aspects of Marine Environmental Protection). Rep Stud. GESAMP No. 90, 96 p.
- Hang Tight! Routing to checkout... (2017). Patagonia.com. Recuperado el 16 de Noviembre 2017, desde: <https://www.patagonia.com/blog/2016/02/a-different-path-living-in-southern-chile-with-bureo-co-founder-ben-kneppers/>
- Hopewell, J., Dvorak, R., Kosior, E., 2009. Plastics recycling: challenges and opportunities. Philos. Trans. Roy. Soc. B: Biol. Sci. 364, 2115–2126.
- Ipekoglu B., Böke H. and Cizer O., 2007. Assessment of material use in relation to climate in historical buildings. Building and Environment, 42: 970-978.
- Jagged Wood Fragments Find New Purpose When Fused with Resin by Jeweler Britta Boeckmann. (2017). Colossal. Recuperado el 17 de Noviembre 2017, desde: <http://www.thiscolossal.com/2015/09/resin-jewelry-britta-boeckmann/>
- Jakobsone, L (2017) Critical design as approach to next thinking, The Design Journal.
- Jambeck, J.R., 2015. Plastic waste inputs from land into the ocean. Science
- Por qué Klean Kanteen (2017). Recuperado desde: <http://www.kleankanteen.cl/sobre-nosotros/por-que-klean-kanteen-2/>
- Las áreas marinas protegidas son claves para mitigar los efectos del cambio climático. (2017). Recuperado desde: <http://impresa.elmercurio.com/Pages/PrintPage.aspx?PageID=9&PrintParam=%27http://images.elmercurio.com/MerServerContents/NewsPaperPages/2017/se>
- Lo que tiras al suelo, lo tiras al mar (2ª parte). (2014). Blog de residuos de la Mancomunidad de la Comarca de Pamplona. Recuperado desde: <http://www.actividades-mcp.es/gestion-residuos/2014/04/lo-que-tiras-al-suelo-lo-tiras-al-mar-2a-parte/>

- Martínez, A (2004). La construcción social del cuerpo en las sociedades contemporáneas. (Trabajo final de grado) Universidad de A Coruña.
- Sanagua, M. (2017). El diseño de autor como generador de innovación Una tendencia de moda que no sigue tendencias (Trabajo Final de Grado). Universidad de Palermo.
- TED. (2005). William McDonough sobre el diseño de cuna a cuna. Recuperado desde: https://www.ted.com/talks/william_mcdonough_on_cradle_to_cradle_design?language=es#t-1183457
- TED. (2009). The Puzzle of Motivation. Recuperado desde: https://www.ted.com/talks/dan_pink_on_motivation?language=es
- Thompson, R. C., Moore, C. J., vom Saal, F.S., Swan, S.H., 2009. Plastics, the environment and human health: current consensus and future trends. Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences 364, 2153–2166.
- Transparency Market Research, 2015. Plastic Packaging Market: Global Industry Analysis, Size, Share, Growth, Trends and Forecast, 2014–2020
- TVN, 2. (2017). Hasta 25 mil toneladas anuales de desechos plásticos llegan al mar y no se pueden recuperar. 24Horas.cl. Recuperado el 16 de Noviembre 2017, desde: <http://www.24horas.cl/tendencias/ciencia-tecnologia/hasta-25-mil-toneladas-anuales-de-desechos-plasticos-llegan-al-mar-y-no-se-pueden-recuperar-2358180>
- PlasticsEurope, 2015. Plastics – the Facts
- Plastic is Forever. (2017). Klimt02. Recuperad el 17 de Noviembre 2017, desde: <https://klimt02.net/events/exhibitions/plastic-is-forever-silo-brighton>
- World Economic Forum, Ellen MacArthur Foundation and McKinsey & Company, 2016. The New Plastics Economy — Rethinking the future of plastics <http://www.ellenmacarthurfoundation.org/publications>
- 10 objetos fabricados con plásticos recogidos de los océanos - Revista Ingeniería Naval. (2017). Revista Ingeniería Naval. Recuperado el 16 de Noviembre 2017, desde: <https://sectormaritimo.es/10-objetos-fabricados-con-plasticos-recogidos-de-los-oceanos>

Patente

Para registrar la marca Ad Eternum se realizará una solicitud de patente en la INAPI, para proteger la identidad de marca y los productos y que así estos no puedan ser utilizados sin el consentimiento del autor. Los pasos a seguir son tres: ingreso y exámen de forma de la solicitud, trámite de la publicación del extracto en el Diario Oficial y finalmente exámen de fondo de la solicitud.

Respuestas más relevantes entrevistas

¿Que 3 conceptos asocias al plástico?

1. Colorido, Desechable, Útil
2. Fácil, Contaminante, Suave
3. Blando, Sellado, Maleable
4. Blandito, Barato, Liviano
5. Delgado, Bolsas, Blando
6. Contaminante, Reciclable, Útil
7. Típico, Resistente, Desechable
8. Práctico, Brillante, Desechable
9. Moderno, Usual, Acumulación
10. Trabajable, Mucho, Duro
11. Diseño, Industria, Práctico
12. Dañino, Seriado, Contaminante
13. Versatil, Reciclable, Tóxico
14. Detalles, Color, Funcional
15. Protección, Empaques, Comida
16. Desechable, Suave, Usable
17. Asfixia, Acumulación, Permanente
18. Desvalorado, Rasca, Sucio
19. Multifacético, Juguetes, Cotonitos
20. Bolsas, Desechos, Consumo
30. Rápido, Asequible, Diario
31. Fugaz, Impermeable, Contaminante

¿Que 3 conceptos asocias al tatuaje?

1. Historia, Carácter, Rock
2. Vandalismo, Moda, Jóvenes
3. Identidad, Estilo, Marca
4. Permanente, Tinta, Historia
5. Piel, Personal, Estilo
6. Deseo, Personal, Indeleble
7. Cárcel, Símbolo, Códigos
8. Siempre, Agujas, Identidad
9. Simbólico, Valor, Sentimiento
10. Permanente, Colorido, Detalles
11. Personalizable, Dolor, Familia
12. Estilo, Terminaciones, Delicado
13. Especial, Durable, Valor
14. Emoción, Significado, Muerte
15. Pertenencia, Permanencia, Propio
16. Caro, Tribu, Relaciones
17. Colorido, Permanente, Identidad
18. Social, Definición, Diferencia
19. Ideológico, Durable, Carga
20. Decisión, Gusto, Identidad
30. Indeleble, Textura, Conexión
31. Tiempo, Autoconocimiento, Marca

Este documento ha sido escrito con las tipografías Raleway en sus distintas variantes e impreso en papel y tintas libres de plástico.

Julio, 2018

