

MITO

La industria textil y del calzado generan anualmente grandes volúmenes de residuos complejos, compuestos por mezclas multimateriales, mayoritariamente poliméricas que, históricamente, han terminado en vertedero o incineración. Este modelo lineal ha demostrado ser ambientalmente insostenible y materialmente ineficiente.

En respuesta a esta situación, la Unión Europea ha puesto en marcha el Plan de Acción de Economía Circular, que establece a partir del año 2025, la prohibición de que residuos textiles, pieles y calzado sean destinados a vertedero, haciendo imprescindible su correcta recogida, clasificación y revalorización dentro de nuevos ciclos productivos.

# Territorio



En este marco surge la planta de economía circular ubicada en Elda, desarrollada en 2024 como infraestructura estratégica para la Comunidad Valenciana, fruto de la colaboración entre INESCOP, AITEX y AIJU.

# Saberes

Esta planta actúa como nodo central de revalorización de residuos industriales mediante procesos de reciclado mecánico, capaces de separar los materiales según tipologías, colores y densidades, optimizando así su calidad como materias primas secundarias. Su función es la activación de nuevas oportunidades industriales a partir de aquello que hasta ahora se consideraba un desecho sin valor.



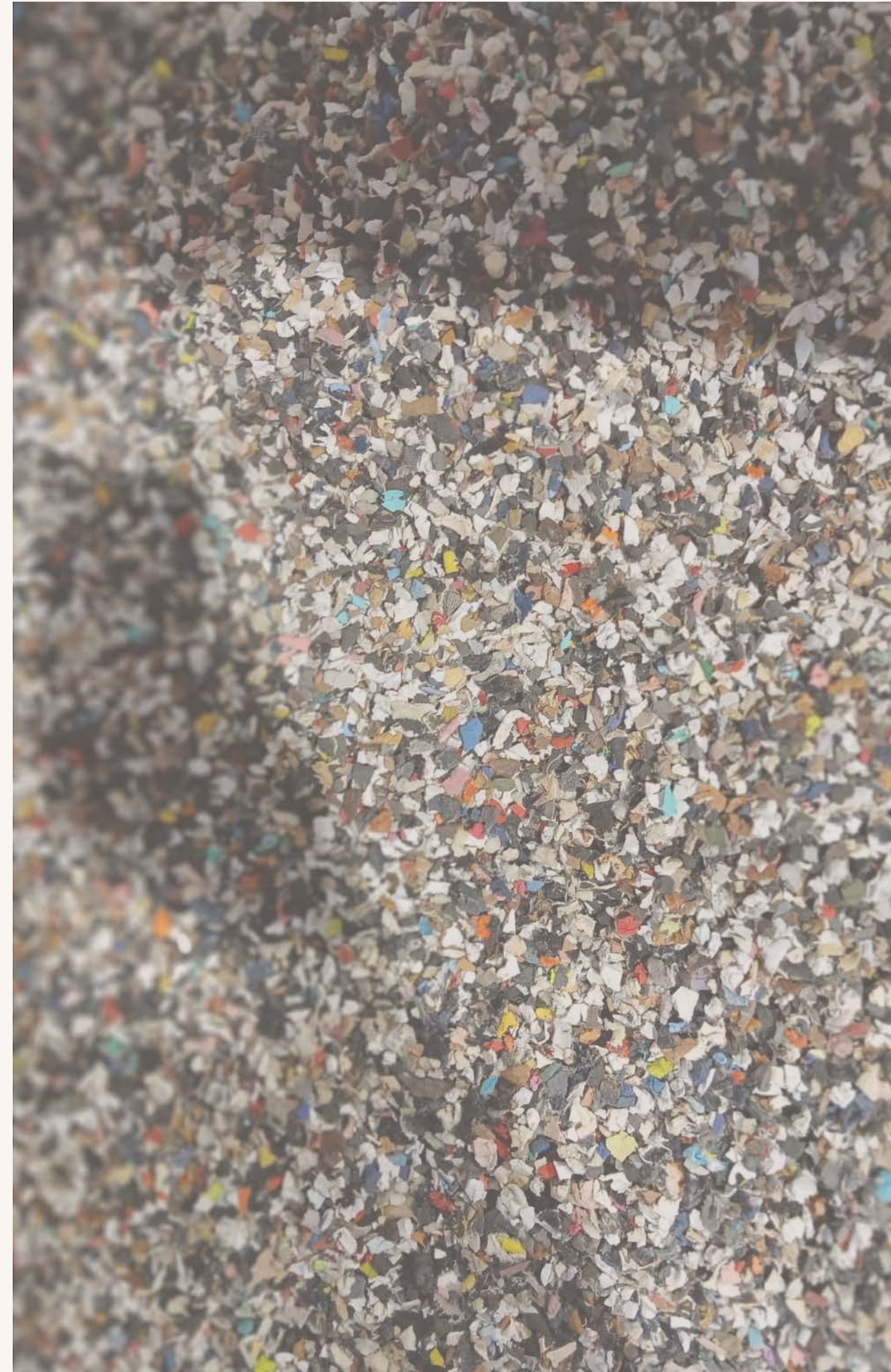
Aquí se inscribe una representación material de una simbiosis industrial: un modelo de cooperación en el que los residuos de una industria se convierten en recursos para otra, generando valor compartido y reduciendo la dependencia de materias primas vírgenes.

Las mesitas MITO materializan la conexión entre la industria del calzado y la del mobiliario, situando el diseño de producto como elemento articulador para el diseño de un sistema, a través de la planta de economía circular.

# Simbiosis industrial

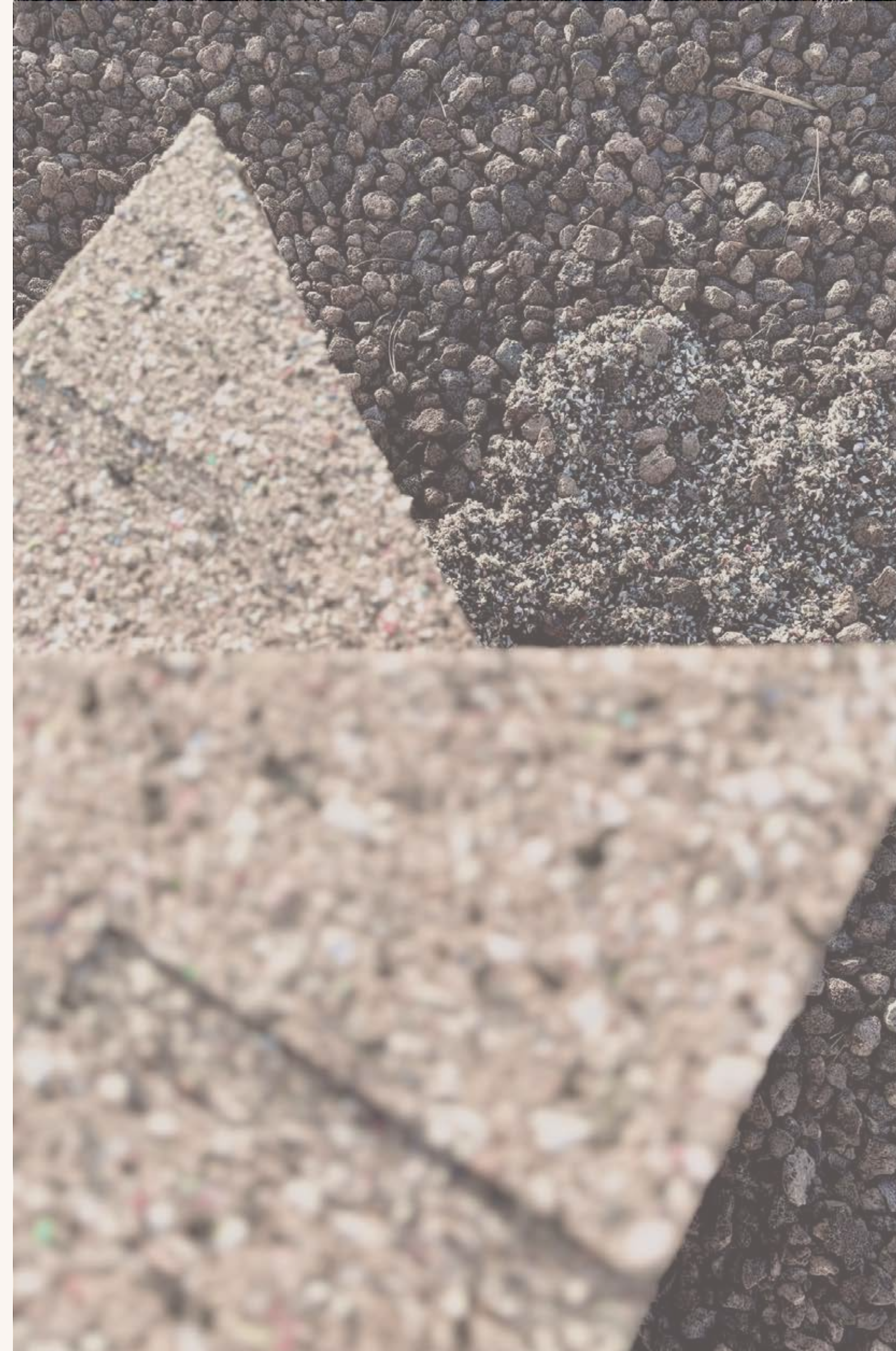


Más allá del objeto final, el proyecto simboliza la unión de saberes, territorios e innovación industrial en la Comunidad Valenciana, demostrando cómo el diseño puede actuar como mediador entre sectores para construir nuevos relatos productivos basados en la circularidad y la colaboración.



MITO nace para desmontar una creencia. El relato idealizado de una estrategia medioambiental, la economía circular entre industrias, se convierte en materia, forma y objeto. En la Comunidad Valenciana, el mito europeo se materializa.

Zapatos triturados y residuos de corcho, materiales cargados de memoria productiva, se reintroducen como materia prima, cerrando un ciclo que habla de industria y sus raíces. El diseño une industrias de diferente índole hablando en clave circular.



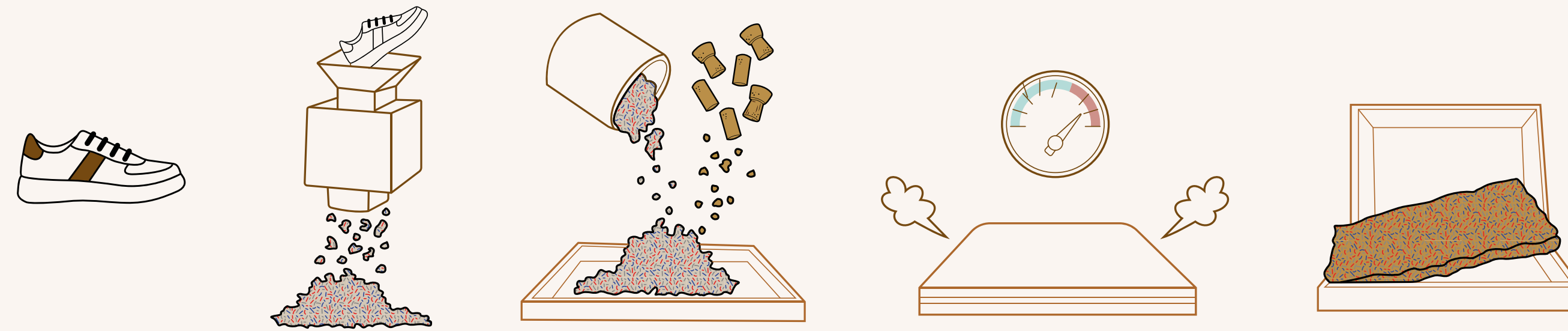


# Material Design

En una simbiosis industrial fragmentos de zapatos y tapones de corcho son triturados y transformados en un nuevo material compuesto, dando lugar a piezas de mobiliario con una fuerte carga narrativa.

Cada mesa está hecha de materiales que ya han vivido otras vidas, objetos con historias previas que se entrelazan para construir un producto nuevo. MITO convierte la memoria industrial en diseño contemporáneo.

# Proceso



El proceso comienza evitando que el residuo textil y de calzado llegue a vertedero mediante un sistema de recogida selectiva en origen, realizado directamente en las propias tiendas de la marca (fig. 1).

Esta primera fase permite recuperar zapatos fuera de uso y canalizarlos hacia una nueva cadena de valor, activando una lógica circular desde el punto de contacto con el usuario y cerrando el ciclo de consumo dentro del propio sistema industrial. Una vez recogidos, los zapatos son trasladados a una planta de economía circular, donde se someten a un proceso de reciclado mecánico (fig.2).

El antiguo objeto se descompone y se separa por tipologías materiales, clasificando las distintas mezclas poliméricas, textiles y componentes propios del calzado. A partir de estos fragmentos el proyecto ha diseñado un nuevo material compuesto (fig.3.): un conformado que combina residuo de calzado triturado con corcho reciclado procedente de la industria vitivinícola.

El material se prensa en caliente en placas (fig. 4 y 5.), convirtiendo antiguos productos desechados en nuevos objetos de uso cotidiano y demostrando el potencial del residuo como materia prima para el diseño contemporáneo.

Para completar el proceso, el nuevo material diseñado se produce directamente en la industria del corcho, aprovechando sus tecnologías de conglomerado y moldeo. Se corta y se transforma en placas, a partir de las cuales se obtienen las distintas piezas que conforman las mesitas totémicas.

Las piezas resultantes están pensadas para un sistema de ensamblaje, que permite montar y desmontar las mesas con facilidad, sin necesidad de colas ni tornillería.



Reciclaje  
mecánico

Corte

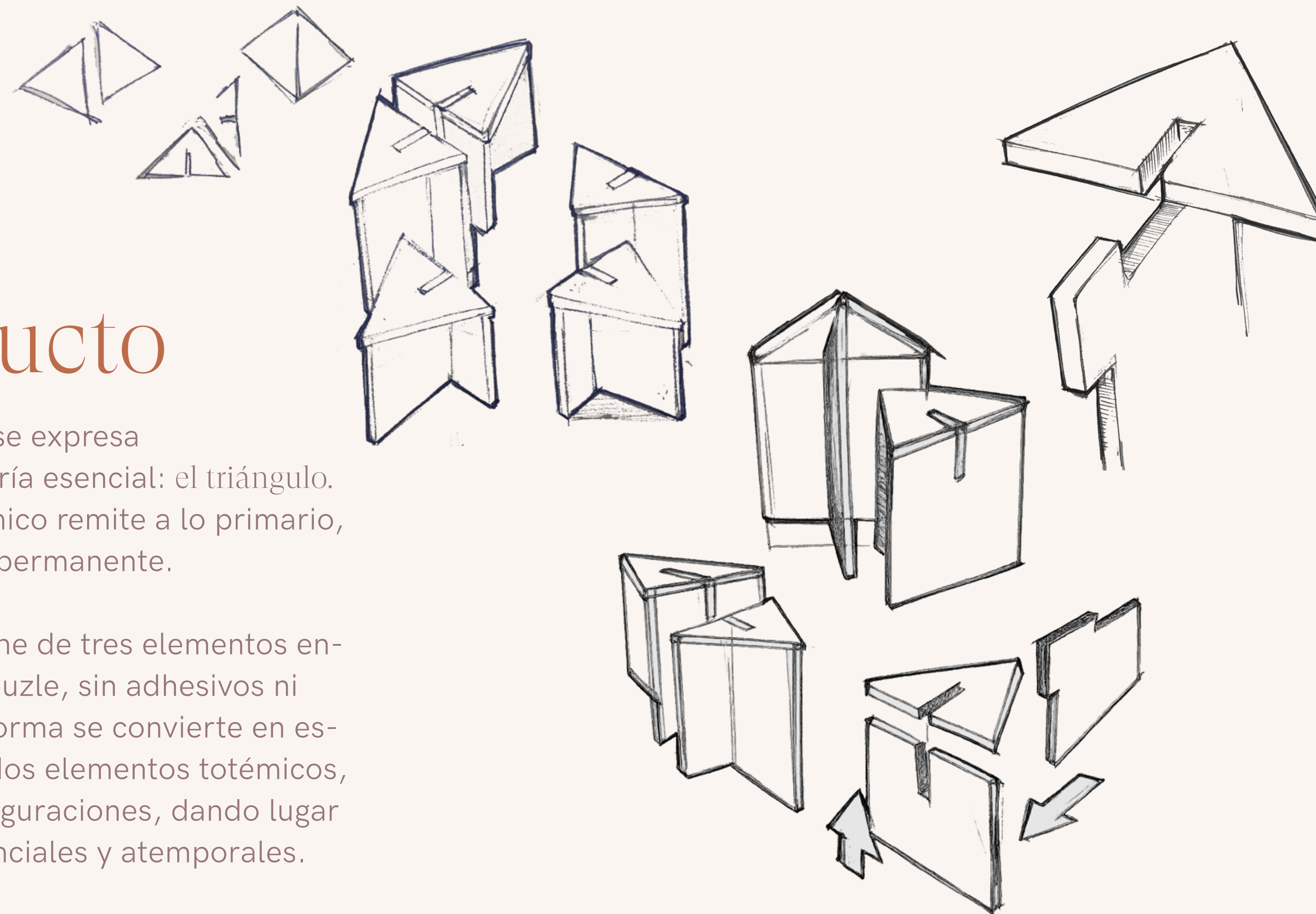


Prensado

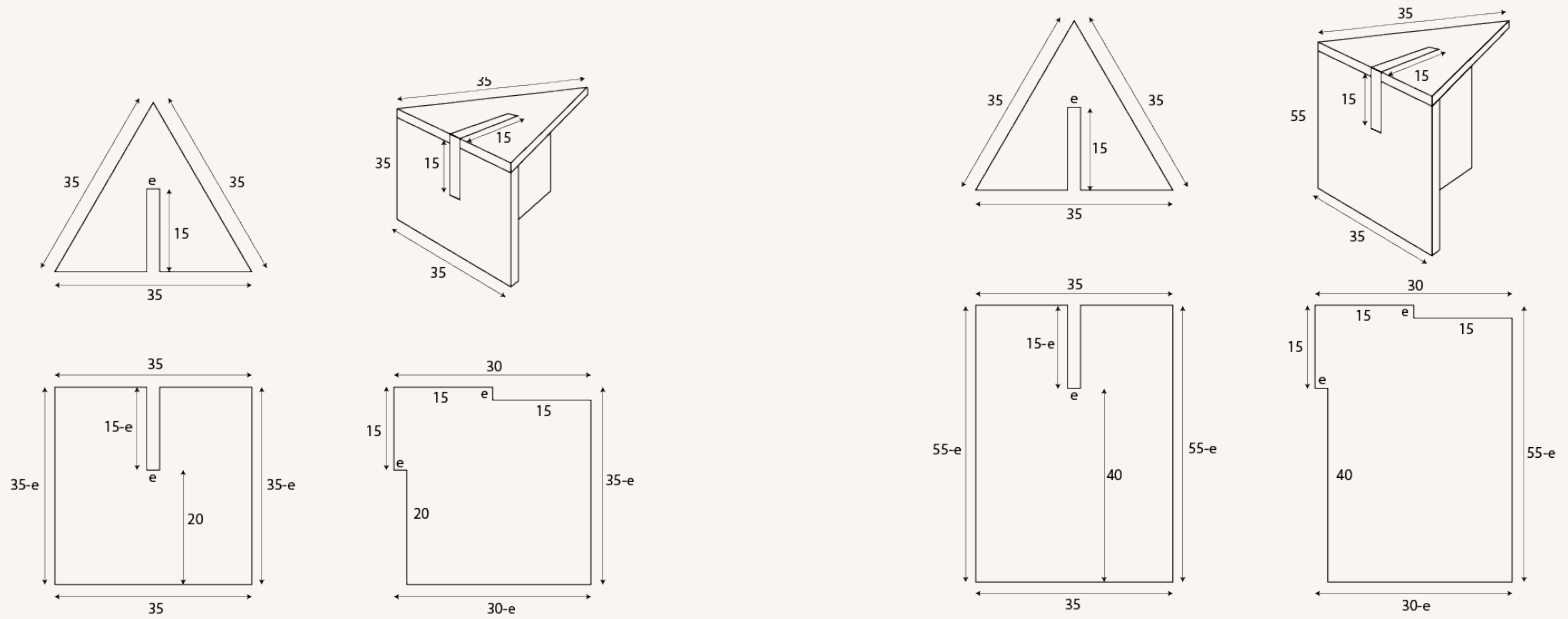
# Diseño de producto

Formalmente, MITO se expresa mediante una geometría esencial: el triángulo. Su carácter casi totémico remite a lo primario, a lo inmaterial y a lo permanente.

Cada pieza se compone de tres elementos ensamblados como un puzle, sin adhesivos ni tornillería, donde la forma se convierte en estructura. A partir de dos elementos totémicos, surgen múltiples configuraciones, dando lugar a composiciones esenciales y atemporales.



# Planos



Modelo: "La Bajita"

Modelo: "La Alta"

1.



"La Bajita"

5.



"La Alta"

3.



6.



7.



2.

Despiece



# Mito

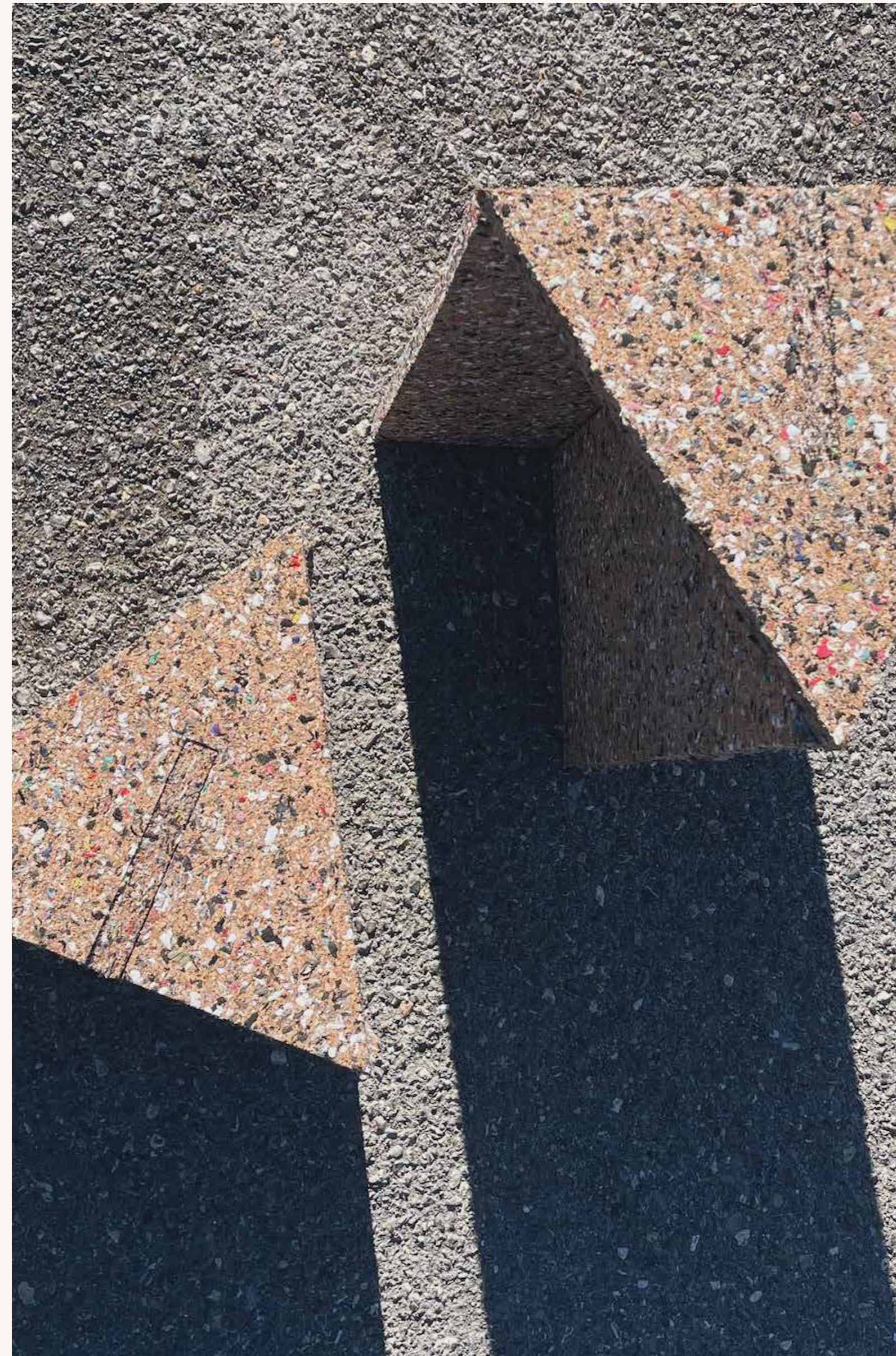
MITO reivindica la textura, la tactilidad y la materialidad visible.

Frente a la hegemonía de superficies lisas, homogéneas y recubiertas que caracterizaron la era industrial lineal, el proyecto abraza lo irregular con cantos no pulidos y superficies que conservan las huellas de su proceso circular.

Estas irregularidades son el testimonio de una nueva estética: la ética. El defecto aporta calidez y una sensación de autenticidad material que refuerza la relación física y sensorial entre objeto y usuario.

El proyecto sitúa el futuro del diseño  
en lo táctil, lo honesto y lo  
deliberadamente raw.

Una oda a la imperfección  
como lenguaje propio  
de un diseño ético  
que anda en círculos  
hacia una nueva  
cultura material.





En la era de la homogeneización,  
en la que todo se parece  
y se disuelve la originalidad,  
los defectos se convierten  
en la verdad absoluta,  
en la inmunidad,  
en la singularidad,  
en el logro,  
en la revolución  
y en la libertad.

