

Palavras-chave: Design artesanal - Santander - Tecelagem - Tecelagem guane - Design local.

(*) **Ernesto Vidal Prada:** Diseñador Industrial UIS / Magíster en Diseño Comunicacional UBA / Docente Investigador tiempo completo programa Diseño Industrial – Universidad de Investigación y Desarrollo UDI. Experiencia de más de 8 años en procesos de enseñanza

universitaria en áreas del diseño. Docente Investigador Asociado y Par Evaluador reconocido por Minciencias (2021). Par evaluador y/o editor para diversas publicaciones y eventos académicos en el área del diseño y la comunicación. Autor de artículos, capítulos de libros y textos en el campo del diseño y la comunicación. Interés y motivación hacia el área de cultura y diseño, identidad, diseño comunicacional, diseño artesanal y diseño local.

Por uma Poética do Corpobjeto no Design: intercorporeidade & devir

Maira Pereira Gouveia Coelho, Angelica Oliveira Adverse,
Adriana Nely Dornas Moura (*)

Actas de Diseño (2024, octubre),
Vol. 47, pp. 76-84. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: abril 2023
Fecha de aceptación: marzo 2024
Versión final: octubre 2024

Resumo: O artigo examina como a relação intercorporeidade, suscita questões sobre o devir dos corpos e dos objetos. A partir da prática interdisciplinar do projeto em design, analisaremos como a ação intitulada *Be Your Own Chair... and Walk it!* do Studio StauffacherBenz problematiza a co-presença. O ponto central desse estudo é investigar a construção de sentido conceitual no design desencadeada pela mudança das relações significantes dos usos e das funções. Para tanto, tomamos como ponto de partida a noção de *intermezzo* de Gilles Deleuze. Essa ideia é o fio condutor que nos leva à noção de acontecimentos (*in)coporaes*. Pensaremos como a transfiguração dos corpos e objetos fundamenta a noção de *corpobjeto*, orientando reflexões sobre a poética das coisas.

Palavras-Chave: Corpo – objeto – Pele – *Wearable* – Cadeira.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 83]

Introdução

O homem só é homem na superfície. Levante a pele, disseque: aqui começam as máquinas. Depois, você se perde numa substância inexplicável, estranha a tudo o que você conhece e que é, entretanto, o essencial.

Paul Valéry

A relação dos corpos humanos com os objetos contribuiu para compor o ideário a respeito das máquinas desde o *Quattrocento*. Inúmeros estudos e tratados de geometria propuseram correspondências, observando a relação dos corpos humanos com os artefatos e com o espaço. Daí, originaram-se algumas questões que nos orientaram com acuidade aos estudos da representação dos corpos humanos, dos objetos e da arquitetura.

Pensemos na concepção cartesiana na qual o corpo é compreendido como uma máquina ou até mesmo nas pesquisas anatomistas de Leonardo Da Vinci, talvez o primeiro pesquisador a integrar corpo e objeto. Essas observações são apresentadas por Valéry (2011) para pensar o ideário do corpo maquínico. Entretanto, essa

leitura confronta a reflexão instrumentalizada do corpo, pois ela propõe uma integração do corpo ao pensamento. Raisky (2003) nos fala das inúmeras relações do corpo ao longo da história, observando que, desde o arquiteto Vitruvius (I Século a.C.), os detalhes da proporção do corpo exprimem a capacidade lógica de reconfigurar a norma harmônica entre os corpos e o universo, algo que se repete, segundo Raisky (2003, p.8), no estudo de Valéry sobre o *Eupalinos o Arquiteto* (1924) e em Le Coubusier, com a pesquisa sobre o *Modulor I e II* (publicados respectivamente em 1948, 1953).

A presença do corpo se impõe alcançando uma abordagem ambivalente com as pinturas religiosas. A representação na pintura religiosa é, segundo Perniola (2000, p.112), fundamental para orientar uma nova consciência sobre os corpos. É nesse momento que podemos perceber um trânsito que possibilita pensar um tipo de mimese entre a carne do corpo e o têxtil das vestimentas que revestiam os corpos representados. Para Perniola (2000, p.111), o revestimento do corpo se estende ao sentido da pele, pois cada superfície evocaria a ideia da exterioridade indumentária.

Nesse aspecto, os corpos revelariam algo ocultado, pois seria entendido igualmente como um tipo de vestimenta: uma *túnica de pele*. É dessa nova consciência que os corpos passariam a desencadear correspondências com os artefatos, pois o corpo poderia ser reconfigurado a fim de gerar uma indiscernibilidade com o objeto.

À primeira vista, essa ideia pode causar estranhamento, entretanto, Perniola pretende oferecer uma indistinção entre o *dentro* e o *fora*, isto é, os órgãos internos podem ser revestidos pela *túnica de pele*, a superfície do nosso corpo. De acordo com essa perspectiva, ele sugere que retomemos os estudos de anatomia que não se vinculavam à arte e muito menos à medicina. Como exemplo, podemos citar o tratado do holandês Gottfried Bidloo, intitulado *Anatomia do Corpo Humano*, de 1685. A representação do corpo expõe a pele como uma vestimenta que articula o corpo a um sistema que traduz a complexidade da natureza com a cultura. Nesse aspecto, há uma emancipação do signo corpo com a ideia de que ele era apenas um instrumento mecânico que obedecia à lógica do pensamento.

Na realidade, a leitura de Perniola sugere que há um mundo sensível em todas as coisas e, nesse caso, o nosso corpo seria uma roupa dos pensamentos. Logo, há uma *intercorporalidade* entre a máquina orgânica interna à exterioridade da pele que constitui a nossa aparência externa. Os humanos seriam, portanto, o resultado de um tipo de experiência-limite entre o *dentro* e o *fora*. Tal metáfora poderia ser pensada em relação aos seres pós-humanos criados e modificados por inúmeras conexões com objetos, artefatos ou demais criações culturais como a música, a moda, a arte, a arquitetura ou o design.

Quando um som (ou uma música) faz movimentar um corpo provoca uma intervenção na carne e no espírito. Assim, os gestos corporais seriam resultantes de uma ação *intercorporal* entre o corpo e a imaterialidade do som. As formas do corpo em movimento representariam a encarnação do som na materialidade do corpo. No que diz respeito aos artefatos ou objetos, não é diferente, em particular, com as roupas e os mobiliários. Quando nos movimentamos para utilizar algum artefato, nós inscrevemos em nossos corpos as informações dos objetos. Lembra-nos Hollander (1996, pp.19-20), que a forma das roupas não modelava somente a diferença entre gêneros, ela cumpria a função espiritual de exprimir as ideias culturais referentes aos papéis sociais.

A moda reafirmou o movimento desses gestos internos e externos dos corpos e dos objetos. A imaginação coletiva moldou-se a partir das formas apresentadas pelo vestuário. Como exemplo, podemos pensar na exposição *Extreme Beauty: The Body Transformed* (2002), realizada no Metropolitan Museum of Art em Nova York. A curadoria da mostra apresentou a mutação dos corpos por meio da interação com os objetos. A mostra colocou em foco a informação conceitual dos artefatos modificando a dimensão orgânica da constituição dos corpos. A pesquisa de Saltzman (2007) sobre os corpos e os objetos aborda uma questão semelhante. Ela apresenta a ideia de que o sentido da intimidade do corpo com a superfície das coisas cria uma indistinção na relação entre o interior e o exterior, revelando as diversas experiências sensoriais desencadeadas pelas roupas e também pelos objetos.

As questões que apresentamos inicialmente são essenciais para orientar nossa discussão sobre a poética dos *corpobjetos*. Este texto pretende pensar como as informações imateriais das coisas, quer dizer, os seus significados, não só interagem com os usuários, mas inscrevem-se na pele e no espírito. Essa relação intercorporal do usuário com o artefato potencializa inovações morfológicas que transformam o corpo e também o objeto. Na medida em que os usuários descodificam os objetos, eles também recriam um jogo através do qual flexibilizam sua função, e modificam a dimensão plástica dos corpos. Pretendemos pensar como essa relação intercorporal contribui para recriar as histórias dos objetos, ou ainda, contribuem para narrar os mitos ou conceitos de forma metalinguística. Este artigo pretende examinar conceitualmente como os objetos que nos cercam nos convidam a descodificar ou recodificar as histórias e os conceitos inscritos em suas superfícies. Nessa perspectiva, quando manipulamos um objeto do design estamos, em paralelo, experimentando as suas (in)formações.

Escritura das Coisas: uso das formas & formas de existência dos objetos

A aparência do material é a forma.

E essa é certamente a afirmação pós-material.

Vilém Flusser

A função de mediação dos objetos em nosso cotidiano é clara. Em grande parte, eles contribuem para a construção das novas formas de vida. Para Flusser (2007), o design, como todas as expressões culturais, (in)forma por meio de materiais os gestos contextuais que expõem o uso das formas no presente. O autor lembra-nos ainda que qualquer catálogo referente ao universo das coisas, sejam essas coisas úteis ou inúteis, animadas ou inanimadas, apresenta imprecisões quanto às suas (in)formações.

O que se debate aqui é o conceito de informar, que significa impor formas à matéria. Esse conceito tornou-se muito claro a partir da Revolução Industrial. Uma ferramenta de aço em uma prensa é uma forma, e ela informa o fluido do vidro ou de plástico que escorre por ela para criar garrafas ou cinzeiros. A questão antigamente era distinguir as informações verdadeiras das falsas. Verdadeiras eram aquelas cujas formas eram descobertas, e falsas aquelas em que as formas eram ficções. Essa distinção perde o sentido quando passamos a considerar as formas não mais como descobertas (*aletheiai*), nem como ficções, mas como modelos. Fazia sentido, antigamente, diferenciar a ciência da arte, o que hoje parece um despropósito. O critério para a crítica da informação hoje está mais para a seguinte pergunta: até que ponto as formas aqui impostas podem ser preenchidas com matéria? Em que medida podem ser realizadas? Até que ponto as informações são operacionais ou produtivas? Mas não é o caso de se perguntar se as imagens são superfícies de matérias ou conteúdos de campos

eletromagnéticos. Convém saber em que medida essas imagens correspondem ao modo de pensar e de ver material e formal. (Flusser, 2007, p. 31-2)

As questões apresentadas por Flusser são, com frequência, negligenciadas. Pois os usuários e, muitas vezes, os próprios designers, pouco refletem sobre os gestos culturais dos corpos na ação de uso ou da criação dos objetos. Ao utilizarmos nossos objetos cotidianos, não pensamos nas novas possibilidades inventivas para os seus usos. Assim, prevalecem apenas os gestos técnicos que explicitam as (in)formações utilitárias dos objetos. O despertar da consciência frente às novas relações do corpo com o objeto depende de uma poética da intercorporalidade, ou seja, ela depende da escritura como (in)formação.

Assim, para desenvolvermos novas proposições de intervenções que modifiquem os sentidos dos objetos em nossos usos cotidianos, é necessário que nós adentremos em uma dimensão onírica. Trata-se, nesse caso, de nos atentarmos para a sua memória, para as histórias e para os mitos que podem modificar a sua existência. Contudo, para que tal subversão da experiência relacional entre os corpos e os objetos ocorra é necessário que constituamos um novo olhar para o ciclo de vida das coisas. Trata-se de superar o imperativo da obsolescência programada dos objetos, como também (re)significá-los dentro de uma atmosfera regida pelo fenômeno da moda a fim de prolongar a sua sobrevivência, independentemente dos modismos.

Como sugere Michel (2018, p.236), a obsolescência programada nos impede de pensar a consistência simbólica dos objetos. Quando um objeto estraga, o descartamos sem pensar numa inventividade a partir de sua forma ou de sua matéria. Ao citar a obra de Manzini, *Artefacts. Vers une Nouvelle Écologie de l'Environnement Artificiel* (1992), Michel nos lembra que somos confrontados com *objetos sem memória*, pois o sistema de consumo de massa determina a morte dos objetos sem desenvolver qualquer relação afetiva.

Para explorarmos essas reflexões, retomamos aqui o projeto intitulado *Be Your Own Chair... Walk It!* (2003), concebido pelo Studio StauffacherBenz. Nesse projeto, os designers fazem a seguinte pergunta: o que é mobiliário, o que é a roupa? Em seguida, produzem peças como uma segunda pele, isto é, eles projetam um *wearable* estampando em sua superfície o desenho de quatro cadeiras. Além desses vestíveis, eles reproduzem duas pernas de cada cadeira. A questão fulcral apontada pelo grupo é a transfiguração das coisas pelo processo de (trans)criação. O Studio StauffacherBenz coloca pontos importantes na elaboração do projeto. Primeiramente, ele convida os usuários a portarem um *wearable chair*, isto é, um tipo vestível de cadeira. Posteriormente, ele faz um convite aos usuários para usarem os vestíveis-cadeira por intermédio de uma ação imperativa. Como sugere o título, é um convite para que o usuário vista a cadeira e caminhe. Nessa linha de pensamento, o projeto propõe uma intervenção para que os corpos caminhem. Dito em outras palavras, propõe-se que o estado assentado do corpo-cadeira caminhe em sua mais pura essência

maquímica: o corpo humano. A priori, o corpo humano se funde à cadeira, sugerindo uma morfose entre o orgânico e o inorgânico. Por fim, a sugestão é irônica. Segundo o projeto, o mobiliário clássico sairá dos ambientes e ocupará um novo papel. O fulcro da questão é transfigurar o objeto-cadeira imóvel em um *corpobjeto* móvel. Além disso, o corpo orgânico integrará à sua essência as histórias míticas das cadeiras clássicas do design. A legenda do projeto diz:

O que é mobiliário, o que é roupa? Agora, os aficionados pelos ícones do design de cadeiras podem fornecer - (desfrutar de) uma peça clássica, e não apenas sua casa. Escolha o seu favorito entre uma variedade de quatro tipos-estilos, cada um impresso com uma peça de mobiliário clássica! O quadro de duas pernas que o acompanha torna possível realmente sentar-se “fora do cabide”, por assim dizer. Não é mais uma questão de decorar seus quartos com móveis clássicos, mas de fazer móveis clássicos a base de suas próprias roupas. Vestindo este traje, você se torna um com o mito! Como uma segunda pele, a cadeira permite que a pessoa se misture física e psiquicamente, abolindo os limites entre o ser humano, os móveis e o espaço. (StauffacherBenz *apud* Cauwelaert *et alii*, 2003, p.208-9)

O que as superfícies desse *wearable* nos (in)forma? Ainda que de modo retórico nós podemos responder: ele nos (in)forma sobre a importância do regime semiológico das coisas. Poderíamos primeiramente pensar na transfiguração da cadeira em vestuário, contudo, há algo mais sutil. A impressão das formas das cadeiras como estampa na superfície de cada peça do vestuário revela os “tipos-estilos”, ou seja, revela-se a inscrição do traço e da narrativa de cada designer citado na superfície. O estilo é, antes de tudo, a escritura, ele é uma (in)formação sobre o método, um traço do pensamento de design. É por intermédio da poética, ou seja, pela escritura, que nós somos informados a respeito da abordagem metodológica adotada.

A escritura poética também nos informa sobre o nicho de mercado ao qual o projeto é destinado. Ademais, nós também podemos ler nas entrelinhas a corrente crítica em que cada designer se inscreve ao projetar os modelos. É possível refletir, na medida em que nos transformamos em cadeira, sobre o conceito ergonômico trabalhado por cada projeto. Outro ponto importante destacado pelo projeto é: cada modelo dessas cadeiras apresenta ao usuário um modo de ação criativa na relação desenvolvida pelo corpo com o objeto. Nesse sentido, a experimentação do Studio StauffacherBenz tenta colocar em evidência os projetos históricos mais populares da história das cadeiras. Para tanto, eles propõem por meio dessa ação relacional entre o usuário e o *wearable* uma nova dimensão para a história dos objetos. Para além de focar no produto cadeira, esse projeto revela uma instância biográfica das coisas, pois coloca em evidência os sistemas que regulam o diálogo entre o corpo e o objeto por intermédio da metalinguagem. O Studio StauffacherBenz utiliza a abordagem do projeto em design para apresentar a experiência dos corpos

O projeto *Be Your Own Chair... Walk It!* (2003) depende do título, ou seja, de uma narrativa para instituir uma ecologia das coisas. A (re)sensibilização diante de modelos de cadeiras clássicas estabelece um jogo lúdico com as estruturas imaginárias que definem o valor simbólico de cada cadeira. Para tanto, o Studio StauffacherBenz ativa uma situação vernacular que conduz cada participante da ação a exprimir, por meio do design, uma experiência de partilha sobre as (in) formações biográficas de cada cadeira. O que está em questão nesse trabalho é o processo de (re)sensibilização dos corpos diante da história de cada uma dessas criações do design. Dessa maneira, cada participante dessa ação performática pode adentrar criticamente no campo do design, estabelecendo uma ponte entre o usuário, o designer e o produto. O projeto convida o usuário a colocar-se em *situação de corpobjeto*.

Essa estratégia de transcrição também aproxima o design dos campos da arte e da moda porque introduz o projeto na experiência estética, explicitando tanto a importância do estilo advindo da moda quanto pela partilha de sentidos na arte. A moda permite ao usuário ter contato com a (in)formação histórica e temporal dos objetos: o estilo. A partir da arte, ele questiona o próprio estatuto do objeto, como uma espécie de *ready-made*. Esses recursos, advindos da moda e da arte, permitem compreender que as funções simbólicas dos objetos cotidianos podem ser ativadas na medida em que se constroem uma crítica-estética sobre o uso das formas. Nesse contexto, a ação do sujeito que veste o *wearable chair* para caminhar e assentar expõe as informações que podem comunicar a biografia desses objetos. As inúmeras situações vivenciadas também apresentam os novos gestos corporais desenhados pelas cadeiras. Cada uma das cadeiras nos informa por meio dessa ação a sua história, apresentando o seu valor de uso ou o seu valor de exposição. Esse processo de transfiguração do corpo em *wearable chair* nos informa a maneira como o estilo dos objetos são potencialmente semânticos.

Assim, a forma de cada objeto não somente está associada à ergonomia dos usos. A forma dos objetos comunica a relação intercorpórea do corpo com o objeto. Essa coexistência é fundamental para alicerçar a biografia das coisas. E é justamente da atitude de coexistência que qualificamos e classificamos a história dos objetos. Como consequência, nós sistematizamos o *habitus* que alicerça os valores da cultura material. Para Kopytoff (2010), a biografia de um objeto depende das informações que somos capazes de construir, isto é, da nossa capacidade de compreender os objetos como entidades culturais e simbólicas. Lembra-nos Kopytoff:

As sociedades complexas têm um evidente desejo de singularização. Grande parte desse desejo é satisfeita individualmente pela singularização particular, baseada em princípios tão corriqueiros quanto os que determinam o destino de grandes patrimônios, ou de chinelos velhos – a longevidade do relacionamento de algum modo os assimila de tal forma à pessoa que torna impensável uma separação entre eles. Por vezes esse desejo assume as propriedades de uma fome

coletiva, que se evidencia nas respostas generalizadas a renovadas formas de singularização. Coisas velhas, como latas de cerveja, caixas de fósforo e revistas em quadrinho, de repente assumem valor, e passa a ser vantajoso colecioná-las; assim, elas passam da esfera do que é singularmente sem valor para a esfera do que é singularmente caro. (...) O mobiliário velho passa, é claro, pelo mesmo processo, num compasso mais vagaroso - o período exigido para que ocorra a sacralização é aparentemente igual ao intervalo de tempo que separa uma pessoa da geração dos seus avós (no passado, era preciso mais tempo ainda, pois havia menos mobilidade e mais continuidade nos estilos). Existe ainda a adaptação moderna e adequadamente não-histórica do processo de transformação de objetos em antiguidades (...) a singularização instantânea de objetos ao estilo “da-pilha-de-lixo-para-a-sala-de-jantar”, adotada pelos jovens profissionais ascendentes que detestam a aridez escandinava tão querida pela geração anterior de pessoas de sua classe. (Kopytoff, 2010, p12)

Encontra-se aqui a ideia da *singularização integral* dos objetos dentro dos grupos que expõem a sua sacralização no tempo e no espaço. Como nos explica Kopytoff (2010, p. 16-7): quanto mais complexa é uma sociedade, mais se desenvolve a sua cultura discriminatória de bens e de serviços para instituir as hierarquias de valor. É dessa singularização que os mitos são construídos. Nós só poderemos construir o mito dos objetos se nós valorizarmos a história dos seus criadores.

Assim, o jogo dos valores culturais depende de uma intercorporeidade que torne reconhecível a importância autoconstitutiva dos gestos que informem os objetos como um capital de visibilidade de converter conceitos e ideias em informações sobre uma determinada superfície material. Os objetos são míticos na medida em que há uma transformação do imaginário social e, em nossa sociedade do espetáculo, quanto mais há exposição imagética mais se constrói a mitificação, pois um corpo material transfigura-se em narrativa, ou seja, há uma passagem de uma matéria a uma superfície informativa. A mensagem mais sutil expressa nessa ação é: quanto mais um objeto de design é reproduzido ou exposto, mais se constroem mitos. O valor dos objetos depende do culto que envolve a sua biografia.

A pele das coisas: da lógica dos objetos ao sentido incorporal.

O mais profundo é a pele.

Paul Valéry

Encontramos em Deleuze (1988) a ideia de “efeitos da superfície”, que nos leva a enxergar a transformação das coisas sob outra perspectiva. Para Deleuze (1988, p.5), os corpos das coisas (objetos e os demais seres vivos) são causas uns para os outros, logo, a relação que se estabelece entre esses agentes são acontecimentos.

A mistura ou fusão desses corpos coexistentes são acontecimentos incorporais, tendo como principal consequência a construção de uma outra lógica para os sentidos produzidos dessa relação. Esse acontecimento é compreendido como devir, um devir que é, igualmente, (co)extensivo à linguagem. Abre-se, assim, um limiar no qual a mudança se torna visível.

Para Deleuze, esse acontecimento de transformação é como um cristal (tal como o reflexo de um espelho ou como a superfície de uma reprodução imagética), pois a superfície acolhe a construção de sentido de tais mudanças: os corpos incorporais. Por isso, todo movimento de devir de um corpo que se transforma em um outro implica, igualmente, numa mudança ética. Dito em outras palavras: a transformação da forma gera uma mudança na essência, orientação que vale para os seres humanos e também para os objetos. A mudança desses corpos e dos objetos pelo devir é um acontecimento que efetua a passagem do real para o simbólico, do histórico para o mítico, da criação para a fabulação.

Seguindo as questões propostas por Deleuze, nós podemos dizer que a poética intercorporal estrutura a experiência do devir. Esse acontecimento-efeito é uma possibilidade da linguagem e, por isso, ela é expressa em toda superfície: a matéria que informa os objetos, os pensamentos, os conceitos, a poética, a fricção ou gesto que nos fornece as melodias musicais, a luz que grava na superfície a imagem da fotografia etc.

A intercorporalidade designa as correspondências e os sentidos desencadeados pelas relações que estabelecemos com as coisas: “O sentido não existe fora da proposição (...) trata-se da coexistência de duas faces (...) o sentido é o exprimível (...) qual é o sentido de um acontecimento: o acontecimento é o próprio sentido”. (Deleuze, 1988, p.23) A *profundidade da pele* é uma alegoria utilizada por Deleuze para pensar todo e qualquer acontecimento de criação. O *acontecimento* reflete-se pela superfície, ou seja, como vimos a partir de Flusser, ele se dá pela ação de (in)formar. Ao doarmos uma forma à superfície material, estamos criando um sentido simbólico para liberar o seu duplo, ou seja, o elemento incorporeal de toda criação. A relação intercorpórea do sujeito com o objeto suscita uma confluência de peles, não as peles carnis que compreendemos.

As peles que aqui nos referimos são as alegorias para o significado libertador da essência de todas as coisas. As peles são as imagens que informam o ser de toda coisa: a sua essência. Perniola (2005, p.15) considera a pele como o elemento chave para expressar o sentido que experienciamos das coisas. A pele é a superfície na qual aflora a evidência da (in)organicidade dos objetos a partir dos significados construídos pelo uso e pela função social das formas. Para Perniola (2005), a pele das coisas designa uma experiência estética a partir da qual um corpo tem a possibilidade de se estender a um outro, como um tipo de sentir inorgânico.

É esta externalização da experiência do espaço e do sujeito, própria dos meios digitais e das condições técnico-existências da nossa época que, superando as formas estéticas da sociedade de massa, passa a

descrever os novos tipos dialógicos de interações entre sujeitos deslocados e novos tipos de inorganicidade-sintética-viva (...) Daí a necessidade, para alcançar as profundidades e as complexidades das transformações em ato, de ir além das antigas contraposições entre receptor/emissor, corpo/máquina, inteligências/sistemas informativos. (Perniola, 2005, p.18)

A projeção dos corpos pelo hibridismo do orgânico ao inorgânico corresponde a ideia do devir sugerida por Deleuze (1988) a partir da lógica do acontecimento. O dinamismo criador do devir pelo acontecimento corrobora para o surgimento do (in)corporal, o que pressupõe que devemos pensar os corpos e os objetos a partir das relações, não o inverso. A ação a que nos referimos acima, *Be Your Own Chair... and Walk it*, aborda como a pele das coisas revela o acontecimento-devir entre realidade e simulacro. Ela expressa a criação do *cyborg* como corpo-vestível-cadeira, estimulando a transformação do sentir a partir da interpretação da história das cadeiras. Ao escolher quatro ícones do design, o projeto sugere que o usuário se transforme em cadeira, fornecendo próteses e instrumentos que estimulem o corpo a habitar uma condição extra-identitária. A partir da ação, os usuários incorporam a história da cadeira Thonet n. 14, da cadeira *Série 7* (modelo n. 3107), da cadeira Landi e da cadeira Air.

Em cada um dos vestíveis, apresenta-se uma cadeira que (in)forma sobre materiais, significações ou ficções. A cadeira *Nº14* (1859) foi projetada por Michael Thonet (1796-1871). Esse modelo foi resultado de pesquisas e experimentações em dobras na madeira. O fascínio de Thonet pelas técnicas de moldagem de madeira sólida fez com que a peça se tornasse um ícone do *design público* porque foi reproduzida para o uso em diversos cafés europeus. (Gleiniger, 2009 p. 691). Essa cadeira tornou-se um símbolo da passagem da produção artesanal para a produção industrial.

A cadeira *Série 7* (modelo n. 3107) de 1955 foi projetada pelo designer dinamarquês Arne Jacobsen (1902-1971) para a empresa Fritz Hansen. O projeto destaca-se pelo desenho e pela experimentação de materiais. Ela possui o assento e o encosto com madeira compensada moldada em uma única peça com base de aço tubular. A concepção da cadeira se dá de forma econômica, pois buscava usar o mínimo possível de materiais. Além disso, a forma orgânica e contínua do seu assento e do seu encosto nos (in)forma sobre as abordagens do processamento industrial moderno. A curva do assento e a fina espessura do desenho das pernas remetem a uma forma escultural. A ausência dos adornos não a torna banal, ao contrário, ela sugere como os métodos de criação do design relacionam a forma ao estilo. Assim, esse modelo revela a escritura singular dos conceitos pensados pelos designers (Schwartz-Clauss, Dunas, Kries, 1996; Albus *et al.*, 2009).

A cadeira Landi, do suíço Hans Coray (1906-1991), foi desenhada em 1938 e integrou a Exposição Nacional de 1939 em Zurique. Sua constituição é de alumínio dobrado, prensado e perfurado. Suas perfurações permitem reduzir o peso da cadeira e o escoamento da

água da chuva quando utilizada em exteriores, bem como permite a ventilação ao se sentar no assento.

Finalmente, temos a cadeira Air (da empresa Magis), desenhada pelo designer inglês Jasper Morrison em 1999. Morrison foi pioneiro na utilização de injeção a gás para fabricação de móveis e a *Air Chair* foi uma das primeiras cadeiras a serem fabricadas com esse tipo de tecnologia. Isso possibilitou uma alternância na qualidade das cadeiras em monobloco, ou seja, feitas de polipropileno em uma só peça.

O projeto desenvolvido pelo Studio StauffacherBenz (2003) evidencia não somente a experiência relacional no design. Podemos compreender, a partir dessa ação, que a questão ergonômica ganha relevo em relação ao uso das formas. As cadeiras escolhidas para estampar os *wearables* demonstram como as superfícies são (in)formadas por sistemas operacionais e produtivos. As imagens das cadeiras estampadas revelam a multiplicidade de movimentos de estilos apresentados pelas criações do design nas últimas décadas. Os corpos-cadeiras revelam o acontecimento-devir da história do design internacional. E, diferentemente da crítica efetuada pelo próprio Deleuze (1997, p.19) quanto à criação do conceito pelo design, o que vemos aqui é precisamente o nomadismo dos fundamentos do design. O que está em jogo nesse projeto é a alternativa do incorporal, ou seja, a reinvenção da criação feita por cruzamentos e efetuações anárquicas pela comunicação entre os corpos e os objetos. Como expõe Perniola (2005, p.21): “dar-se como uma coisa que sente e agarrar uma coisa que sente, esta é a nova experiência que se impõe ao sentir contemporâneo.”

Devir *corpobjeto*

Mas quem tem o desespero de dizer que o homem é uma quase coisa e a coisa é um quase homem?

Mario Perniola

Em confluência com esta possibilidade do design relacional, acima apresentada, de dar-se como coisa senciente e com o estudo do devir entre corpos e objeto elucidado por Deleuze (1988) e Perniola (2005), no texto do Studio StauffacherBenz (2003) em que se apresenta o projeto *Be Your Own Chair... and Walk it!*, podemos ler: “Vestindo este traje, você se torna um com o mito! Como uma segunda pele, a cadeira permite que a pessoa se misture física e psiquicamente, abolindo os limites entre o ser humano, os móveis e o espaço.” (STAUFFACHERBENZ *apud* CAUWELAERT *et alii*, 2003, p.208-9).

É possível observar nessa sentença o sentido de incorporação imbuído no projeto acima descrito. Esse argumento é reforçado no próprio título do trabalho “Seja sua própria cadeira”. Notamos assim, a possibilidade de *intração* entre vestimenta-corpo-espaço. A *intração* se difere da interação por reconhecer as relações a partir de emaranhados. Com o termo *intração* sugere-se que não existem unidades e entidades preexistentes à

qualquer experiência, e todos fenômenos se constituem no encontro. A *intração* assemelha-se à concepção de acontecimento-devir. Para Barad (2007, p.181), o espaço, o tempo e a matéria são mutuamente constituídos através da dinâmica de intra-atividade iterativa. Assim, a cadeira, o corpo e a vestimenta se constituem mutuamente de uma forma performativa, como elucida a autora:

Diferentemente do representacionalismo, que nos posiciona acima ou fora do mundo no qual supostamente meramente refletimos, um relato performativo insiste em entender o pensamento, a observação e a teorização como práticas de envolvimento com e como parte do mundo em que vivemos. (2007, p. 183, tradução nossa)

Ao refutar um perspectivismo antropocêntrico, esse processo de *intração* constitui, a partir da tríade corpo-*wearable*-cadeira, uma modificação no estatuto ontológico que este *corpobjeto*, ou seja, que essa entidade ocupa no espaço. Assim observamos que não somente o corpo se sentará na cadeira, mas também, graças aos processos de estamparia desenvolvidos no projeto é possível notar uma incorporação completa entre corpo-vestimenta-cadeira que se tornam uma única entidade. Algo que Perniola (2000, p.11) denomina de “processo de osmose entre o ser e as coisas”. Sobre esse devir o autor afirma: Enfim, se por um lado o devir do inorgânico é um trânsito, uma passagem do mesmo para o mesmo, do outro, o devir do vivente é um processo, um movimento qualificado pela irreversibilidade temporal” (Perniola, 2005, p. 104). O corpo através da estampa do *wearable* passa a constituir a unidade cadeira. Este assento, por sua vez, modifica a forma como o corpo se acomoda no espaço e, simultaneamente, modifica seu ponto de vista. Logo, as suas possibilidades de interação com outros corpos e a sua capacidade de mobilidade efetua-se num processo de pausa-descanso.

O *wearable* apresenta-se como uma espécie de uniforme, uma vestimenta unissex. O texto apresentado pelo projeto diz: *off the peg*. O vestuário de tamanho único, estandardizado, remete historicamente ao operário, uma roupa produzida de forma padronizada sem pensar num corpo específico, mas projetada simultaneamente para um corpo ativo, um corpo voltado para o labor.

Nesse caso, em particular, as peças são produzidas em *shape H*. A cartela de cor é neutra. A opção pelo branco revela a intenção de hibridismo da forma do corpo às formas das cadeiras. A blusa possui mangas retas em *shape T*. A calça possui modelagem simplificada, com *shape* neutro. A blusa e a calça, simultaneamente, revestem todo o corpo, reforçando a ideia de incorporação. Nota-se uma busca pela neutralidade por causa da constituição iconográfica da imagem na qual a relação entre a figura e o fundo se integram. A cor branca do *wearable* contempla as outras cores e reforça a imagem impressa reproduzindo as cadeiras. Tal estratégia iconográfica faz como que se evidencie o *corpobjeto*, uma entidade nova constituída a partir desta *intração*.

Ainda, na apresentação do projeto no site do Studio StauffacherBenz, vemos nas imagens a possibilidade de movimento. Esse argumento é reforçado pelo subtítulo da proposta *Walk it*, que pode ser traduzido para o português como *Caminhe*, como elucidado no texto de apresentação, a cadeira foi projetada para modificar a forma como nos relacionamos com o espaço e para propor a possibilidade de deslocamento no espaço. A proposição busca, portanto, erigir autonomia nessa nova entidade. Por constituírem parte de uma mesma entidade nesta experiência é que podemos notar essa experiência de vir numa espécie de trânsito do mesmo para o mesmo. (Perniola, 2005, p.15). Ainda segundo o autor:

De fato, no *look*, a experiência da roupa como corpo se prolonga, se estende, se radicaliza na do corpo como roupa: maquilagem, tatuagem, ginástica, *hair dressing*, aeróbica, *body building*, cirurgia plástica e engenharia genética constituem os passos seguintes de um caminho que conduz o homem quase coisa. (Perniola, 2005, p. 62)

Vemos evidenciados nesse projeto, os emaranhados do *dentro* e do *fora*. A partir deles, um novo corpo se constitui mutuamente. A criação resultante do projeto, isto é, o vestível (*wearable*) nos faz notar que não apenas podemos vestir uma cadeira, nós também podemos nos assentar através do gesto corporal cadeira. A forma da cadeira nos faz constituir mutuamente: corpo humano e objeto industrial. Essa constituição híbrida se efetua pelo processo de *intração* e pelo devir objeto. Ambos, a *intração* e o *devir*, têm o papel de modificar a todo instante o corpo do usuário, contribuindo para fazê-lo pensar nos gestos que seu corpo realiza ao ocupar um lugar no mundo.

Considerações Finais

Como vimos em nosso texto, o projeto intitulado *Be Your Own Chair... and Walk it!* (2003) desenvolvido pelo Studio StauffacherBenz possui uma autonomia que se constitui no modo de se comunicar. A estampa enquanto dimensão bidimensional é capaz de se apresentar como uma segunda pele. Nessa instância relacional com o usuário, inicia-se uma multiplicidade de gestos por processos que são um convite à contemplação das formas das cadeiras, um convite para caminhar, assentar e dialogar a respeito das histórias míticas que os projetos em design apresentaram ao longo das décadas.

Nessa perspectiva, o que chama a atenção é a cadeira estampada como *wearable*, permitindo ao corpo não só complementar as pernas da cadeira, mas tornar-se ele próprio a cadeira. Nessa relação intercorporal, supera-se a ideia de cadeira como objeto estático ou inanimado. A *wearable chair* torna-se móvel, um objeto projetado para ação. Esta transfiguração do corpo em cadeira amplia a discussão, pois o campo de ação do objeto-cadeira leva a uma metamorfose do corpo: o *corpobjeto*.

O *corpobjeto* é resultante de um processo de correspondência da atitude performática do vestir, ademais ele expressa um tipo de *body modification* a partir da qual explicita-se a *intração*. Ela pode ser compreendida

na ação proposta pelo Studio StauffacherBenz pela ideia da incorporação de emaranhados dos corpos e dos objetos que são integrados ao *wearable* pelo processo de devir. Como resultado, há uma sensibilização dos corpos como um “acontecimento-feito”, tal como apresentamos por intermédio dos conceitos de Deleuze (1988). Nele, a matéria da superfície (in)forma a poética que fornece ao usuário o sentido da pele das coisas.

A proposta de pensar a poética do *corpobjeto* no design teve como intenção dar relevo aos princípios da escritura (*in*)corporal nos projetos. A dimensão metalinguística contribui na ação para observar a proposição crítica-histórica do *design para todos*, isto é, em uma abordagem de produtos populares que transfiguram-se em *corpobjetos* a partir de *wearables*.

O *corpobjeto* torna-se um sistema e sua poética, quer dizer, a escritura, é elaborada por estratégias interdisciplinares. É dentro dessa estratégia de contrato com outros campos que o método de apropriação e transfiguração se ampliam, problematizando a história, a criação contextual, a relação entre usuário e o produto e a instância auto-referencial no próprio design. Os métodos adotados pelo Studio StauffacherBenz na ação *Your Own Chair... and Walk it!* (2003) fazem do convite imperativo: seja sua própria cadeira... e caminhe! Um gesto conceitual no qual o corpo torna-se a estrutura do objeto e o pensamento a imagem do design. O devir intercorporal é a alegoria da proposição de Papanek (2019) de que cada usuário poderia ser um criador. Afinal, todo mundo é designer...

Notas

1. Criamos o presente neologismo para tentar elucidar esta entidade que emerge a partir do processo de *intração* (termo que estudaremos a seguir). A relação corpo X objeto quando gera uma experiência, produz o agregado que aqui alçamos o *corpobjeto*.
2. Em português: Seja a sua própria cadeira... e Caminhe!
3. Recomendamos pesquisar no site: <https://www.stauffacherbenz.ch/en/studio> acesso 12/6/2020.
4. Deleuze sugere pensarmos no espelho de Alice, de Lewis Carrol, como um acontecimento próprio ao devir. In: *Segunda Série de Paradoxos: dos Efeitos da Superfície*. DELEUZE, Gilles. Lógica do Sentido. São Paulo: Perspectiva, 1988, p.10.
5. Essa cadeira foi reproduzida por um número expressivo de exemplares com modelos vendidos em todo o mundo. A simplificação da sua forma facilitou a produção industrial, pois ela é composta por apenas seis elementos. O projeto eliminou o entalhamento da madeira (como era usual na época) e apresentou tecnologia, métodos, materiais e estratégias de vendas, diversificando a escala produtiva.
6. É importante lembrar que, à época da produção dessa cadeira, a Europa estava devastada por guerras e atravessando um momento conturbado tanto economicamente quanto socialmente. Esse modelo se tornou o imperativo de um novo estilo de vida. Simbolicamente, ela aludia a uma sociedade baseada na urgência de se mobiliar as casas e os espaços públicos. Com isso a cadeira Thonet Nº14 inaugurou o novo espírito da industrialização, mudando os paradigmas técnicos e estéticos da época.

7. O assento e o encosto da cadeira 3107 são confeccionados de uma única peça moldada, que é formada por nove camadas de chapas de bétula envernizadas intercaladas com duas camadas de algodão têxtil.
8. Uma curiosidade da cadeira é a particularidade de não aquecer quando exposta ao sol e a resistência aos efeitos da corrosão. O seu assento é simplesmente parafusado nas pernas da cadeira, aspecto formal e tecnológico que facilitou a sua produção industrial.
9. A cadeira Air foi produzida em polipropileno reforçado com fibra de vidro. O desenho da sua forma e a escolha do material, permitiu que ela pudesse ser empilhada. A cadeira contém uma pequena alça em seu assento para ser carregada e transportada para qualquer ambiente, pois é muito leve.
10. Todos esses processos possibilitaram uma redução da espessura e conseqüentemente do peso da peça. A tecnologia de injeção a gás permitiu criar superfícies homogêneas e macias incorporando uma concepção de funcionalidade. Para mais informações: <https://www.magisdesign.com/product/air-chair/>.
11. Space, time, and matter are mutually constituted through the dynamics of iterative intra-activity.
12. Unlike representationalism, which positions us above or outside the world we allegedly merely reflect on, a performative account insists on understanding thinking, observing, and theorizing as practices of engagement with, and as part of, the world in which we have our being.
13. Termo que sugere um tamanho único. A tradução dessa expressão para o inglês remete à roupas feitas e compradas em tamanhos padrão e, não especialmente, roupas produzidas para atender uma pessoa em particular.
14. Ainda com base no projeto analisado é possível refletir sobre questões relacionadas aos fatores ergonômicos e anti-ergonômicos, isto é, sobre os possíveis desconfortos gerados por uma cadeira incompleta que só se constitui a partir do corpo. Esse corpo-cadeira não permite ao usuário relaxar totalmente, pois o gesto da ação mantém seu status constantemente semi-ativo para que a nova realidade do wearable não se desintegre. Assim, reafirma-se constantemente o *corpobjeto*.

Referências

- Albus, V. et al. (2009). *El mueble moderno: 150 años de diseño*. Barcelona: Tandem Verlag.
- Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. London: Duke University Press.
- Cauwelaert, k.; Bucquoye, M. E. & Van Den Storm, D. (2009). *Design art limited editions*. Oostkamp: Stichting Kunstboek.
- Deleuze, G. (1988). *A Lógica do Sentido*. São Paulo: Perspectiva.
- Extreme Beauty. The Body Transformed*. (2002). New York: The Metropolitan Museum of Art; Harold Koda.
- Fiell, C.; Fiell, P. (2017). *1000 chairs*. Cologne: Taschen.
- Flusser, V. (2007). *O Mundo Decodificado*. São Paulo: Cosac Naif.
- Gleiniger, A. et al. (2009). Los muebles de madera alabeada de Michael Thonet. In: *El mueble moderno: 150 años de diseño*. Germany, h.f.fullman. p. 688-691.
- Kopytoff, I. (2010). A biografia cultural das coisas: a mercantilização como processo. In: Appadurai, A. (Org.). *A vida social das coisas: as mercadorias sob uma perspectiva cultural*. Niterói: Editora da Universidade Federal Fluminense, p. 89-123.
- Hollander, A. (1996). *O Sexo e as Roupas*. Rio de Janeiro: Rocco.
- Michel, A. (2018). Le Deetournement: Infiltrer et Dévoyer les Circuits de Consommation. In: DUHEM, Ludovic; Rabin, K. *Design Éco-social. Convivialités, Pratiques Situées et Nouveaux Communs*. Gand: Diffusion.
- Papanek, V. (2019). *Design for the Real World*. London: Thames and Hudson.
- Perniola, M. (2000). *Pensando o ritual: sexualidade, morte, mundo*. São Paulo: Studio Nobel.
- Perniola, M. (2005). *O sex appeal do inorgânico*. São Paulo: Studio Nobel.
- Raisky, C. (2003). *Les Valeurs du Corps dans la Société Contemporaine*. Dijon: Educagri.
- Schwartz-Clauss, M.; Dunas, P.; Kries, M. (org.). (1996). *100 masterpieces from the Vitra Design Museum Collection*. Weil am Rhein: Vitra Design Museum.
- Stallybrass, P. (1999.). *O Casaco de Marx*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Saltzman, A. (2007). *El Cuerpo Diseñado. Sobre la Forma en el proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires: Paidós.
- Valéry, P. (1979). *Introdução ao Método de Leonardo da Vinci*. Rio de Janeiro: Arcádia.
- Valéry, P. (1932). *L'Idée Fixe. L'Oeuvre III*. Paris: La Pléiade.
- Valéry, P. (2011). *Variedades*. São Paulo: Iluminuras.

Abstract: The article examines how the intercorporeal relationship raises questions about the future of bodies and objects. From the interdisciplinary practice of the project in design, we are going to analyze how the action entitled Be Your Own Chair ... and Walk it! from Studio StauffacherBenz problematizes co-presence. The central point of this study is to investigate the construction of conceptual meaning in design triggered by the change in the significant relationships of uses and functions. For that, we take as a starting point the notion of intermezzo by Gilles Deleuze, this idea is the guiding thread that leads us to the notion of (in)corporeal events. We are going to think how the transfiguration of bodies and objects underlies the notion of bodyobject, guiding reflections on the poetics of things.

Keywords: Body – Object – Skin – Wearable – Chair.

Resumen: El artículo examina cómo la relación intercorporal plantea preguntas sobre el futuro de los cuerpos y los objetos. Desde la práctica interdisciplinaria del proyecto en diseño, vamos a analizar cómo funciona la acción titulada “¡Sé tu propia silla ... y camina!” de Studio StauffacherBenz problematiza la copresencia. El punto central de este estudio es investigar la construcción del significado conceptual en el diseño desencadenado por el cambio en las relaciones significativas de usos y funciones. Para eso, tomamos como punto de partida la noción de intermezzo de Gilles Deleuze, esta idea es el hilo conductor que nos lleva a la noción de eventos (in)corporales. Vamos a pensar cómo la transfiguración de cuerpobjetos subyace a la noción de objeto corporal, guiando las reflexiones sobre la poética de las cosas.

Palabras clave: cuerpo – objeto – piel – wearable – silla.

(*) **Angélica Adverse:** Doutorado em Artes Visuais pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, com estágio de pesquisa (doutorado sanduíche) na Universidade Paris I - Sorbonne, concluído em 2016. Realizou estágio de Pós-doutorado pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Minas Gerais entre 2018 e 2020. Obteve o título de mestre em Artes Visuais pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais em 2011 e é bacharel em Desenho pela mesma instituição. Além disso, é especialista em Filosofia pela Faculdade

de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais, desde 2000. Atualmente, exerce o cargo de Professora Adjunta na Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. Entre suas publicações destacam-se os livros "Moda Moderna Medida do Tempo: O futurismo Italiano e a Estética do Efêmero" (2012, São Paulo: Estação das Letras Cores) e "Imagens São Espelhos" (2013, Belo Horizonte: ed. do Autor). Em 1996, recebeu o Prêmio Smirnoff International Fashion Awards em Toronto, que reconhece jovens talentos emergentes na moda.

Notas sobre diseño estratégico del packaging para la economía circular

Estela Mara Erbitz y Nora Lifschitz (*)

Actas de Diseño (2024, octubre),
Vol. 47, pp. 84-95. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: abril 2023
Fecha de aceptación: marzo 2024
Versión final: octubre 2024

Resumen: En este trabajo expondremos qué hay de nuevo en el tema del packaging vinculado al sector de la alimentación, su vinculación con la imagen del producto, el transporte y cuidado del contenido y cómo puede incentivarse el cambio para generar opciones más sostenibles sin descuidar el equilibrio en los costos y generar un efecto “ganar dentro de una economía circular.

El trabajo se realizó con información oficial especializada y disponible en la Web y en base a la inspiración del Prototipo de Feria Circular de Abastecimiento Urbano registrado por las autoras bajo el número N°2022-64995350 ya que el tema es uno de los pilares que sustentan a la feria además de los principios y atributos de la Economía Circular. Hemos recorrido algunos ejemplos de Empresas que han innovado en sus envoltorios y recorrido los distintos tipos de materiales que se utilizan para el packaging de productos desde los tradicionales como el vidrio, el cartón y el plástico hasta los más modernos e innovadores del mercado. Sin importar el tamaño todas las organizaciones trabajan en mejorar su impacto ambiental y por ello, en cómo minimizar el impacto de sus envases logrando importantes avances a partir del uso de materiales innovadores como las fibras vegetales. Al final del trabajo formularemos algunas conclusiones a las que hemos arribado al finalizar de nuestra investigación.

Sin importar el tamaño de la organización la innovación está presente en estas soluciones que ahorran recursos y promueven las 9R que integran los principios de la Economía Circular y por qué no decirlo el de la Economía Naranja.

Palabras clave: Packaging - Consumo responsable – Ecodiseño - Economía circular – Sostenibilidad - Triple impacto – Ciudades.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 95]

Sustentabilidad y Packaging

La cadena de valor que integran los denominados “nuevos negocios sostenibles” debe ser virtuosa y recorrer desde la producción/elaboración del producto, la distribución hasta la entrega de este al consumidor y, aún más pensar y concientizar a ese consumidor cuando descarta lo que queda de él, tratando de convertir basura en residuo. Es importante no sólo la producción responsable sino el consumo consciente.

En el caso de empaquetado y embalaje es importante capacitar a quienes lo realizan y a los consumidores del valor que estos generan en una economía circular más eficiente y sostenible.

Si bien la industria del packaging está trabajando en la innovación apostando a la sostenibilidad queda mucho por hacer todavía. Cada día se difunden más procesos y materiales que minimizan el impacto de su actividad en el ambiente y gran parte de esta aceleración, sin dudas, proviene de consumidores más atentos en sus prácticas de consumo, más formados y responsables. Y sin dudas de la creatividad de productores e investigadores implican nuevas unidades de negocios y más factores de empleo. Conceptos como **ecodiseño, reducción, reutilización y reciclaje**, ganan protagonismo en Latinoamérica y en particular entre los jóvenes quienes interpelean las viejas prácticas del consumo lineal y recurren al paradigma de la economía circular en sus consumos y emprendimientos.