

gente que faz

As fronteiras entre designer, fabricante e consumidor estão se tornando cada vez mais tênues, a ponto de os norte-americanos cunharem uma nova palavra: o prosumer, que seria a junção de producer (produtor) com consumer (consumidor). Essa junção está se radicalizando com a oferta na internet de arquivos de design aberto, seguindo os conceitos da cultura open source. Os arquivos para impressão digital, desenhos técnicos, o passo a passo da elaboração e os manuais de instrução são disponibilizados livremente para download por quem quiser. A reprodução é gratuita – nada muito diverso do que Alberto Santos Dumont fez no início do século 20 ao publicar na revista Popular Mechanics todos os desenhos técnicos do avião Demoiselle, que imediatamente foi replicado e passou a ser visto nos céus de várias partes do mundo. A diferença, agora, é a escala, pelo número de pessoas que estão conectadas à rede e pela instantaneidade das informações.

A internet disponibiliza milhares de arquivos open source, inclusive com design brasileiro. É esse o caso do Meu Primeiro Robô, um kit elaborado pelo grupo carioca Designoteca, que oferece gratuitamente os arquivos 3D e as instruções de customização e fabricação. O arquivo pode ser modificado à vontade do freguês e permite a elaboração por impressoras 3D de baixo custo.

Se os arquivos do robô vão interessar a famílias, outros estão direcionados para prefeituras. Um exemplo: as grades retiradas do prédio do Arquivo Histórico de São Paulo, no centro, foram transformadas pelo Atelier Marko Brajovic em mobiliário urbano de uso público. O projeto, batizado de NSDC, teve seus desenhos técnicos disponibilizados na internet, para serem baixados e transformados por quem quiser. O jardim diante do Arquivo exibe uma versão do banco.

Seguindo uma tendência mundial, no Brasil os fablabs se multiplicam em projeção geométrica, assim como as redes de designers e tecnólogos dedicados ao tema. A comunidade Laboratório de Garagem, por exemplo, que reúne desenvolvedores independentes, tem mais de 32 mil membros. Mas talvez nenhum lugar do mundo seja tão inspirador quanto a Maker Mile, uma área no leste de Londres. Em uma milha quadrada, ao longo da Mare street entre as estações de metrô Bethnal Green e London Fields, há dezenas de estúdios, lojas, galerias e oficinas ligadas aos makers, além de 20 fablabs.

A convite do British Council, visitei alguns desses estúdios em setembro passado e fiquei impressionada com a efervescência da região. Muitos dos designers se definem como ativistas em prol da inclusão social pela via tecnológica. O nome de um dos grupos não poderia ser mais significativo: Technology Will Save Us. Sua ação se direciona sobretudo a crianças e adolescentes, e inclui a elaboração de kits que juntam massinha de modelar a circuitos elétricos, com os quais é possível fazer de sintetizadores de voz a jogos eletrônicos. “Nosso objetivo é inspirar uma nova geração que veja a tecnologia como ferramenta para resolver problemas, equipando-os com habilidades do mundo do fazer – que são essenciais no mundo hoje”, dizem seus criadores. Vale a pena ver no YouTube vídeos preparados por eles.

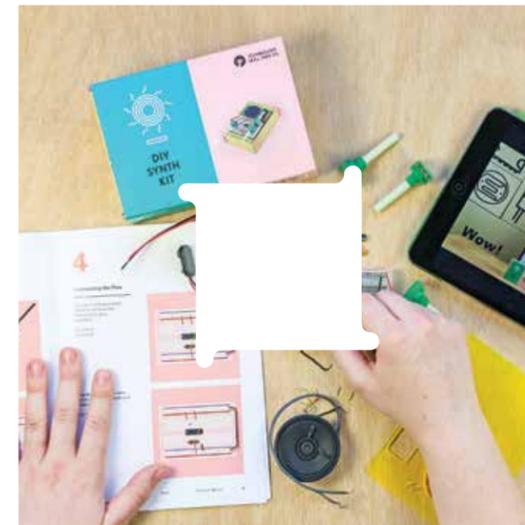
Virando uma esquina, me deparei com o Opendesk, que vende arquivos digitais de móveis que serão fabricados em máquinas CNC (comando numérico computadorizado) no local de destino. Com isso, corta-se um custo que pesa muito nas avaliações de sustentabilidade de um produto: o consumo energético despendido no transporte da mercadoria desde a fábrica até o usuário final.

Outro grupo interessante é o Fixperts, dos designers James Carrigan e Daniel Charny – este último um dos gurus da cultura maker, curador da exposição Power of Making, que atraiu público recorde (320 mil visitantes) ao Victoria & Albert Museum em 2011. Partindo da crença de que “o conserto é um recurso criativo e social valioso”, seus integrantes criam e compartilham conteúdos para incentivar as pessoas a usarem o poder de consertar as coisas. O site do grupo exibe cerca de 180 filmes feitos pela rede de colaboradores em mais de dez países, mostrando casos de objetos que foram reparados por meio de processos de design simples e acessíveis.

Toda essa faceta da cultura maker é muito estimulante. A mensagem dos ativistas nos leva de volta a um mundo em que as coisas eram consertadas e não descartadas ao menor sinal de desgaste. Um mundo em que as crianças fabricavam seus próprios brinquedos e os artesãos faziam os potes e os panos para seu uso próprio. Só que, agora, essa é uma volta para o futuro. Suas palavras de ordem são compartilhamento e cocriação.

Adélia Borges é crítica e curadora especializada em design.

‘a cultura maker nos leva de volta a um mundo em que as coisas eram consertadas e não descartadas ao menor sinal de desgaste’



Reinventar

Acima, à esquerda, componentes do sintetizador de música e, à direita, kit de jogo, ambos da Technology Will Save Us. Abaixo, banco criado pela Opendesk em máquina CNC e designers trabalhando na oficina da empresa. Ao lado, espaço da Technology Will Save Us.

