



OPEN DESIGN NA MODA CONTEMPORÂNEA: ESTUDOS DE CASO SOB A ÓTICA DA INCLUSÃO SOCIAL

OPEN DESIGN IN CONTEMPORARY FASHION: CASE STUDIES UNDER THE VIEW OF SOCIAL INCLUSION

Mariane Torrezan Marchesi¹

RESUMO: Através de estudos a respeito da contemporaneidade, nota-se a preocupação constante com o meio ambiente. Assim, explorando os conceitos da sustentabilidade, entende-se que a inclusão social faz parte das demandas a serem atendidas. O design de moda encontra no sistema Open Design uma forma de amenizar o impacto ambiental e ampliar o acesso do público em geral aos seus produtos e inovações. Deste modo, observando projetos que adotam os princípios de código aberto, pode-se verificar até que ponto trabalha-se, verdadeiramente, a inclusão da sociedade dentro deste sistema.

Palavras-chave: Moda; Design; Sustentabilidade; Inclusão; Design Aberto

ABSTRACT: Through studies of contemporaneity, one can notice the constant preoccupation with the environment. Thus, exploring the concepts of sustainability, it is understood that social inclusion is part of the demands to be met. Fashion design finds in the Open Design system a way to soften the environmental impact and increase the access of the general public to its products and innovations. Thus, observing projects that adopt

¹Graduação em Design de Moda pela Universidade Estadual de Londrina (2005) e MBA em Moda pela Universidade Anhembi Morumbi (2007). Experiência na área de Desenvolvimento de Produto e Design de superfície. Docência nas disciplinas de História da Moda, Projeto Aplicado à Produção de Moda, Plano de Negócios e Laboratório de Criação.

the principles of open source, one can verify to what extent the inclusion of the society within this system is really worked.

Keywords: Fashion; Design; Sustainability; Inclusion; Open Design

1- Introdução

A contemporaneidade é repleta de questionamentos. O cenário atual cobra atitudes e mudanças, principalmente com respeito à questão ambiental, uma das mais preocupantes e urgentes. Dentro da esfera da sustentabilidade está a inclusão social, uma vez que o ser humano está inserido no meio ambiente e é capaz de influenciá-lo tanto quanto sofrer influências.

O Design, ao longo dos anos, contribui expressivamente para o desequilíbrio ambiental, pois insere no mercado uma gama enorme de produtos, muitas vezes sem levar em conta sua real necessidade e demandas ambientais. Como uma alternativa de sustentabilidade e de inclusão social, na esfera do design, desponta o sistema denominado Open Design, que é a prática de compartilhar instruções de forma aberta sobre a construção de determinado produto, de maneira que o próprio indivíduo possa confeccionar o objeto de sua necessidade.

Investigando autores que discutem os trajetos da contemporaneidade, em especial a sustentabilidade e, por consequência, a inclusão social, serão vistos exemplos de designers, sobretudo da área de moda, que adotam sistemas de código aberto em seus projetos. Serão observados se, de fato, os planejamentos correntes sobre o assunto inserem a sociedade, admitindo um grupo maior da população no universo do design. Para tanto, esta pesquisa é de caráter qualitativo, e as informações foram abordadas de modo indutivo e utilizando estudos de caso como instrumento.

2- A Contemporaneidade e o design

Pertencer a um tempo e ser capaz de perceber e apreendê-lo é ser verdadeiramente contemporâneo, segundo Agambem (2009, p. 58). Assim sendo, não basta que algo ou alguém apenas exista no tempo atual, é necessário estar, acima de tudo, em sintonia com o presente. O mesmo ocorre com o design, que para ser considerado contemporâneo deve

concordar com a linguagem do “hoje”. Por isso, compreender as questões contemporâneas faz-se necessário dentro da esfera do design, afinal, como afirma Moura (2014, p.24) “as mudanças, a complexidade e o modo de vida interferem na concepção, projeção, criação, expressão e produção ocorridas”.

Tratando-se de design contemporâneo brasileiro, é conveniente analisá-lo, principalmente, a partir da década de 90 do século passado, pois foi nessa época que ocorreu a revalorização do design no país, especialmente pela entrada das então chamadas “novas tecnologias” informáticas e digitais, a popularização das escolas voltadas ao assunto e o fomento das discussões e pesquisas na área (MOURA, 2014, p. 22).

No contexto da contemporaneidade, nota-se o fortalecimento da estética no e do cotidiano; o crescimento da cultura do e como consumo; a sensação de mudança sucessiva dos tempos; o desejo de compartilhamento; a crescente globalização e mundialização; o conceito de estilo de vida; a ruptura de fronteiras; as pluralidades; e as singularidades. Além disso, o contemporâneo é instável, repleto de inesperados, de inusitados que se configuram em ações, passagens, dinâmicas e signos que são marcados pelos deslocamentos e se apresentam como se sempre estivessem de passagem. São características do tempo atual: a aceleração; a não solidez; as passagens; o novo e a novidade; o mega e o hiper; a fragmentação; a descentralização; e os múltiplos caminhos (MOURA, 2016).²

Todas estas pautas que permeiam o contemporâneo se refletirão diretamente no design, “e o designer deve, com sua atividade, suprir necessidades humanas por meio de sua competência, da sua criatividade, do seu método. Deve ainda ser sensível às prioridades sociais e culturais, conhecer as tendências correntes e a multiplicidade de parâmetros que as rege” (NIEMEYER 2014, p.44). Assim, algumas destas características contemporâneas, como a sustentabilidade e o compartilhamento, serão essenciais no design atual.

3- O Design Contemporâneo, a sustentabilidade e a inclusão social

² Conforme Mônica Moura em aula ministrada em 20 de abril de 2016 no curso de Mestrado em Design, da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – UNESP.

Dentro das questões contemporâneas, as discussões acerca da sustentabilidade são crescentes. Segundo Vezolli (2010, p.19), sustentabilidade:

Trata-se de um termo que se refere às condições sistêmicas de desenvolvimento produtivo e social, a nível global e local: (a) dentro dos limites da resiliência ambiental, ou seja, segundo a capacidade do planeta de absorver e de se regenerar frente aos efeitos dos impactos ambientais causados pela ação humana; (b) sem que se comprometa a capacidade das futuras gerações em satisfazerem suas próprias necessidades, isto é, a manutenção do capital natural que será transmitido às futuras gerações; e (c) tendo como base a distribuição equânime dos recursos, segundo o princípio de que todos tem o mesmo direito de acesso ao espaço ambiental, ou seja, o mesmo acesso aos recursos naturais.

Ainda de acordo com Vezolli (Ibidem, p. 20), durante a década de 80 do século XX os debates internacionais a respeito do meio ambiente se tornaram mais intensos e se propagaram, e a pressão da opinião pública em busca de soluções ficou mais evidente. Já nos dez anos seguintes, década de 90 e ponto de partida para este estudo sobre a contemporaneidade, as questões ambientais amadureceram e surgiu a definição de que: o desenvolvimento sustentável deve trazer benefícios não só ao ecossistema, mas também aos seres humanos.

Deste modo, o tema “sustentabilidade” passa a englobar também as discussões relativas à inclusão social. Compreende-se, portanto, que não é possível implantar um sistema que reduz o impacto ambiental sem que se leve em consideração, também, o impacto social, como afirma Manzini:

A redução do peso de nossas atividades no ambiente passa por uma regeneração do tecido social e por uma redescoberta do valor da convivencialidade, como os termos “comunidades criativas” e “organizações colaborativas” nos indicam. Esse enfoque dado à convivencialidade propõe aos designers, e demais pesquisadores, desafios projetuais e conceituais inéditos (MANZINI, 2008, p. 14).

No campo do design, onde há “a necessidade de se projetar em sintonia com o seu próprio tempo” (MOURA, 2014, p.24), os projetos devem, além de atender aos requisitos da ergonomia, da usabilidade, da satisfação dos desejos, da boa experiência e da inovação, estar de acordo com as questões sustentáveis e, por consequência, lidar com a inclusão social (NIEMEYER, 2014). Para tanto, algumas diretrizes podem ser empregadas para que o projeto de design compreenda questões sociais, como por exemplo, aumentar a

empregabilidade e melhorar as condições de trabalho; aumentar a equidade e a justiça em relação aos autores envolvidos; promover o consumo responsável e sustentável; favorecer e integrar pessoas com necessidades especiais e marginalizadas; melhorar a coesão social; e incentivar o uso e valorização dos recursos naturais (VEZOLLI, 2010).

4- O Open Design na Contemporaneidade

Aspirando a uma maior inclusão social e tendo o campo do design como instrumento, algumas ações se tornam possíveis. Uma delas é o chamado Open Design:

O termo "open design" apareceu pela primeira vez em 1999, entendido como o design cujos criadores permitem sua livre distribuição e documentação, além de modificações e derivações- uma definição semelhante do modelo do software livre. Seus autores, da ONG Open Design Foundation, vislumbraram um caminho para promover um método alternativo para o design e o desenvolvimento de tecnologia, a partir da livre troca de informações sobre design. (Instituto Faber Ludens, Design Livre, Clube dos Autores 2012, p. 29).

Assim, o Open Design ou Design Aberto, ou ainda Código Aberto é um sistema em que o designer disponibiliza, sem qualquer custo ou por custos muito baixos, o passo-a-passo para produção de determinado produto de sua criação e, dessa forma, qualquer pessoa que tenha interesse pode acessar estas informações e confeccionar o artigo, tendo liberdade, inclusive, para fazer interferências de acordo com suas necessidades. Ficando a cargo de o usuário reconhecer o designer como criador original e não podendo comercializar o item sem a autorização de seu primeiro idealizador (KADUSHIN, 2010).

Apesar de o termo formal ser datado de 1999, na década de 70 o “faça-você-mesmo” despontava como uma expressão de rebeldia frente ao consumo massivo. Movimentos hippies e punks tinham por ideologia confeccionar ou customizar seus próprios produtos, como se pode ler no trecho do livro *Uma Breve História da Moda* de Denise Pollini:

Anti Moda: este posicionamento colocou a moda em xeque-mate: se esta é sustentada por uma poderosa indústria e sistema de consumo no qual a natureza é aviltada e as relações de trabalho são alienadas, então devemos rejeitar o que é moda? De certa maneira, pode-se dizer que os anos 70 foram o anti-moda [...] Com isso, ocorreu a busca por brechós e pela customização, bordados, franjas, batatas e tecidos tingidos como o batik fizeram a moda dos anos 70, e o couro se tornou um dos elementos de maior importância na confecção dos acessórios (de preferência feitos pelo usuário) (POLLINI, 2007, p.73).

Deste modo, o compartilhamento de informações sobre como construir seus próprios produtos se disseminou e o designer Enzo Mari, em 1974, lança sua cartilha denominada *Proposta per un'Autoprogettazione*, onde apresentava 19 móveis e seus respectivos passo-a-passo para que qualquer pessoa pudesse construí-los e propunha que outros trocassem projetos com ele (SZANIECKI, 2014).

O sistema de Open Design pode ser compreendido como um meio de inclusão social, pois facilita o alcance de um maior número de pessoas a produtos que ficariam restritos a lojas específicas e, provavelmente, comercializados a preços pouco acessíveis. Além disso, este sistema colaborativo entre designer e usuário traz uma série de outros benefícios. Munari afirma, a respeito de casas populares japonesas, que o serviço de construção de modo colaborativo adotado naquele país é capaz de resultar em mais do que simplesmente moradias:

[...] por muito que tenha sido construída com a máxima economia e o mínimo custo, porque foi feita com amor e com a máxima participação de cada indivíduo e porque é a soma das criatividades individuais, que resultam numa estética particular, de teor lógico-objetivo. Esta estética está presente em todos os pormenores e em todas as soluções dos problemas do habitar, quer sejam práticos, estéticos, psicológicos ou de qualquer outra natureza. Este tipo de participação coletiva na solução de uma das necessidades primeiras do homem reporta-nos ao valor da espécie, mais do que ao indivíduo (MUNARI, 1990, p.126).

Isso se dá quando o ser humano se sente capaz de construir com suas próprias mãos um artefato, o que acaba por mudar sua relação com aquele objeto, que passa a ter um significado afetivo. Além disso, sentir-se capaz de elaborar algo é um agente libertador e confere bem-estar. Manzini cita o economista anglo-indiano e prêmio Nobel de economia Amartya Sen em seus estudos sobre os padrões de vida e bem-estar individual:

Para Sen, e também para nós, a condição de bem estar emerge da relação dinâmica entre funcionamentos e capacidades, entre o que uma pessoa poderia ser e fazer, o que ela efetivamente sabe e faz e é. Desse modo, articulando as soluções disponíveis num dado contexto com os recursos pessoais de alguém que age neste mesmo contexto, o conceito de capacidade nos fornece uma referência sobre a qual basear uma avaliação do padrão de vida real dessa pessoa (MANZINI, 2008, p. 56).

Soma-se também o fato de que um artefato produzido pelo próprio usuário diminui o imediatismo da compra, pois é necessário aguardar o tempo de feitura da peça. Além de que, minimizam-se as chances de trabalho em condições precárias na confecção deste

Revista Contemporânea: Revista Unitoledo: Arquitetura, Comunicação, Design e Educação, v. 01, n. 01, p. 3-15, out./dez. 2016.

produto e, ao produzir localmente, fomenta-se a economia daquele lugar, questões estas que estão diretamente ligadas à sustentabilidade. Ademais, um produto feito por demanda evita o acúmulo de estoque e, por consequência, o gasto desnecessário de material, além de, caso tenha se danificado, o usuário-produtor pode facilmente substituir a parte problemática e aumentar a vida útil do objeto.

O Open Design oferece uma oportunidade ao usuário, uma solução para a sua necessidade, mas, além disso, também traz soluções estéticas, e estas também são agentes transformadores consideráveis, como sugere Munari:

Penso que toda a gente concorda com a afirmação de que a cultura pode vencer a miséria, na medida em que o alargamento do conhecimento aumenta as possibilidades de adaptação do indivíduo ao mundo. Mas quando se afirma que a estética pode vencer a miséria, está a apresentar-se um outro aspecto do mesmo problema [...] (MUNARI, 1990, p.123).

Ou seja, o indivíduo que obtém uma solução útil e esteticamente agradável para seu problema sente-se mais confortável com aquele produto. Como afirma Vezzoli:

A primeira questão que devemos colocar é se existe a necessidade de uma estética para a sustentabilidade. A opinião do autor deste livro é que a estética tem um papel fundamental. Basicamente porque uma inovação ambiental sustentável, sem ser percebida como uma melhoria (comparada com as soluções obsoletas), não é suficiente. É importante lembrar que a estética, nesse caso, não implica somente nas cores ou formas dos produtos, mas todo o conjunto de características percebidas que, de alguma forma, fazem com que o produto seja considerado mais atrativo (VEZOLLI, 2010, p.49).

O aparecimento de “projetos abertos” é sintomático na contemporaneidade, uma vez que o desejo de compartilhamento, a preocupação com a sustentabilidade e a troca de informações são características crescentes no “hoje”. Por sua vez, também é cada vez maior o número de Fab Labs - espaços comunitários destinados à construção de artefatos diversos - e a popularização das impressoras 3D, que possibilitam ao cidadão comum produzir uma infinidade de artigos em sua própria casa. E, por fim, o sistema Open reforça a individualidade, valoriza a criatividade e trabalha a ligação emocional com o objeto, que são igualmente anseios da atualidade.

5- Projetos Open Design na Moda Contemporânea

A moda certamente é um dos setores mais expressivos no campo do design, inclusive no Brasil. Segundo dados da ABIT (Associação Brasileira da Indústria Têxtil e de Confecção), a indústria têxtil nacional é a quinta maior do mundo, confecciona 5,5 bilhões de peças de vestuário ao ano e é o segundo setor de maior geração de emprego no país, tornando-se um campo economicamente interessante.

Porém, tratando-se de sustentabilidade, o domínio da moda mostra-se negativo. Primeiramente por utilizar processos que contribuem para poluição do meio ambiente, depois pelo próprio sistema da moda que anseia por constante novidade, acelerando o consumo e a produção. Deste modo, a indústria têxtil mundial é responsável por 20% da contaminação das águas no conjunto de toda a atividade industrial do planeta, e emissora de 10% do total de gás carbônico no mundo, além de consumir anualmente um trilhão de quilowatts/hora de energia. Somam-se ainda os descuidos sociais deste processo que reforça as diferenças entre classes e, por vezes, se utiliza de mão de obra à margem das leis trabalhistas. Por exemplo, um empregado do setor que confecciona uma peça de roupa recebe entre 1% e 2% do preço de venda de tal peça e, em Bangladesh, entre 2006 e 2013, mais de 1100 trabalhadores da indústria têxtil morreram devido às más condições de trabalho (SALCEDO, 2014, p. 28-29).

Portanto, projetos em design aberto, além de corresponderem aos anseios da contemporaneidade, mostram-se, aparentemente, necessários na indústria da moda. Não à toa, nota-se um gradativo aumento nos casos de designers de moda que estão concebendo ideias dentro desta nova proposta, que visa dar maior acesso ao design e amenizar os impactos sobre o meio ambiente.

6- Estudos de Caso

6.1 Post Couture

Idealizado pelo designer Martijn Van Strien - formado pela Academia de Design de Eindhoven, Holanda, e especializado em design têxtil e pesquisa de tendências -, o projeto foi fundado em 2015 e tem por finalidade disponibilizar uma coleção completa de modelagens de roupas em código aberto. Em 2016, Martijn coescreveu e publicou juntamente com a designer Vera de Pont um manifesto sobre o Open Design, onde se dirige a designers, produtores e consumidores, introduzindo as principais questões sobre código aberto:

Revista Contemporânea: Revista Unitoledo: Arquitetura, Comunicação, Design e Educação, v. 01, n. 01, p. 3-15, out./dez. 2016.

Se você pudesse ter a capacidade de criar uma peça de roupa para si mesmo? Para ter a opção de adaptar o delineamento inteiramente para caber perfeitamente em seu próprio corpo? E usar um material que corresponde exatamente à seus desejos estéticos e de usabilidade? Envolver consumidores na criação de moda acrescenta um valor inestimável e de conexão pessoal com cada peça. Ela influencia positivamente na experiência, no desgaste e no cuidado. Ao trabalhar de acordo com os princípios de código aberto, a indústria da moda vai se tornar uma comunidade on line. Designs, materiais e instruções são compartilhados. Eles irão nos guiar para produzir nossos estilos finais, feitos sob medida para cada um de nós. Não há mais estilos copiados e todas as nossas peças de vestuário serão únicas, perfeitamente cabíveis e insubstituíveis (STRIEN; PONT, 2016).

Um dos aspectos mais interessantes do Post Couture é que os moldes foram projetados de modo a não ser necessário o conhecimento em costura para sua construção. Cada parte do modelo possui recortes tais que, se o tecido correto for utilizado, é possível encaixá-los uns nos outros e assim fechar a peça, abrangendo um maior público apto a construir a vestimenta.

Em oposição a este projeto está o maquinário sugerido pelo designer; Segundo ele, é necessário utilizar uma máquina de corte a laser, para que se garanta a precisão de corte nos tecidos sugeridos, que são materiais encorpados, sintéticos e, preferencialmente, reciclados. Ao mesmo tempo, os arquivos estão disponíveis nas extensões .ai e .dwg, respectivamente, Adobe Illustrator e AutoCad, programas do universo do design, porém pouco íntimo do consumidor comum.

6.2 OpenKnit

O OpenKnit não é um código aberto para moldes de vestuário, e sim um código livre para a montagem de uma máquina de tricotar computadorizada. Segundo a revista Dezeen, especializada em design, o projeto foi desenvolvido pelo designer espanhol Gerard Rubio e consiste em um maquinário que se divide em seções que trabalham em conjunto para criar as peças de vestuário. Formado por barras que contêm camadas de agulhas em forma de gancho onde o fio é enrolado compondo um sistema mecanizado com movimento semelhante ao de uma máquina de escrever antiga. Uma estrutura de movimento guiada por um sensor puxa os fios para os ganchos da máquina, que se movem para criar pontos. Um pequeno computador programado com o padrão da peça a ser construída é conectado à máquina e a orienta, e o artigo produzido já sai do aparelho praticamente pronto para uso (DEZEEN, 2014).

Segundo Rubio, a ideia é tornar o processo totalmente automatizado para que qualquer um possa confeccionar suas peças sem a necessidade de conhecimento em corte e costura. As instruções em código aberto para a produção da máquina encontram-se no site GitHub e incluem a lista de materiais, o diagrama de circuito, o modelo em 3D do aparelho e arquivos para a impressão. Além disso, uma vez preparado o maquinário, os usuários podem fazer suas próprias criações através de um software também livre e compartilhar seus projetos. O idealizador do OpenKnit afirma ainda que decidiu trabalhar com design aberto, pois qualquer usuário pode se tornar um desenvolvedor em potencial e, assim, auxiliar na evolução do projeto. Ademais, Rubio acredita que as tecnologias compartilhadas são capazes de remodelar o absurdo cenário de produção e consumo atuais (DEZEEN, 2014).

Em contrapartida, observando os itens necessários para a idealização do projeto, bem como seu passo-a-passo, depara-se com um emaranhado de informações e materiais pouco comuns à maioria das pessoas, tornando o projeto complexo de ser executado e exigindo certos conhecimentos prévios. Do mesmo modo, o invento encontra-se em fase inicial, contendo ainda muitos pormenores a serem melhorados, sendo mais indicado aos interessados em mecânica do que ao usuário que deseja fabricar suas próprias roupas.

6.3 Ateliê Vivo

Brasileiro, o Ateliê Vivo é um projeto do grupo G>E (Grupo Maior que Eu) coordenado por Karlla Giroto, designer de moda, no qual um acervo de moldes é disponibilizado gratuitamente para que os interessados possam confeccionar suas próprias roupas. Designers renomados contribuíram com modelagens como Alexandre Herchcovitch, Fabia Berseck, Giselle Nasser, Ronaldo Fraga, Juliana Jabour, entre outros (PACCE, 2015). Segundo o movimento Roupas Livres:

O objetivo é que o público possa construir sua própria roupa, gerando uma intervenção na lógica do processo da produção de moda e retomando o conhecimento sobre a construção de uma peça de roupa [...] O projeto faz parte do MetaColetivo e propõe trabalhar a memória da indumentária, a materialidade e o fazer manual, agindo de forma viva e ativa no ciclo de moda e dialogando com o bairro do Bom Retiro (ROUPAS LIVRES, 2015).

Esta “biblioteca” de moldes encontra-se acessível na Casa do Povo, espaço cultural localizado na cidade de São Paulo, e conta com maquinários e auxiliares para a construção

Revista Contemporânea: Revista Uniletoledo: Arquitetura, Comunicação, Design e Educação, v. 01, n. 01, p. 3-15, out./dez. 2016.

das peças, manuseio de materiais e orientações. O público deve ter conhecimentos prévios em corte e costura e levar os tecidos a serem trabalhados, além disso, o ateliê é aberto apenas em datas marcadas e é necessário agendar a participação (ROUPA LIVRE, 2015).

7- Resultados

Nota-se que o sistema Open Design, teoricamente, é capaz de trabalhar a favor da inclusão social, levando projetos e soluções de forma mais democrática, favorecendo a criatividade do indivíduo e reduzindo o peso sobre o meio ambiente.

O caso Post Couture propõe uma inovação na forma de fechamento da peça, em que o usuário não necessita de maquinários de costura, o que torna a ideia bastante acessível à maioria do público, em contrapartida, é necessário acesso à máquina de corte a laser e programas específicos de computador.

Já o projeto OpenKnit é interessante, pois propõe a construção de um maquinário que possibilita a confecção de peças de vestuário inteiras, mas sua construção é tão complexa que a torna pouco acessível às pessoas que não dominam conceitos de mecânica.

Por fim, o Ateliê Vivo sugere uma forma amigável de confecção, uma vez que a atividade ocorre em grupo e conta com auxiliares, além de oferecer moldes de designers brasileiros renomados. Porém, as oficinas acontecem esporadicamente e é solicitado aos interessados que possuam conhecimentos em corte e costura.

Em geral, observa-se também que há ainda poucas alternativas de projetos nacionais, e a maioria das discussões e invenções a respeito do tema foram idealizadas por designers estrangeiros e encontram-se disponíveis apenas em inglês. Somente o Ateliê Vivo foi encontrado como alternativa brasileira vigente a trabalhar com designers expressivos do país. Ademais, complicações relacionadas a conhecimentos prévios de corte, costura, manipulação de moldes e programas de computador específicos, bem como acesso a maquinários especiais, dificultam a confecção das peças e o acesso do usuário comum aos projetos, tolhendo a abrangência social. Porém, não se deve excluir o mérito destas iniciativas que, além de pioneiras, têm o poder de provocar o questionamento sobre os processos industriais, os impactos ambientais e o respeito ao ser humano.

8- Considerações Finais

Dentro das questões que permeiam o contemporâneo, a sustentabilidade, a inclusão social e o compartilhamento de informações são verdadeiramente presentes, e o sistema Open Design é uma alternativa interessante para englobar todos estes aspectos em um projeto.

Porém, muitos ajustes ainda são necessários, tais como: maior divulgação dos projetos, para que a sociedade conheça estas alternativas; incentivo aos designers nacionais; aumento do número de Fab Labs voltados ao produto de moda, para que os interessados tenham acesso aos maquinários pertinentes; disponibilização de arquivos em código aberto de maneira mais acessível aos que não são íntimos do universo do design; reforçar o uso de materiais sustentáveis na confecção destes produtos, de forma que estas iniciativas não acabem por sobrecarregar o meio ambiente; e soluções que exijam menor conhecimento específico dos indivíduos interessados, como exemplo, alternativas à costura convencional feita a máquina.

Apesar dos planos existentes necessitarem de acertos, o sistema de Open Design, em sua essência, carrega grande potencial para, de fato, auxiliar um maior número de pessoas a alcançarem recursos úteis, amenizando impactos ambientais e acolhendo uma parcela da sociedade que, em grande parte, vive distante das inovações e soluções apresentadas pelo Design de Moda.

Referências

ABIT, Quem somos, disponível em: <<http://www.abit.org.br/cont/quemsomos>>. Acesso em 21 de julho de 2016.

AGAMBEM, Giorgio. *O que é contemporâneo? E outros ensaios*. Santa Catarina: Argos, 2009.

KADUSHIN, Ronen. *Open Design Manifesto*. S. Ed. 2010. Disponível em: <http://www.ronen-kadushin.com/files/4613/4530/1263/Open_Design_Manifesto-Ronen_Kadushin_.pdf>. Acesso em 20 de julho de 2016.

MANZINI, Ezio. *Design para a inovação social e sustentabilidade*. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

MOURA, Mônica, org. *Design Brasileiro contemporâneo: reflexões*. São Paulo: Estação das Letras e das Cores, 2014.

MUNARI, Bruno. *Artista e Designer*. Lisboa: Editorial Presença, 1990.

OPENKNIT is na open source 3D-knitting machine that creates garments in just on hour. Dezeen Magazine. Disponível em: <<http://www.dezeen.com/2014/09/17/openknit-clothes-3d-knitting-machine-loom-gerard-rubio/>>, Acesso em: 21 de julho de 2016.

Revista Contemporânea: Revista Unitoledo: Arquitetura, Comunicação, Design e Educação, v. 01, n. 01, p. 3-15, out./dez. 2016.

PACCE, Lilian. Biblioteca de modelagens na Casa do Povo, Disponível em: <<http://www.lilianpacce.com.br/e-mais/biblioteca-de-modelagens-casa-do-povo/>>. Acesso em: 22 de Julho de 2016.

POLLINI, Denise. *Breve história da moda*. São Paulo: Editora Claridade, 2007.

ROUPA LIVRE. Ateliê Vivo: Faça suas roupas, Disponível em: <<http://www.roupalivre.com.br/evento//ateli-vivo-faa-sua-roupa>>. Acesso em: 22 de julho de 2016.

SALCEDO, Elena. *Moda ética para um futuro sustentável*. Editorial Gustavo Gilli: Barcelona, 2014.

STRIEN, Martijn; PONT, Vera. *Open Source Fashion Manifesto*. S.Ed. 2016. Disponível em: <http://static1.squarespace.com/static/5677bf5ba12f4431fe74cc03/t/56b99d311d07c04883c659f7/1455005027029/manifesto_digital_FINAL.pdf>. Acesso em 05 de julho de 2016.

SZANIECKI, Bárbara. Design Livre e Open Design – Parte 2, Disponível em: <<http://www.amenidadesdodesign.com.br/2014/05/design-livre-open-design-parte-2.html>>. Acesso em: 21 de julho de 2016.

VEZZOLI, Carlo. *Design de Sistemas para a Sustentabilidade*. Bahia: EDUFBA, 2010.