

O DESIGN ARTESANAL EM ESPAÇOS MAKER NO RIO DE JANEIRO

ARTISAN DESIGN IN MAKER SPACES IN RIO DE JANEIRO

ARAUJO, Erick; Mestre; Universidade do Estado do Rio de Janeiro

erickteixeiraaraujo@gmail.com

MARTINS, Bianca; Doutora; Universidade do Estado do Rio de Janeiro

bmartins@esdi.uerj.br

Resumo

A pesquisa analisa a aproximação do design contemporâneo com a cultura DIY no Rio de Janeiro, focando nos designers em espaços *maker* como Polo Maker e Semente. O estudo, realizado em 2022, durante a pandemia de SARS-CoV-2, examina as experiências e desafios dos designers, destacando a importância de suas contribuições para a inovação e a expansão das práticas de design. Entrevistas com três perfis distintos: designers formais, informais e gerentes dos espaços, buscando entender suas interações e conhecimentos. A escassa participação de designers formais sugere uma investigação futura sobre os fatores que limitam sua presença nesses ambientes criativos. Esta pesquisa lança luz sobre o cenário em evolução do design artesanal e da cultura DIY nos espaços colaborativos de criação.

Palavras Chave: Design artesanal, cultura *DIY*, espaço *maker*, atuação profissional

Abstract

The research examines the fusion of contemporary design with the DIY culture in Rio de Janeiro, focusing on designers in maker spaces like Polo Maker and Semente. The study, conducted in 2022, during the SARS-CoV-2 pandemic, explores the experiences and challenges of designers, highlighting the importance of their contributions to innovation and the expansion of design practices. Interviews with three distinct profiles—formal designers, informal designers, and space managers—aim to understand their interactions and knowledge. The scant participation of formal designers suggests future research into the factors limiting their presence in these creative environments. This research sheds light on the evolving landscape of artisanal design and DIY culture in collaborative creation spaces.

Keywords: *Artisanal design, DIY culture, maker space, professional activity.*

1 Introdução

Este artigo apresenta de maneira resumida a pesquisa realizada por ARAUJO (2023) como requisito para adquirir o grau de mestre no curso de pós graduação em design da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).

O design contemporâneo está intrinsecamente conectado à cultura do faça-você-mesmo (*Do-it-Yourself*, DIY) na qual os indivíduos se engajam ativamente na criação, modificação ou reparo de objetos sem a necessidade de assistência profissional (GOLDSTEIN, 1998). Nesse cenário, os designers desempenham um papel interessante com a possibilidade de contribuição na formação e influência do movimento DIY, especialmente em oficinas colaborativas conhecidas como espaços maker (COSTA e PELEGRINI, 2017). Esses ambientes funcionam como centros de criatividade, inovação e compartilhamento de conhecimento, promovendo um senso de comunidade entre aqueles com interesse em design e artesanato. Neste estudo, foram analisados dois espaços maker, o Polo Maker, localizado no Rio Comprido, e o Semente, no Centro ambas na cidade do Rio de Janeiro.

No contexto da cidade do Rio de Janeiro, o papel dos designers na cultura DIY assume uma relevância única. Esta pesquisa tem como objetivo aprofundar nas experiências, desafios e contribuições dos designers que atuam no cenário DIY carioca, com um enfoque específico em seu envolvimento em espaços maker. Ao explorar a interseção entre o design, o artesanal e o DIY, este estudo busca desenvolver a complexa rede de práticas, perspectivas e narrativas que definem a cena do design contemporâneo nesse ambiente prático do fazer com as mãos.

A cultura DIY tem suas raízes históricas profundamente enraizadas no desejo de autossuficiência, criatividade e empoderamento (ANDERSON, 2012). Tradicionalmente associado a atividades como marcenaria, artesanato e melhorias domésticas, o movimento DIY moderno se expandiu para abranger uma ampla gama de disciplinas, incluindo fabricação digital, eletrônica e design sustentável. Os designers, com sua combinação única de habilidades técnicas, visão criativa e capacidades de resolução de problemas, estão na vanguarda dessa mudança cultural, impulsionando a inovação e ampliando os limites das práticas tradicionais de design.

Os espaços maker, como oficinas compartilhadas, equipadas com ferramentas, recursos e oportunidades colaborativas, emergiram como incubadoras-chave de criatividade e experimentação dentro do ecossistema DIY. Esses ambientes compartilhados fornecem aos designers uma plataforma para explorar novas ideias, prototipar conceitos inovadores e se envolver em colaborações interdisciplinares com indivíduos de mentalidade semelhante. Ao fomentar uma cultura de compartilhamento aberto, aprendizado entre pares e experimentação prática, os espaços maker capacitam os designers a transcender as limitações dos estúdios de design tradicionais e adotar uma abordagem mais participativa e comunitária à criação.

No contexto dos espaços maker no Rio de Janeiro, os designers desempenham um papel fundamental não apenas como criadores, mas também como empreendedores que navegam pela paisagem da desindustrialização na cidade (DUARTE, 2021) (OLIVEIRA, 2021) (SOBRAL, 2017). À medida que as indústrias tradicionais declinam e a cidade passa por mudanças econômicas, os espaços maker surgem como centros de inovação e criatividade, oferecendo aos designers uma plataforma para explorar empreendimentos empresariais. Esses espaços fornecem um terreno fértil para os designers se envolverem na produção artesanal em pequena escala, criando peças únicas e personalizadas que ressoam com um mercado em crescimento em busca de trabalhos diferenciados

e exclusivos (FIRJAN, 2022). Através de seu envolvimento nesses ambientes colaborativos, os designers não estão apenas respondendo aos desafios impostos pela desindustrialização, mas também moldando ativamente novos paradigmas de produção, consumo e sustentabilidade econômica na cidade.

Ao examinar o papel dos designers na cultura DIY e seu envolvimento em espaços maker no Rio de Janeiro, este estudo visa contribuir para uma compreensão mais profunda das dinâmicas em evolução da prática de design contemporâneo. Através de uma exploração matizada das experiências, desafios e aspirações dos designers nesse contexto, esperamos lançar luz sobre o potencial transformador do movimento DIY e seu impacto na paisagem mais ampla do design e da criatividade.

2 Métodos

A pesquisa foi realizada tendo como base dois métodos de pesquisa, o literário, onde foi feita uma pesquisa assistemática, e entrevistas com os residentes nos dois espaços maker alvo, o Semente e o Polo Maker.

Antes de começar a descrever os métodos e técnicas utilizadas na pesquisa, é importante pontuar que este trabalho foi realizado durante o período da pandemia de SARS-CoV-2 no ano de 2022 e que isso pode ter afetado a interação entre alguns participantes. Os pontos mais impactados da pesquisa serão detalhados a frente, em situações em que a informação for relevante para o tema discutido.

Para a parte inicial da pesquisa, na qual são explorados temas como a história do movimento maker, a autoprodução dos designers e a situação econômica atual, é utilizado um embasamento teórico realizado a partir de uma pesquisa assistemática realizada com livros e artigos que dão base argumentativa para esses tópicos.

Para o estudo de campo, foram realizadas entrevistas com as pessoas que alugam o espaço para execução de trabalhos, sejam elas profissionais ou hobbistas (residentes) e subdivididos em 3 categorias, os designers formais, os designers informais e os gerentes dos espaços.

A intenção desta etapa é determinar com os residentes as conexões existentes: entre eles; entre eles e o espaço; e entre eles e os prossumidores. Além disso, pretende-se compreender a história dos residentes para determinar se existe algum denominador comum entre eles e suas visões para os conhecimentos tácitos, adquiridos com a prática da profissão, e os teóricos, recebidos por meio de cursos de graduação, técnicos ou cursos livres. Para melhor classificar cada um foi definido que os designers formais são aqueles que tiveram uma educação formal, de nível médio ou superior, em algum curso da área projetual criativa, podendo ser design, desenho industrial ou arquitetura. Para o designer informal entende-se aquele que atua no campo, não teve uma educação formal na área, possui um entendimento de projeto e procura desenvolver seus produtos seguindo esse projeto prévio para que seja produzido peças artesanais que busquem ter um padrão entre si em termos formais. O último perfil são os gerentes dos espaços, suas histórias de vida e o que o levou até a criação de um espaço maker.

Os locais escolhidos para a pesquisa, o Polo Maker e o Semente, se apresentaram como sendo os únicos locais que atendiam a todas as demandas de pesquisa. Eram oficinas compartilhadas em tempo integral, ofereciam cursos e não era relacionado a nenhuma outra instituição, como os FabLabs, sendo então espaços independentes. Outros espaços existentes fecharam devido à pandemia de SARS-CoV-2 e não puderam ser incluídas.

3 Resultados e discussão

Em duas semanas de pesquisa, foram entrevistadas, no total, 15 pessoas em 7 dias de ida ao campo. É possível resumir o grupo entrevistado em 4 designers formais, 7 designers informais e 4 gerentes, mas é importante ressaltar um ponto. Os gerentes do espaço Semente são designers de produto formados, atuam como gerentes e têm a própria marca de móveis que são produzidos no local; entretanto, para efeito de pesquisa, eles foram entrevistados como gerentes do espaço, o que é prioridade em termos conceituais para a pesquisa. Sendo assim, questões interessantes a serem levantadas inicialmente:

- Das 15 pessoas entrevistadas, apenas 4 não tinham curso superior completo.
- A média de idade entre os entrevistados é de 38,8 anos.
- A pessoa mais nova entrevistada tinha 26 anos, e a mais velha, 65.
- Apenas 1 trabalhava exclusivamente com algo que não era madeira, sendo o único couteleiro do grupo.
- 1 trabalha na confecção de joias, mas também produz utensílios de cozinha feitos de madeira.
- Apenas 2 são residentes com graduação em Design de Produto ou Desenho Industrial.

Assim como ocorreu com as primeiras instituições de ensino ao formar profissionais que sabiam ir além das aptidões manuais, Bauhaus por exemplo (GROPIUS, 1919), e se concentrar na parte projetiva, é possível que hoje seja necessário retornar um pouco às origens e incentivar o ensino de técnicas manuais. É preciso um equilíbrio entre os dois conhecimentos: o prático e o teórico. Visto que um conhecimento não invalida o outro, como fica claro no trabalho de SENNETT (2020), pelo contrário, o fazer com as mãos apresenta um ganho nos trabalhos mais teóricos. SENNETT “chama isto de pensar com as mãos”(iden). Por meio das entrevistas com os designers formais, foi possível perceber como eles tiveram que buscar cursos posteriores para poderem se tornar profissionais atuantes dentro dos espaços maker. Existe, portanto, uma demanda a ser preenchida por um curso de nível superior que consiga fornecer tanto o conhecimento prático quanto o teórico, para haver, então, uma atuação mais plena nesse nicho.

Ao abordarmos o atual momento social e econômico do Rio de Janeiro, constata-se o quanto as indústrias locais têm sofrido com as diversas crises que acometem o estado. O incentivo à pequenas produções é uma possibilidade para fomentar novas ideias e aumentar a geração de empregos locais. Para os designers, essa facilitação e incentivo tornaria mais atraentes o investimento na geração de novos produtos por conta própria e a atuação em oficinas compartilhadas. Para os que ainda estão em formação, incentivar mais matérias que valorizem o empreendedorismo mostra-se como um caminho interessante para quebrar o círculo vicioso de desindustrialização e de fechamento de empresas.

A partir das pesquisas realizadas, é possível entender um pouco o panorama geral das relações existentes dentro dos espaços maker e a atual situação destes espaços no Rio de Janeiro. Algumas mudanças ocorreram no cenário geral devido à pandemia de COVID-19 entre os anos de 2020 e 2021, o que abalou um pouco as relações que existiam em períodos anteriores e que estão sendo reconstruídas para os próximos anos.

Nos próximos tópicos, serão apresentados os resultados obtidos com a pesquisa de campo, relacionando-os com o que foi pesquisado na literatura.

3.1 O local de trocas

Os locais avaliados na pesquisa de campo, o Polo Maker e o Semente, apresentam situações distintas entre si e perspectivas um tanto divergentes para o futuro.

Ao falarmos do Semente, o espaço mais antigo em atuação hoje no Rio como uma oficina compartilhada, notamos, para o futuro, uma visão mais pessimista em relação a se manter como um espaço aberto de trabalho. Após alguns anos no mercado, a conclusão dos gerentes do Semente é que a forma mais rentável de manter o espaço é por meio dos cursos oferecidos nos finais de semana e de uma produção própria de móveis. Ainda existem no local pessoas que utilizam a oficina como um espaço para sua produção própria, mas que foram reunidas em um dia na semana para terem um atendimento melhor. Esse novo posicionamento é visto como uma conclusão feita depois de anos de experiência com a oficina aberta para aluguel, período em que os gerentes observaram a existência de uma limitação física nesse modelo de negócios que travava uma expansão dos lucros da empresa, o que pode ser lido na entrevista com Pedro Badah. Essa conclusão tomou mais corpo após a pandemia do COVID-19, durante a qual os residentes não podiam ir trabalhar, as aulas dos cursos pararam e o que manteve a empresa funcionando foi a produção própria de mobiliário sob medida. Eles observaram que, desta maneira, com o mesmo espaço físico, eles conseguiriam ampliar sua arrecadação. Apesar desta situação, eles mantêm a possibilidade de usar a oficina em um dia específico, quando eles reduzem as atividades da produção própria para abrir espaço para os residentes. Esse posicionamento então é comparável ao que existia nas oficinas artesãs antigas, nas quais alugavam-se as bancadas de trabalho ociosas para maximizar a utilização do local.

Em contrapartida, vemos a posição do Polo Maker que aposta na diversificação dos espaços para poder atrair um público mais amplo e manter sempre a oficina ocupada. Apesar de ter um espaço limitado, a boa otimização e a utilização dos locais disponíveis tornou o Polo Maker um dos espaços mais completos hoje na cidade para trabalhos artesanais. Ao oferecer espaços para marcenaria, serralheria e prototipação rápida com máquinas de corte a laser e impressoras 3D, o Polo Maker torna-se atrativo para os mais diversos perfis de pessoas, e interesses e conhecimentos prévios se juntam em um só lugar, gerando uma grande troca de conhecimento. O espaço também conta com cursos aos finais de semana principalmente, sendo muitos deles ministrados pelo próprio Augusto, um dos sócios do espaço. Esse investimento na manutenção do local e na diversificação das atividades apenas demonstra o quanto as pessoas deste local acreditam no conceito do espaço maker e buscam melhorar o local no decorrer dos anos. Mesmo com a experiência de frustração com aspectos financeiros no espaço Semente, o Polo Maker se mostra convicto de seu modelo de negócios, investindo mais a cada ano em novos cursos e em equipamentos.

Por intermédio das entrevistas, é possível notar o sentimento das pessoas ao trabalhar em um local compartilhado. Existem pontos positivos e negativos que foram levantados de forma idêntica para ambos os locais e que serão discutidos individualmente.

Para ambos os locais, é interessante perceber como foi unânime o sentimento de troca existente entre as pessoas. Existiram nas entrevistas comentários como “se eu estivesse em um atelier, eu nunca teria aprendido a fazer isso”, ou trocas de soluções como na entrevista do Augusto, do Polo Maker, em que ele cita:

“Por exemplo, é Duane que usa MDF. Tinha um material que era cinza, e aí deu um problema no material que ele tinha que fazer um preenchimento com uma massinha, e não tinha massa cinza, ou era branca, ou era bege, bege claro. E aí tipo, caraca, será que tem onde, será que tem não sei onde? Aí alguém falou assim, alguém que não sabia: ‘Que massa é essa?’ ‘É uma massa F12.’ ‘Ah, ué, gente, é só colorir a massa.’. Aí eu parei pra pensar e falei: “Caraca!” E aí eu peguei a massa branca, peguei grafite”. - Augusto, Polo Maker.

Situações como estas dependem de uma vivência compartilhada, pois permitem que essa troca de ideias flua por meio das conversas. Pessoas com históricos diferentes poderão ter ideias diferentes e soluções distintas para os mesmos problemas.

Apesar destes pontos positivos advindos do compartilhamento do espaço, o principal problema apontado em ambos os locais é relativo à manutenção da organização. É importante, em um espaço onde várias pessoas utilizam as mesmas ferramentas, mantê-las armazenadas nos locais pré-definidos para evitar que elas fiquem espalhadas, impedindo o gasto de tempo na procura de um objeto fora de lugar. Essa economia de tempo é primordial quando levamos em conta que as pessoas que utilizam o local estão pagando por hora/dia. Perder tempo procurando as ferramentas, além de contraproducente, faz com que se perca dinheiro também.

Outro ponto levantado é sobre a utilização das máquinas. Algumas máquinas disponíveis são estacionárias, ou seja, não saem do local pré-definido. Dessa forma, por questões de espaço físico, existe apenas uma no ambiente, como é o caso da serra circular – há apenas uma disponível para os usuários por local. Dessa maneira, caso alguém tenha muitas coisas para passar na serra e outra pessoa queira utilizar a máquina, elas precisam entrar em um acordo sobre a ordem de utilização, senão alguém terá que esperar.

O último ponto levantado é sobre o espaço de armazenamento. No geral, os residentes têm algum tipo de espaço para armazenar o material de trabalho ou as suas ferramentas pessoais, mas este é sempre bem limitado, visto que a oficina é compartilhada com muitas pessoas. De maneira geral, rege um acordo entre o usuário e a gerência do local para situações excepcionais, como o recebimento de um material grande, como chapas de MDF ou compensado que ocupam muito espaço. Nessas situações, é comum permitir o recebimento de tais materiais e a utilização de áreas comuns para armazená-los temporariamente até o total processamento destes, o que deve ser feito da maneira mais célere possível. Entretanto, é neste momento de boa vontade por parte da gerência que algumas pessoas acabam se aproveitando e deixando o material por muito mais tempo do que o combinado, gerando pequenos atritos. Esses detalhes de convivência em um grupo se mostram então um dos principais pontos levantados como sendo os negativos. Apesar disso, os entrevistados que levantaram tais pontos não se mostraram muito incomodados com eles, já que não são impeditivos para o trabalho, apenas demandam um acordo entre as partes, principalmente com o uso das máquinas e ter uma organização melhor para caso a máquina esteja ocupada.

Ao analisarmos o impacto destes espaços na comunidade ao redor, é possível ver algum tipo de movimentação hoje. Foram observadas, em dois momentos no Polo Maker, pessoas que moram nas redondezas indo para a oficina com o objetivo de fazer pequenas tarefas, como cortes simples ou furos. Ainda é pouco se pensarmos na possibilidade de a comunidade ao redor ver o espaço maker como uma extensão de sua casa para fazer alguns serviços, tal como ocorre no caso de uma lavanderia, por exemplo. É possível pensar na expansão destes locais para se tornarem não só ambientes de trabalho, mas lugares onde pais e filhos possam se reunir e aprender a lidar com materiais e processos de fabricação de pequenos objetos e a valorizar o trabalho manual.

3.2 A experiência vinda por aprendizagem informal

A partir das entrevistas feitas com os residentes nos espaços maker, foi possível traçar um perfil geral dos designers informais.

Existem três situações principais que levaram os designers informais a buscar os espaços maker: o desemprego, a insatisfação com o emprego/área profissional de formação ou a busca por praticar um hobby. O desemprego aparece como um grande motivador na busca de novas soluções de fonte de renda. A experimentação com a madeira e outros materiais acaba por levar a pessoa a se interessar mais sobre aqueles materiais e a seguir o caminho das manualidades. Luiz Paulo, do Polo Maker, foi um dos melhores exemplos nessa categoria: em sua trajetória de vida, aos 30 anos, ele se viu desempregado e teve que recomeçar a vida do zero com a marcenaria, iniciando com pequenas lembrancinhas e enfeites, e evoluindo até móveis mais elaborados hoje em dia.

A insatisfação com o emprego/área de atuação se mostra comum mesmo entre aqueles que admitem que ganhavam melhor antes e que hoje já não têm mais o mesmo padrão de vida, mas se veem muito mais realizados. Um dos exemplos mais pertinentes vem do Duane do Polo Maker, que fala sobre seu antigo emprego em uma concessionária de carros, no qual ganhava boas comissões e mantinha um bom padrão de vida, mas atuava em um ambiente de trabalho difícil. Outro bom exemplo é o da Maiara do espaço Semente, que, formada em Medicina, sentia falta da manualidade da área, já que atuava como clínica. Ela viu nos reparos que fazia desde pequena uma oportunidade de especialização e buscou se aprofundar na área de restauração de móveis de madeira.

A procura dos espaços por hobby também foi uma das possibilidades levantadas, e, embora menos comum, ela se torna um motivador para ir para estes locais. Poder fazer barulho e poeira sem se preocupar em incomodar vizinhos ou sujar a casa foi um ponto forte levantado. A possibilidade de alugar o local com todas as máquinas já disponíveis também foi um aspecto importante levantado pelas pessoas que buscaram esses locais inicialmente por hobby. A Alice do Polo Maker, por exemplo, conta que morava em um sítio com espaço e matéria-prima para seus trabalhos, mas a possibilidade de alugar um espaço com todas as máquinas já disponíveis e sem precisar se preocupar com a manutenção delas foi um ponto-chave. Para ela, o que começou como um hobby se tornou uma de suas fontes de renda e, agora, Alice busca expandir a sua produção.

Um detalhe interessante observado nesta amostra pelas entrevistas é que apenas uma pessoa tinha o pai marceneiro. Esse ponto se torna curioso, pois demonstra que a influência dos pais na marcenaria não é um fator determinante para quem buscou um espaço maker. É possível, por exemplo, que a maioria dos pais marceneiros tenha seu próprio espaço, tornando desnecessário que os filhos que optaram pelo mesmo caminho busquem um ambiente compartilhado. Pode-se perceber então que, nessa amostragem nos espaços maker, é mais fácil encontrar novos marceneiros do que pessoas com um histórico familiar na área.

Em termos de aprendizado, todos os designers informais lá presentes se qualificaram por meio de cursos livres oferecidos, de espaços maker da cidade, ou de cursos específicos de marcenaria, como o Estudio Carvas, o Calouste e o Liceu de Artes e Ofícios.

3.3 A experiência vinda por aprendizagem formal

Na pesquisa de campo realizada nos dois espaços maker, foram encontradas quatro pessoas que possuem uma formação em uma área projetual, isto é, que são designers e/ou arquitetos.

Destes quatro entrevistados, apenas Waldyr, do Polo Maker, tem um histórico de atuação profissional na área em empresas formais de design, contando então com uma experiência de mercado. Hoje, Waldyr é aposentado e tem, no espaço maker, um hobby que está se tornando uma complementação de renda, mas sem a pressão de ser sua forma de sustento. Os outros três entrevistados com um ensino formal em design/arquitetura tiveram apenas experiência em estágios obrigatórios na faculdade, indo direto atuar como produtores de suas próprias ideias. A ausência de experiência em empresas é explicada principalmente pela falta de identificação relatada pelos entrevistados com o próprio campo de estudo e pela diferença de práticas entre uma oficina e um escritório. Além disso, o fato evidencia como é forte entre as pessoas desta área a vontade de produzir por conta própria suas ideias e poder atuar diretamente com a realização de seus projetos, o que faz com que elas sigam diretamente para o desenvolvimento de seus negócios. Para eles, é muito mais interessante o desenvolvimento de suas próprias ideias e projetos e ter o contato direto com a execução das peças do que ficar em um ambiente formal de escritório sem as práticas manuais de criação.

Ao analisarmos o caso de Paula, vemos que ela se formou em Arquitetura, fez mestrado na área e tentou entrar no mercado com um estágio em uma empresa pública, mas não houve uma identificação com a área. Isso fica bem evidente no começo da entrevista, quando ela diz:

“É, então assim eu gostava muito da aula, eu gostava muito dos temas, mas quando eu entendi que o trabalho do arquiteto seria basicamente um escritório, seria muito ali no digital, aquilo não foi me batendo, assim, não foi batendo uma identificação e eu comecei a pesquisar outras coisas. Comecei a reafirmar para mim mesmo o que eu gostava, que eu gostava era mais de artes, era mais fazer coisas com as mãos, artesanato, eu gostaria de ter gastado muito mais tempo da minha faculdade é fazendo maquetes, ou fazer algumas coisas esculturais. Eu tinha ali a relação com a EBA que é a Belas Artes que fica ali no mesmo prédio, então peguei matéria ali de eletiva de desenho, desenho de observação, até descobrir que tinha ali no desenho industrial também naquele mesmo prédio e aí eu peguei uma eletiva de oficina de marcenaria. (...) E aí eu falei: ‘Pô é isso eu quero viver... (risos) eu quero viver disso, viver de cheiro de serragem’”. PAULA, 2022

Esse sentimento da falta da prática é comum também no relato do Gabriel, que, assim como Paula, é arquiteto e urbanista. Ele se formou na UFRJ, considerou a atuação profissional muito “fútil”. Percebeu que, mesmo projetando o mobiliário que ficaria na casa do cliente quem iria executar e de fato saberia os detalhes do projeto seria o marceneiro já que, por falta de vivência no ambiente prático, muitos dos detalhes técnicos eram passados de forma errônea a quem iria executar. Essa falta de conhecimento prático o incentivou a ir buscar isso e a atuar por conta própria, o que se juntou ao seu gosto pelo trabalho manual e à sua vontade de executar os projetos. Nas histórias da Paula e do Gabriel, é possível então traçar uma linha que permeia ambos. Os dois se formaram em Arquitetura, coincidentemente na UFRJ, e sentiram falta de uma manualidade maior durante a formação, além da falta de contato com os materiais finais e com as coisas que eles projetavam, inclusive enquanto estagiários. Seus caminhos seguiram para a marcenaria e para uma produção própria em um espaço maker.

O caso da Rafaela já se apresenta como um caminho mais bem definido. Ela é formada em Desenho Industrial pela PUC-Rio e, desde a sua graduação, apresenta interesse em design de joias. Fez cursos livres para se aprimorar e estagiou em um atelier de joalheria. Ao se formar, seguiu caminho solo no desenvolvimento de suas peças com um pequeno atelier em sua casa, e usa o espaço maker para aprender novas técnicas e desenvolver peças maiores que não podem ser

realizadas no seu espaço domiciliar. Rafaela, então, surge como o caso de uma pessoa que já traçou um caminho de desenvolvimento próprio, seja ele em seu local ou em um espaço maker.

É possível, agora, a partir das entrevistas com os designers, traçar três traços observados na fala dos usuários:

- **Focado:** Aquele que, desde a sua graduação, já percebe a sua vontade produtora e deseja atuar desta maneira. Não vai depender apenas da formação que a universidade dispõe e busca novos conhecimentos por fora para chegar ao seu objetivo de trabalhar com o desenvolvimento de seus próprios projetos.
- **Sem Afinidade:** Aquele que, mesmo gostando do curso estudado na graduação, percebeu que sua área, exclusivamente teórica ou com prática limitada, isto é, com a elaboração de um projeto, mas com a execução delegada para terceiros, não era o suficiente para satisfazê-lo profissionalmente. Assim, busca se aprimorar para poder desenvolver seus projetos por conta própria.
- **Hobbista:** Considera a sua atividade manual atual apenas como um complemento de renda ou como uma forma de extravasar a criatividade por meio de um hobby como a marcenaria.

Independentemente do traço da pessoa estudada, é consenso entre os entrevistados que a faculdade hoje não fornece o conhecimento necessário para que o designer/arquiteto saia da graduação podendo atuar por conta própria como um produtor. Waldir teve seu pai como professor de marcenaria, mesmo que tenha sido de maneira informal e indireta. Paula e Gabriel, ao saírem da arquitetura, começaram a fazer cursos para poder entender melhor aquilo que queriam desenvolver na marcenaria. Rafaela fez seu curso de ourivesaria e seu estágio em um atelier enquanto cursava Design, dando a ela uma base maior para atuar como designer de joias assim que terminasse a graduação. Isso demonstra a necessidade dos designers de buscar cursos ou estágios específicos para obter um aprendizado prático maior.

Essa necessidade de realização de cursos posteriores para aprender a parte prática da profissão pode ser um dos motivos para a baixa presença de designers formais em espaços maker, pois estes hoje ainda são ambientes exclusivos e demandam uma segurança financeira maior para uma pessoa estar presente ali.

3.4 As Atividades

3.4.1 *Quais as atividades que os designers exercem dentro deste espaço*

Os dois espaços maker estudados apresentam uma grande otimização do local para trabalho de marcenaria. O espaço Semente hoje é o mais otimizado para essa atividade, inclusive pelo fato de que eles hoje executam trabalhos de marcenaria para um público externo. A estrutura do espaço, que conta com uma router para cortes de chapas de MDF e compensado, pode ser considerada própria de uma oficina de marcenaria profissional. A proposta dos gerentes para o futuro é diversificar o espaço para oferecer mais cursos em áreas diferentes da marcenaria, como culinária e drinkeria, por exemplo, mas hoje os três residentes entrevistados praticam atividades distintas,

embora todos trabalhem com madeira.

Gabriel, arquiteto, apresenta sua atividade de marcenaria moderna, utilizando normalmente chapas de MDF e prestando serviços para o próprio espaço Semente em demandas de desenvolvimento de mobiliário. Maiara, hobbista, já tem sua atividade com enfoque em restauro de objetos de madeira, para colocar em prática o seu curso de restauração de móveis. Rafaela, designer de joias, já faz um trabalho de marcenaria tradicional, utilizando madeira maciça para compor algumas joias que ela produz ou alguma peça especial que mescle madeira e metal. Pontuando então as atividades apresentadas, podemos ter a seguinte lista:

- Marcenaria moderna (MDF e compensado)
- Marcenaria tradicional (madeira maciça)
- Restauro de móveis de madeira

Ao analisarmos o Polo Maker, vemos que, embora menos especializado que o Semente, ele abre a possibilidade de trabalhar com diversas técnicas diferentes, como eletrônica, corte a laser, cutelaria e serralheria, além de conter em seu espaço a tradicional oficina de marcenaria. Desta forma, vemos algumas atividades igualmente diversas acontecendo no local. Dos oito residentes entrevistados, apenas um não atuava com madeira: Ricardo, que trabalha com cutelaria. Dos outros sete, Paula é a que apresenta uma maior quantidade de atividades distintas entre as possibilidades oferecidas pelo espaço. Ela atua com marcenaria tradicional, marcenaria moderna, restauro, serralheria e prototipagem rápida (corte a laser), mas tem uma predileção por trabalhar com restauro de móveis.

Dos seis restantes, Luiz Paulo, Alice, Rafael e Waldir apresentam trabalhos com marcenaria tradicional, isto é, em madeira maciça, cada um com suas peculiaridades e graus de profissionalismo. Luiz Paulo e Waldir são os que apresentam um maior conhecimento da área da marcenaria tradicional, sendo Luiz Paulo um designer tácito que vive do seu trabalho de marcenaria, e Waldir, um designer formal aposentado que hoje atua como hobbista, mas que vê a possibilidade de fazer uma renda extra com seu trabalho. Tanto Alice quanto Rafael são designers tácitos que buscam, em seus trabalhos, uma realização pessoal mais profunda. Alice tem, na marcenaria, uma evolução de seu trabalho artesanal que vem das encadernações. Rafael vê na marcenaria uma maneira de se conectar de forma mais íntima com os objetos que usa no cotidiano ao ver que ele mesmo os produziu. Ele busca se profissionalizar nisso e poder desenvolver suas próprias peças.

Os dois últimos, Duane e João Pedro, apresentam maior familiaridade com a marcenaria moderna, isto é, com móveis em MDF e compensado. Duane é um designer tácito já mais estabilizado no mercado e faz grandes trabalhos de marcenaria moderna para seus clientes. João Pedro já fez alguns cursos e presta pequenos serviços, mas ainda não está estabilizado. Ele ainda quer aprender mais e ajudar outros residentes com suas atividades para se aprimorar.

É importante pontuar também que Duane já ajudou o espaço maker realizando um curso livre de uso de tupia (uma ferramenta elétrica muito comum na marcenaria). Esse é, portanto, o único exemplo de um residente passando seu conhecimento adiante para prossumidores por meio de um curso estabelecido.

Com esse panorama, é possível listar as seguintes atividades exercidas pelos residentes no Polo Maker:

- Marcenaria tradicional
- Marcenaria moderna
- Serralheria
- Cutelaria
- Prototipagem rápida (corte a laser)
- Restauração
- Curso livre

3.4.2 Quais as atividades que os designers exercem que causam um impacto para os prossumidores?

Como apresentado no tópico anterior, Duane é o único residente que já realizou um curso livre para prossumidores no Polo Maker. Os demais residentes não apresentaram interesse nesse tipo de atividade ou ficaram relutantes em realizar um curso, como foi o caso do Waldir, que já cogitou tal possibilidade, mas não se sentiu confiante.

De maneira geral, o pensamento de desenvolver a “cultura maker” não é algo presente na mente dos residentes. Augusto, gerente do Polo Maker, disse em sua entrevista o que pode ser considerado um resumo de tal pensamento.

“O cara não vem pra cá pensando: ‘Vou contribuir pra atividade Maker!’, não, o cara vem pra cá pensado: ‘Eu vou fazer... Tô desempregado, vou fazer um móvel pra vender’. Ou então: ‘Poxa, tô precisando expandir’, entendeu? ‘O Polo Maker é um lugar legal pra eu poder aumentar o meu negócio’. Ou então: ‘Poxa, tô querendo aprender e vou no Polo Maker aprender’. Ninguém está preocupado com a atividade, com o movimento maker, só eu mesmo (risos), ninguém tá preocupado com isso, ninguém fala: ‘Ah, o movimento maker...’, ninguém fala isso.” – Augusto. Polo Maker, 2022.

Apesar desse sentimento mais voltado para as atividades individuais, Augusto também reflete sobre a existência conjunta dos residentes e o espírito de cooperação e de troca de conhecimento dentro do espaço. Portanto, apesar de não haver um pensamento explícito de desenvolvimento de cultura maker por parte dos residentes, as ações e trocas entre os usuários do espaço demonstram um espírito de cooperação, percebido em quase todas as entrevistas quando muitos responderam que uma das maiores vantagens daquele tipo de local é a troca de ideias.

Esperava-se encontrar com mais frequência designers atuando como professores em cursos livres para os prossumidores. Como já foi dito, uma das atividades que mantém os espaços maker é o oferecimento de cursos livres para a comunidade. Era esperado que esse tipo de atividade chamasse a atenção de alguns designers residentes dos locais que estivessem dispostos a diversificar suas atividades e quisessem compartilhar seus conhecimentos com mais pessoas. Isso só foi visto uma vez no Polo Maker, quando Duane ofereceu um curso de utilização da tupa laminadora.

“Eu, quando comecei, não tinha serra de bancada. Então eu fazia 100% dos cortes na tupia, então era bem lento e problemático. Então eu acabei desenvolvendo algumas habilidades, depois fiz algumas peças autorais também, com a tupia que acabou sendo uma ferramenta que eu domino, das máquinas é uma que eu já criei alguns jigs (gabaritos) e tudo mais. Como os cursos aqui do Polo Maker são todos introdutórios, não são cursos técnicos nem muito extensos, acabou surgindo essa parceria de que eu dê o curso de Tupia aqui. Então eu ensino os fundamentos da máquina, a diferença sobre as máquinas, e a gente faz algumas coisas, um pouco de teoria e um pouco de empírico, a gente acaba botando a mão na massa, mas são cerca de 3,4 horas de curso”. – Duane, Polo Maker, 2022.

A situação do Duane mostra algo que se esperava encontrar com mais frequência no presente estudo, mas que não surgiu como se imaginava no início da pesquisa. A atividade de ensino para pessoas leigas demonstra então uma atividade passível de ser mais explorada.

Os residentes também foram perguntados sobre a existência de algum tipo de consultoria para prossumidores que quisessem projetos que pudessem executar por conta própria ou situações similares. Em algumas conversas, comentou-se que situações como essas já ocorreram, mas nenhuma delas teve algum grau de formalidade ou pôde ser explorada comercialmente. As situações se mostraram mais como uma ajuda do que algo que pudesse ser elaborado como um negócio.

Uma situação também observada é que, como foi comentado por Augusto, as pessoas não se veem fazendo parte de uma grande comunidade maker. Os projetos que eles geram nestes locais acabam por não ser compartilhados na internet para que outros possam desenvolver a partir do que foi criado.

3.5 Considerações Finais

Depois de realizar a visita nos espaços maker e ter conversado com muitos designers com diferentes histórias, perfis e objetivos de vida, é possível compreender dois aspectos muito contrastantes.

As histórias que trouxeram estas pessoas para estes espaços são diversas, mas todas envolvem a vontade de produzir com as próprias mãos. Esse sentimento, que transcende classe social e condições familiares, mostra como existem pessoas que desejam produzir e aprender como se executa os projetos que ficavam apenas no papel. Entretanto, essa vontade pode, muitas vezes, ficar contida por diversas situações, como medo das máquinas, falta de incentivo por parte dos pais ou desvalorização da atividade artesanal, mas, como foi mostrado nas entrevistas, muitos decidiram seguir o caminho da produção e colocar em prática suas ideias nestes locais que propiciam o desenvolvimento de diversos projetos, a aquisição de novos conhecimentos e a troca de informações.

Um grande contraste dessa diversidade de histórias e profusão de conhecimentos é a variedade de atividades existentes oferecidas por estes espaços hoje e executadas pelos designers que lá frequentam. O Polo Maker oferta espaço para trabalho adequado em marcenaria, cutelaria/serralheria e um local para eletrônica e impressão 3D que está em implementação, enquanto o Semente se especializou apenas em marcenaria. Na entrevista com Pedro, um dos gerentes da Semente, soube-se que existe um projeto de diversificação do espaço, mas que este não pôde ser concluído devido à pandemia. Esta situação de pouca variedade de atividades se

repete com os designers lá presentes, uma vez que grande maioria se limita às atividades moveleiras; uma trabalha com madeira e joias e apenas um entrevistado atua como cuteleiro. Sabe-se da existência de outros frequentadores da área de cutelaria e serralheria do Polo Maker, mas a quantidade destes usuários em comparação com a marcenaria ainda é muito inferior.

Um ponto importante a ser levantado é a pouca presença de designers de produto formais nestes locais. Havia uma expectativa de que este local que proporciona a possibilidade de desenvolver e prototipar seus próprios produtos atraísse mais este público específico. Este tópico pode se tornar um ponto interessante para uma pesquisa futura com o objetivo de descobrir o que possivelmente causa a pouca presença de designers formais nestes locais.

Por meio da entrevista com a Rafaela do espaço Semente, foi possível perceber a existência de oficinas colaborativas de desenvolvimento de joias pela cidade. Esse tópico levantou um ponto que pode ser explorado em pesquisas futuras sobre os motivos de existir mais espaços colaborativos de desenvolvimento de joias do que locais para prototipagem e trabalhos com marcenaria e serralheria, por exemplo.

3.5.1 A presença dos designers nos espaços maker se mostra relevante para o avanço da cultura DIY?

Mesmo que a percepção individual de cada residente nos locais se mostre indiferente ante um contexto macro com uma cultura DIY, a mera presença de pessoas qualificadas em locais compartilhados se torna um catalisador para o desenvolvimento de novas ideias e soluções. Por meio das interações interpessoais em momentos de descontração ou de necessidade de ajuda, a troca de ideias entre os indivíduos ali presentes se mostra fundamental, sendo inclusive um dos pontos citados em todas as entrevistas como uma das vantagens em trabalhar em um local colaborativo. Então, mesmo que o intuito principal de cada um nos locais seja o de satisfazer uma necessidade profissional pessoal, chegar a soluções conjuntamente, por meio dos repertórios próprios com seus conhecimentos de vida, cria uma rede multidisciplinar difícil de ver em locais não compartilhados. Embora cada um tenha um objetivo pessoal, o gosto pelo trabalho manual fez com que estas pessoas passassem a estar juntas em um mesmo local, e isso fomenta a troca de informações e a geração de conhecimento.

3.5.2 Avaliação dos resultados

A vivência dentro dos espaços maker se mostrou uma experiência rica na geração de oportunidade e de soluções. É interessante ver um ambiente atrair pessoas de contextos tão diferentes e de interesses diversos. Apesar dessa riqueza apresentada, é notório que o espaço maker ainda é um tipo de ambiente pouco divulgado na cidade de Rio de Janeiro e, com isso, tem uma grande oportunidade de se expandir, a exemplo da cidade de São Paulo, com seus FabLabs livres, ou da cidade de Londres, com sua diversidade de locais que se traduz em dezenas de espaços para atender demandas diversas.

A pouca procura de designers de produto formais por espaços maker é uma questão interessante que não foi abordada neste trabalho e que poderia ser estudada em pesquisas futuras. O declínio da indústria nacional, a atratividade de outros campos do design na atualidade ou questões culturais mais antigas podem ser a resposta para esse enigma, mas o questionamento se mantém sobre a baixa adesão desse grupo específico que, a princípio, seria um dos mais interessados nesse tipo de local. Sobre isso, uma percepção pessoal juntamente com os dados obtidos nesta pesquisa pode dar indícios sobre o porquê dessa baixa adesão. Ao longo dos anos de

trabalho na oficina da ESDI, é perceptível como a importância dos espaços práticos tem perdido importância perante os trabalhos digitais. Com o crescimento de áreas como design de serviços e interação e a retração da indústria do estado acaba tornando o design de produtos menos atrativo, especialmente quando falamos do desenvolvimento de produtos de maneira artesanal, que envolve uma qualificação diferenciada. Se juntarmos a esse cálculo a visão preconceituosa histórica que a atividade artesanal possui no país podemos vislumbrar uma das possibilidades que explicam essa baixa adesão. Para essa situação, seria interessante mostrar mais da produção artesanal do design e incentivar mais projetos de produto durante a graduação que envolvam a necessidade de se fabricar o objeto final. A ESDI possui a vantagem de incentivar o uso da oficina por seus alunos e disponibilizar de forma livre o espaço para o desenvolvimento de projetos pessoais dos alunos, situação que não se repete em outras universidades, como a UFF e a PUC, onde os laboratórios ficam fechados ou que as partes mais complexas são executadas por técnicos do local, deixando o aluno de fora desse aprendizado prático. Essa ausência da prática apenas fortalece o movimento de migração de designers para as áreas mais teóricas ou virtuais da profissão.

Nas entrevistas com os residentes, é notória a necessidade de todos os entrevistados em buscar cursos de formação para atuarem melhor com uma produção própria. Aprender a usar ferramentas e softwares foram os principais pontos levantados por eles. Há então a possibilidade de entender isso como uma possível demanda de um grupo específico dentro do design de produtos, o que pode gerar a possibilidade de uma subcategoria, já comum em cursos de graduação ou extensão. Pode ser interessante disponibilizar, para os alunos de graduação, matérias eletivas que tenham como objetivo capacitar melhor os estudantes a se tornarem independentes dentro de uma oficina colaborativa para desenvolver seus próprios projetos. Isso traria mais liberdade para eles criarem suas próprias linhas de produtos sem depender da disponibilidade do mercado para uma colocação profissional.

O impacto da pandemia nos negócios destes locais é algo que não deu para ser medido. É fato que isso ocorreu, pois, um dos locais que seriam inicialmente pesquisados fechou antes de ser possível conhecê-lo. Esse evento, por sua vez, deve ter estagnado, ou até mesmo retraído, a percepção da existência desses locais pelo público, e reduziu o impacto que eles poderiam ter causado durante o período em que estiveram fechados. É importante agora divulgar mais a existência deles, já que o movimento DIY depende da circulação de ideias e de demandas diversas. A internet é um grande facilitador dessa comunidade, mas o fator social ainda é o mais relevante quando se trata de um ambiente colaborativo de trabalho, de troca de ideias e de experiências. Possivelmente, neste momento pós-pandemia, pode ser interessante que os gerentes destes locais se aproximem mais dos locais de geração de ideias, como as universidades, para atrair mais público e difundir o conceito dos espaços maker.

Apesar das grandes vantagens que estes locais apresentam, é inegável que eles ainda são espaços exclusivos. É compreensível a existência dos valores cobrados para a atuação nesses locais, mas isso se torna algo excludente para uma grande parcela da população. Para o Rio de Janeiro, a criação de FabLabs Livres supriria essa necessidade e criaria locais em que qualquer pessoa poderia desenvolver suas ideias.

Olhar para designers produtores, sejam eles formais ou informais, e analisar a atuação de tais profissionais é olhar para décadas de acúmulo de histórias sobrepostas que passam despercebidas. Adquirir, então, uma peça de quem a fez com as próprias mãos é algo que transcende a materialidade envolvida naquela transação, é perpetuar costumes, tradições e valores daqueles que dedicam suas vidas a trazer para o mundo aquilo, que, para muitos, fica apenas no plano das ideias.

Bibliografia

ANDERSON, C. **Makers: A Nova Revolução Industrial**. Nova York: Elsevier, 2012.

ARAÚJO, E. **O papel do designer na cultura DIY e sua atuação em espaços maker no Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro: UERJ, 2023.

COSTA, C. M. O. N. G.; PELEGRINI, A. V. O Design dos Makerspaces e dos Fablabs no Brasil: um mapeamento preliminar. **Design e Tecnologia**, Rio Grande do Sul, 2017. 57-66.

DUARTE, H. RJ perde 20% do parque industrial e cerca de 100 mil empregos em 5 anos. **G1**, 12 Julho 2021. Disponível em: <<https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2021/07/12/rj-perde-20percent-do-parque-industrial-e-cerca-de-100-mil-empregos-em-5-anos.ghtml>>.

FIRJAN. **Mapeamento da indústria criativa no Brasil**. Rio de Janeiro. 2022.

GOLDSTEIN, C. **Do it Yourself: Home Improvement in 20th-century America**. Princeton: Princeton Architectural Press, 1998.

GROPIUS, W. **Manifesto e programa da Bauhaus**. Weimar. 1919.

OLIVEIRA, R. “Vamos virar uma grande fazenda”: Brasil vive acelerada desindustrialização. **El País**, 7 Dezembro 2021. Disponível em: <<https://brasil.elpais.com/economia/2021-12-07/o-brasil-vai-virar-uma-grande-fazenda-um-pais-em-acelerada-desindustrializacao.html>>.

SENNETT, R. **O Artífice**. Rio de Janeiro: Record, 2020.

SOBRAL, B. L. B. A Evidência da estrutura produtiva oca : o estado do Rio de Janeiro como um dos epicentros da desindustrialização nacional. In: _____ **Desenvolvimento Regional no Brasil: políticas, estratégias e perspectivas**. Rio de Janeiro: IPEA, 2017. p. 397-426.