

# Repair Manifesto

## 1. Geef producten een langer leven!

Repareren is niets meer of minder dan de kans pakken producten een tweede leven te geven. Kapot betekent nog niet het einde. Repareren is niet tegen consumptie. Het is tegen onnodig dingen weggooien.

## 2. Elk product moet te repareren zijn.

Ontwerpers: zorg ervoor dat dingen hersteld kunnen worden. Zet aan tot doe-het-zelf reparaties op een simpele, uitnodigende wijze.

Consumenten: koop dingen die te repareren zijn. Of zoek uit waarom je ze niet kunt vinden. Wees kritisch en nieuwsgierig.

## 3. Repareren is niet hetzelfde als vervangen.

Vervangen is het kapotte deel weggooien. Ja. Dat is dus NIET het soort repareren dat we bedoelen.

## 4. Als het er niet dood van gaat, wordt het er alleen maar beter van.

Iedere keer dat iets gerepareerd wordt, wint het aan potentie, historie en schoonheid. Het krijgt een ziel.

## 5. Repareren is een creatieve uitdaging.

Repareren stimuleert de verbeelding. Maak gebruik van oude en nieuwe technieken, gereedschappen en materialen en ontdek de vele mogelijkheden.

## 6. Reparatie overleeft mode.

Repareren gaat niet over styling of trends. Producten die herstelbaar zijn, hebben geen houdbaarheidsdatum.

## 7. Repareren is ontdekken.

Tijdens het repareren van producten krijg je veel cadeau. Zoals de kennis hoe iets in elkaar zit en hoe het werkt - of niet werkt.

## 8. Repareer - ook in goede tijden!

Wie denkt dat dit manifest met de recessie te maken heeft, zit er naast. Dit gaat niet over geld, dit gaat over een mentaliteit.

## 9. Gerepareerde dingen zijn uniek.

Zelfs *fakes* worden *originals* nadat ze zijn gerepareerd.

## 10. Repareren maakt onafhankelijk.

Laat je niet afschrikken door technologie. Verdiep je in de mogelijkheden van reparatie. Doe het zelf of laat het doen, maak het beter én geef je kennis door.

## 11. Alles is te repareren. Zelfs een plastic tas.

Maar we raden aan om een tas te nemen die wat langer meegaat. En herstel 'm als het nodig is.

**Stop recycling. Start repairing.**