

radicais e não incrementais. As inovações incrementais são aquelas introduzidas paulatinamente no nosso cotidiano, de forma que são incorporadas gradativamente, sem haver grandes mudanças. Seria o que se chama de redesign do existente. [3] As inovações radicais, por outro lado, são as que conseguem romper os padrões normais, ou melhor entendidos pelo termo em inglês “*mainstream*”, e criar novas possibilidades.

O design para a sustentabilidade teve seu início voltado ao redesign do existente, criando produtos à partir de materiais com menor impacto ambiental, minimizando o uso de recursos, criando objetos mais duráveis, desmontáveis e reciclados e/ou recicláveis. Porém, a mudança incremental, apesar de ser um excelente caminho, poderá não dar conta da mudança necessária.

Buscando a desmaterialização, os designers preocupados com o meio ambiente, apostaram no desenvolvimento dos Sistemas Produto Serviços, mas conhecidos pela sigla inglesa PSS (Product Service System). A ideia principal era a de dar acesso a soluções, satisfazendo os usuários, sem a criação e produção de novos produtos, reduzindo o consumo de novos e incrementando o compartilhamento. [4] Assim, produtos compartilhados poderiam possibilitar a não fabricação de novos. Além disto, poderiam levar a uma mudança indireta das empresas, que seriam responsáveis por um melhor uso dos objetos, pelo recolhimento no fim-de-vida e por serem motivadas a aumentar a duração dos produtos, através de manutenção mais adequada, etc.

Atentos a esta possibilidade, os designers preocupados com o meio ambiente, passaram a desenvolver habilidades ligadas à gestão, criação e comunicação de Sistemas Produto-Serviços. Nota-se que aos poucos os cursos de design no Brasil estão incorporando disciplinas atentas a estas novas ferramentas.

Os Sistemas Produto Serviços não são uma garantia de menor impacto ambiental. Pode-se observar que em alguns exemplos há um aumento de transporte ou embalagem. [2]

No entanto, a incorporação destas novas habilidades nas atividades dos designers permitiu expandir a ação destes e podem servir para um novo papel que vem sendo exigido dos designers, o de experts em design.

DESIGN PARA A INOVAÇÃO SOCIAL

Em seu mais recente livro, Manzini, ao lado de Coad [5-4], nos apresenta a necessidade de repensar o papel do designer.

Hoje em dia, nos países ditos de industrialização madura, ou ricos, a crise econômica exigiu que as pessoas repensassem seus modos de vida, buscando viver melhor, consumindo muito menos. Repensando o conceito de bem estar baseado no consumo. Por outro lado, os países onde a economia está em rápida ascensão, as pessoas estão sofrendo uma transformação socioeconômica profunda, tendo que redefinir, também, suas formas de bem estar. [5]

Manzini [2] nos apresenta três hipóteses de trabalho relacionadas ao bem estar e a atual crise ambiental e social. Aqui descreveremos de forma leviana, apenas para que se possa posteriormente refletir sobre os casos de inovação social levantados durante as disciplinas ofertadas.

- **Crise dos bens comuns:** são bens que são de todos e não são de ninguém, como é o caso da água e dos locais públicos como praças e parques, mas também a segurança e o sentimento de pertencimento. Estes bens não podem ser comprados e vendidos, portanto, foram colocados fora das prioridades do padrão hegemônico.
- **Desaparecimento do tempo lento e contemplativo:** este é o tempo para “fazer nada”, ou tempo para contemplarmos de forma lenta e profunda qualidades de nossas vidas. Com a saturação dos afazeres e a aceleração das ações, o tempo de reflexão passou a ser escasso.
- **Difusão dos bens remediadores:** são considerados pelo autor “produtos ou serviços que tentam tornar aceitável um contexto de vida que é, por si mesmo, altamente deteriorado”. Ou seja, bens e serviços para uso e consumo privados que tem como premissa a melhoria da vida (novas máquinas de lavar roupas, garrafa de