

ABSTRACT

Design for social innovation is a relatively recent approach of the Design for sustainability, which deals with initiatives from creative communities that can lead a discontinuity of current patterns of production and consumption. Creative communities are Design initiatives for social innovation, a group of people, volunteers, which unite themselves in order to resolve daily problems in collaborative and participative forms.

This research is linked to an international network called DESIS (Design of Systems for Social Innovation and Sustainability), which president is called Ezio Manzini and possesses collaborative laboratories all over the globe. In Brazil, the network has five laboratories and one of them is in the Design and Sustainability Nucleus that is linked to the Design Department of the Federal University from Paraná (UFPR).

The article describes the activities related to the subjects given with this theme, from UFPR's network, from 2009 to 2014. This way, the article gives a brief presentation of the network and from the context in which the practical didactic developed.

Particularly, the article reflects the didactic experience of an extension course, a discipline offered for graduation course and other for post graduation in Design from UFPR.

Initially, the article treats about the Design and Social Innovation theme adopted in the subject. Following, the DESIS network is presented and its laboratories in Brazil. Following, it is presented the offer of the subjects and courses that are specifically related with the Design Department from UFPR. The cases raised in each subject, just as the responsible researchers, are described. In order to understand this procedure, the article enumerates the toolkit created by DESIS network for the cases raised, just as for the selection criteria. The collected initiatives, the methods and settings adopted for the cases raised, analysis and proposition for initiative improvement, just as the adaptations adopted for the context in which the subjects were inserted are presented. The subject models and their interference in the results are also included. A more detailed analysis is made based on the collected initiatives types and their relevance for the inserted and national context.

KEY WORDS: Design for sustainability, social innovation, creative communities

INTRODUÇÃO

O design para a Inovação Social é uma área recente de pesquisa, ensino e prática do design para a sustentabilidade, área esta que vem sendo desenvolvida para suprimir a necessidade de uma abordagem mais radical frente aos padrões atuais de consumo e produção.

Manter a qualidade de vida para uns e possibilitar que os menos favorecidos possam ascender a uma boa qualidade de vida é um desafio enorme, ainda hoje não atingido mesmo com os atuais avanços e inovações tecnológicas.

Desafio ainda maior nos apresenta um futuro próximo, se considerarmos os estudos que demonstram que nos próximos 50 anos teremos que viver com uma quantidade de apenas 10% dos recursos hoje consumidos, dados estimados que são conhecidos por fator 4 e 10. [1]

Os princípios Fator 4 e Fator 10 dão uma ilustração simples e eficiente da desmaterialização. Foram respectivamente elaborados em 1997 por Von Wiedersacker (diretor do Instituto Wuppertal) e Schmidt-Bleek a partir de 1994. Para facilitar o acesso dos países em desenvolvimento ao crescimento, preservando ao mesmo tempo os recursos e evitando maior poluição, eles preconizam uma redução dos fluxos de matéria na economia: uma divisão por quatro daqui a vinte ou trinta anos e por dez daqui a cinquenta anos." [1]

Neste mundo onde teremos que consumir muito menos do que os padrões atuais, há a exigência de uma mudança drástica, uma ruptura com os padrões atuais de produção e consumo das populações que se encontram nos países de industrialização madura. Por outro lado, há a necessidade de se motivar as populações dos países que estão alcançando um melhor padrão de consumo, como por exemplo o BRIC (Brasil, Rússia, Índia e China), a adotarem novos padrões, buscando satisfazer suas necessidades com outros modelos de acesso, não sendo necessariamente pela aquisição de novos produtos. [2]

A mudança exigida para a sustentabilidade do planeta, ou mais precisamente da continuidade da raça humana no planeta, deve ser tão drástica, que exige a incorporação de inovações do tipo