

PT

Num pré-existente mundo de ideias convencionais, a mudança é iminente, pois a velocidade de criação de nova informação é cada vez maior, e as entidades não estão preparadas para agir sobre ela. Por isso, nós, enquanto designers, temos de mostrar às entidades, individuais e coletivas, como devem abordar estes novos temas, e acontece que as abordagens e os resultados de certas atividades continuam a ser tratadas com os mesmos métodos desde há muito tempo. Temos então uma sociedade que é bombardeada com novos problemas e novos desafios diariamente, que é necessário resolver com novos métodos e novas ideias. Os métodos convencionais são o resultado de muitos anos de experiência e se, os contextos forem os mesmos, os resultados continuariam a ser bons, mas o mundo está a mudar e os contextos também, por isso, estas práticas antigas não irão funcionar e teremos de usar as capacidades que o design tem de moldar, articular e explorar para ajudar a compreender estes novos desafios. Contudo, é normal que exista dificuldade para estas entidades responderem bem a estes problemas, porque de um momento para o outro vêem-se na necessidade de tratar de temas que nunca antes foram discutidos. Pelos métodos convencionais, uma cidade seria simplesmente uma cidade, pois teria todos os serviços que a colocaram na categoria de cidade, como hospitais, polícia, etc. Com a constante mudança, e com outros serviços que dão às cidades melhores condições de vida, estas entidades têm de decidir como querem ser vistas: Que tipo de cidade é que estamos à espera de encontrar? Qual é a sua identidade e que ideias novas existem que marquem aquela cidade como 'aquela cidade'? Cada vez mais existe a possibilidade de, com orçamentos baixos, viajar e visitar vários países, e muitos optam por fazê-lo com uma mochila às costas. Estes que querem descobrir a cidade desfrutariam muito melhor da experiência não tendo que carregar com o peso da mochila. Esta nova maneira de viajar, que acarreta este problema, poderia ser resolvida com a criação de pequenos aglomerados de cacifos de betão, de vários tamanhos, espalhados pela cidade. Estes cacifos, além de ajudarem ao ambiente e à composição geral da cidade com uma boa estratégia de localização poderiam não só, ser viáveis para os viajantes, mas também para os cidadãos. Curiosamente, todos os projetos são concebidos por pessoas para pessoas, o que nos leva a pensar que a participação destas no projecto garante vários pontos de vista, onde nós servimos de mediadores do processo e articuladores de ideias. Este tipo de envolvimento vai ajuda-las também a serem articuladores de ideias o que vai permitir criar e a tomar melhores decisões no dia a dia. Assim sendo, os designers, têm um papel fulcral no que diz respeito à inovação social, pois nós além das *cmk's*, das viúvas, resistências de materiais, acabamentos e outras coisas, *trazemos o sentido crítico que nos permite olhar a realidade e perceber aquilo que não resulta, trazemos também a criatividade que nos permite olhar para o que não resulta e imaginar algo que seja utilitário e trazemos o design em si que nos diz que, aquilo que imaginamos, tem de ser viável segundo certas condições.* (Ezio Manzini, 2015)

EN

In a pre-existing world of conventional ideas, change is imminent, new content is appearing faster than ever and most of the entities aren't ready to act upon it. That is why, we as designers, need to show those entities, individual and collective ones, how they need to approach these new challenges because these entities are handling them in the same way that they did years ago. We have a demanding society that is bombarded with new problems and challenges that need fresh methods and ideas as their solution. Those conventional ideas are the results of years of experiences which if applied to the same circumstances would produce the same satisfactory results, but as I've said, the world is changing and so are the contexts, that is why the conventional way of thinking won't work anymore and we need to use the abilities that design has to shape, articulate, explore and help understand these new challenges. Despite that, it is understandable that these entities have a hard time coming up with good outcomes for these new problems, because in a short period of time they see themselves trying to address themes that they have never discussed.

By conventional methods a city would be able to be addressed as such, just by having the required services that they need to be qualified as "a city", like hospitals, police, etc. With this fast growing change, cities need more assets that provide a better life to the citizens and also need to know how they want to be recognized: Which kind of city will we find? What is the identity, new assets and services they have that distinguish that city as that specific city? There has been an increasingly bigger possibility to travel at low costs and visit several countries, which many people are choosing to do so, by using backpacks. Those who want to discover the city would enjoy it better without the weight of their back. So, this new way of travel that entails this problem, could be solved just by creating sets of concrete lockers, with different sizes, and spread them throughout the city. Besides that these lockers could be a part of the environment and with a good strategic location could be also feasible for the citizens. All this projects are designed by people for the people which leads us to think that the implication of the people in the projects ensures several points of view, where we mediate the process and articulate the ideas. This implication also helps the people to articulate the ideas themselves and that will allow them to become better decision makers in their everyday lives. Therefore, designers are the core to social innovation, because besides the *cmk*, the widows, strength of materials and details *we bring critical sense that allow us to look to the reality and see what we don't like, we also bring creativity that allow us to imagine things that can fix what we don't like, lastly we bring the design that tells us that what we imagined must be viable in certain conditions.* (Ezio Manzini, 2015)

Manzini, Ezio. (2015). Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation. MIT Press.

Fuad-Luke, Alastair. (2009). Design Activism, Beautiful strangeness for a sustainable world. London: Earthscan

Medea, Malmö University. (2015). Ezio Manzini: Design, When Everybody Designs. Retrieved 17 fevereiro 2017, from <https://www.youtube.com/watch?v=Ap-vE53CdFI>