

# carpet tapete

Como citar este texto: KORIA, M. Desenhando sistemas para o bem-estar humano. In: VIRUS N. 3. São Carlos: Nomads.usp, 2010. Disponível em: URL. Acessado em: dd/mm/aaaa.

## Desenhando sistemas para o bem-estar humano

### Mikko Koria

Arquiteto, doutor em Economia, professor da Aalto University e diretor do Programa Internacional de Administração de Negócios em Design, Helsinque, Finlândia.

Todo ano, líderes mundiais encontram-se no Fórum Econômico Mundial, em Davos, na Suíça, para colocar-se em contato e discutir questões globais. Enquanto o fórum tem sido duramente criticado por sua atitude onipotente e indiferença às reais questões que afetam a humanidade, uma reunião recente enfatizou duas importantes questões: a deficiente governança econômica global e a natureza sistêmica dos problemas econômicos mundiais. À primeira vista, poder-se-ia supor que estas questões têm pouca relação com os desafios que designers, arquitetos, urbanistas ou gestores confrontam todos os dias. Os problemas sistêmicos globais e a governança parecem estar distantes e não acessíveis às bases populares.

Mas será isso realmente assim? Essas questões estão distantes? Elas parecem, de fato, impactar nosso cotidiano e, de alguma forma, lemos constantemente sobre elas nos jornais. Impotentes, as autoridades levantam as mãos e se rendem. As instituições financeiras globais deficientes baseadas na ganância tornam a vida cara para o homem comum e sociedades falham em suprir até mesmo os serviços mais básicos em saúde e educação para seus membros.

A observação principal é que as questões globais tocam tanto a base como o topo da pirâmide global; o sistema econômico global alcança todos os níveis, afeta todos os membros da sociedade em todos os lugares. Pode-se argumentar que isto é o supersistema dos sistemas, a cola que une as coisas. Ele ultrapassa os limites de quase todos os outros sistemas globais e locais; como um sistema projetado e aberto ele é o meio para a troca de matéria e energia com seu entorno. Envolve e consome inputs sistêmicos e produz outputs através de processos que transformam ambientes físicos, sociais e virtuais. Ele transforma até mesmo sistemas naturais em sistemas híbridos homem-natureza, comercializando a natureza de diversas formas.

Assim, praticamente toda atividade humana, incluindo design e projeto, é afetada pelo sistema econômico global (e, evidentemente, por seus problemas). Embora possa não ser propício avaliar a benevolência do sistema, devido à dificuldade de concordância sobre um quadro de valores comuns, faz sentido examinar sua lógica existencial em relação a outros sistemas. Pode-se argumentar que, enquanto a razão para a existência do sistema econômico não apoiar explicitamente a idéia aristotélica [1] de eudaimonia, ou boa vida, ou viver e fazer o bem ou, na perspectiva similar de Amartya Sen [2], bem estar e viver sem vergonha, então nenhum dos sistemas globais interligados pode prosperar sozinho nesses termos. Isto implica que a cola que une os sistemas é essencialmente falha em termos de prover um bem-estar amplo e inclusivo.

Entretanto, há esperança. A teoria dos sistemas envolve a idéia de um diálogo interdisciplinar entre áreas de estudo e, como nota Bánáthy [3], ela envolve uma configuração de partes interconectadas em forma de rede. Como proposto, além disso, por Holland [4], sistemas são, por natureza, complexos e adaptativos, e possuem capacidade de evolução. Altere deliberadamente uma parte do sistema, e outras partes e mesmo sistemas interligados são afetados pela co-evolução emergente que se organiza através de regras simples internalizadas.

E onde entra o design/projeto? Como ele se relacionaria com os sistemas? E, mais importante, podem o design e o projeto influenciar positivamente a idéia de "boa vida", talvez através de mudança transformadora sobre o sistema econômico? Da perspectiva da economia de bem-estar, estas são as questões-chave que se pode fazer sobre design/projeto e seu impacto.

Na tentativa de olhar para essas três questões, é útil revisitar o pensamento de Richard Buchanan [5], em termos de se reconhecer que o design é uma arte liberal da cultura tecnológica [6]. Essa idéia, juntamente com a execução desta atividade, projetar, coloca-o na esfera da produção industrial, com conexões com a cultura, a arte e a ciência. Em outras palavras, design/projetar é inerentemente interdisciplinar, permeando vários sistemas e representações.

Adotando e ampliando essa idéia, Buchanan também cria uma hierarquia sistêmica no design/projetar. Em primeiro lugar, trata-se de produtos, artefatos; esta é visão mais comum do design, como produtos, enquanto projetar é essencialmente o desenvolvimento de novo produto (NPD) [NT]. Há muitos sistemas embutidos nessa área (roupas, objetos domésticos, ferramentas, instrumentos, maquinária, veículos, para mencionar alguns). Em segundo lugar, serviços adicionam outro conjunto sistêmico com sua preocupação com conectividade e logística. Ainda assim, pode-se argumentar que ambientes projetados são outro conjunto de sistemas, alguns simples, outros extremamente complexos. Arquitetos operam nessa área, relacionando, por natureza, várias profissões e objetivos (algumas vezes conflitantes). Mas é a última categoria que apresenta as principais oportunidades para aqueles envolvidos com design. Sistemas também podem ser projetados, possivelmente independentemente do que se pretende que o sistema seja.

É onde entra o design thinking [7]. Reconhecer que os sistemas co-evoluem, são emergentes por natureza, operam exatamente no limite do caos, mesmo quando são bastante imperfeitos, torna obsoleto o raciocínio dedutivo ou indutivo. Assim, modelos tradicionais, lineares e positivistas simplesmente não funcionam. Projetar sistemas é, portanto, um processo inerentemente abdutivo, iterativo e participativo, que necessita partir de uma abordagem centrada no homem, reunindo empatia, criatividade e racionalidade para criar novos futuros. Projetar sistemas envolve necessariamente sistemas encaixados de produtos, serviços e ambientes: é, portanto, quase um supersistema em si mesmo.

Neste contexto, é óbvia a oportunidade de se projetar sistemas que visem o bem-estar humano, e, isso conseqüentemente, impulsiona o sistema econômico para se alinhar com esses objetivos (melhorando a cola econômica). Isto posto, o sistema projetado deve envolver uma lógica

economica para alcançar a sustentabilidade. Mas isso é diferente do simples lucro financeiro no sentido tradicional (embora também possa significar um retorno financeiro de investimento). Assim design/projetar pode contribuir significativamente para os sistemas, mas, indiscutivelmente, apenas quando enfrenta o nível sistêmico com uma visão holística. Isto implica que os designers precisam deixar suas torres de marfim e comprometer-se (com o resto) para co-criar. É do que se trata o design/projetar: melhores futuros articulados para todos nós.

## Referências

<sup>1</sup> Broadie, S., Rowe, C. (2002). Aristotle Nicomachean Ethics: Translation, Introduction, and Commentary. Oxford: Oxford University Press.

<sup>2</sup> Sen, A, (1999) Development as Freedom, Oxford, Oxford University Press.

<sup>3</sup> Bánáthy, B., H., (1997,) [A Taste of Systemics](#), The Primer Project, 2007.

<sup>4</sup> Holland, John H. (1999) Emergence: from chaos to order. Reading, Mass: Perseus Books. [ISBN 0-7382-0142-1](#).

<sup>5</sup> Buchanan, R. (1995) Wicked Problems in Design Thinking, in Margolin, V., and Buchanan, R., (eds.) (1995) The idea of design, Cambridge, Mass: The MIT Press, ISBN 0-262-63166-0 pp. 3-20.

<sup>6</sup> Idem, p.3.

<sup>7</sup> See for example Simon, H. (1969). The Sciences of the Artificial. Cambridge, Mass.: MIT Press, or Lockwood, T. (2009) Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value, New York: Allworth Press

NT: NPD Sigla em inglês que significa "New Product Development".