

Design na Economia Solidária e suas implicações metodológicas

Design in Solidarity Economy and its methodological implications

Isabela Luiza Molin de Siqueira

isabelaluiza@alunos.utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil

Marilene Zazula Beatriz

marilenez@utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil

Alanis Louise de Mello Zukowski

alazuk@alunos.utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil

RESUMO

A partir da experiência em extensão no projeto *Rede Mandala – Rede Paranaense de Economia Solidária Campo-Cidade*, este artigo coloca em cena processos metodológicos de Design. Questiona-se a eficácia de processos projetuais dominantes, associados a valores positivistas de progresso e que utilizam-se da técnica científica de redução, ao lidar com questões de cunho social, como são as demandas por projetos de coletivos autogestionários da Economia Solidária. Reconhecendo tal necessidade, a pesquisa recorre a base teórica na definição da faculdade de projetar presente na obra “O Conceito de Tecnologia” de Álvaro Vieira Pinto, reconhecendo a totalidade do processo histórico das contradições na atividade projetual, concretizando o verdadeiro projeto humano a partir de novas relações com o mundo, especialmente condições de trabalho, oferecendo maior embasamento para mudança social almejada pela Economia Solidária. A partir disso, é levantada a possibilidade de elaboração e aplicação de um processo projetual alicerçado na dialética, capaz de suprir demandas de Design de coletivos autogestionários da Economia Solidária.

PALAVRAS-CHAVE: Economia Solidária. Design. Dialética.

ABSTRACT

Based on the experience in extension in the project *Rede Mandala – Rede Paranaense de Economia Solidária Campo-Cidade*, this article presents methodological processes of Design. The effectiveness of dominant design processes is questioned, associated with positivist values of progress and that use the scientific technique of reduction, when dealing with social issues, such as the demands for projects by self-managed collectives of Solidarity Economy. Recognizing this need, the research uses the theoretical basis in defining the faculty of design present in the work "The Concept of Technology" by Álvaro Vieira Pinto, recognizing the totality of the historical process of contradictions in the design activity, realizing the true human project from new relationships with the world, especially working conditions, offering greater foundation for the social change desired by the Solidarity Economy. From this, the possibility of elaborating and applying a design process based on dialectics is raised, capable of meeting the Design demands of self-managed collectives of the Solidarity Economy.

KEYWORDS: Solidarity Economy. Design. Dialectics.

INTRODUÇÃO

Em 2017 na Lapa (PR), durante uma oficina realizada na 16ª Jornada de Agroecologia, iniciaram-se as primeiras conversas a fim de criar uma articulação que reunisse redes, empreendimentos e coletivos de economia solidária no Paraná. Posteriormente, foram realizados dois seminários; um em março, no Centro Comunitário e de Proteção Alimentar Padre Miguel – Cecopam, e outro na 17ª Jornada de Agroecologia, ambos no ano de 2018, em Curitiba. Para tornar a criação e fortalecimento da rede possível, foi constituído pela Tecsol – Incubadora de Economia Solidária da Universidade Tecnológica do Paraná (UTFPR) e pelo Centro de Formação Urbano Rural Irmã Araújo – Cefuria, o projeto *Rede Estadual de Economia Solidária Fortalecendo Campo-Cidade* (CEFURIA, 2018?).

O projeto tem como objetivo “consolidar uma Rede Estadual de Economia Solidária como estratégia de fortalecimento e ampliação da produção, comercialização e consumo na perspectiva do fortalecimento da política pública de Economia Solidária” (CEFURIA, 2018?). A articulação foi nomeada *Rede Mandala – Rede Paranaense de Economia Solidária Campo-Cidade*, e vem atuando em ações de fortalecimento dos empreendimentos desde março de 2018:

“A partir da metodologia participativa, o projeto desenvolve instrumentos para apoiar os sujeitos com a criação, desenvolvimento e aplicação de tecnologias sociais com vistas ao alcance dos objetivos dos grupos e na viabilidade do trabalho e renda dentro dos princípios da economia solidária[...]” (CEFURIA, 2018?).

Com a participação como bolsistas no projeto de extensão *Rede Mandala – Rede Paranaense de Economia Solidária Campo-Cidade*, constatou-se, empiricamente, diversas demandas advindas dos Empreendimentos Econômicos Solidários por produtos e serviços que competem às disciplinas de Design. Com o desenvolvimento das atividades da Rede, percebeu-se a oportunidade de principiar estudos de processos metodológicos de Design sobre aplicações sociais, tendo em vista que as práticas dominantes abordadas na universidade por diversas vezes não condizem com a realidade dos coletivos, uma vez que estes requerem para o exercício da Economia Solidária o desempenho de metodologias participativas, além da crescente demanda por tecnologia social e Design.

MATERIAIS E MÉTODOS

Para iniciar as análises acerca do Design na Economia Solidária, direcionou-se o olhar sobre processos e métodos dominantes de projeto na área de Design, estabelecendo reflexões acerca da eficácia destes quando se trata de abarcar problemas sociais frequentemente presentes no cerne de coletivos autogestionários. A fim de introduzir os tópicos de discussão, fez-se uso da obra “Introdução à economia solidária” de Paul Singer (2002) e “Uma introdução a história do design” de Rafael Cardoso (2008). Em seguida, buscando explorar uma alternativa metodológica orientada pela mudança social, aproximaram-se as reflexões contidas nos apontamentos metodológicos sobre Design da obra “O Conceito de Tecnologia”, de Álvaro Vieira Pinto (2005).

Economia Solidária

Com a finalidade de apresentar a problemática, utilizou-se como base teórica a obra de Paul Singer “Introdução à Economia Solidária” (2002) para conceituar Economia Solidária, a qual pode ser definida como sendo o conjunto de atividades econômicas que se pautam nos princípios norteadores

da autogestão, cooperação e sustentabilidade, compreendendo uma variedade de práticas sociais e econômicas por meio de cooperativas, associações, clubes de troca, empresas autogestionárias, redes de cooperação, entre outras, onde se trabalha para produção de bens, prestação de serviços, finanças solidárias, consumo solidário e formações. Essa estrutura está estritamente ligada aos valores humanos e direitos trabalhistas, e suas atividades são continuamente referenciadas como uma alternativa ao capitalismo, o qual propicia rupturas nas relações de produção que acentuam a urgência de um novo modo de organização do trabalho e das práticas econômicas e sociais.

Assim, a Economia Solidária se desenvolve a partir da extensa história associativa dos trabalhadores, desde a Primeira Revolução Industrial.

“Os trabalhadores em conflito com seus empregadores, em vez de se limitar a reivindicações de melhoria salarial e de condições de trabalho, passavam a tentar substituí-los no mercado. A greve tornava-se uma arma não para melhorar a situação do assalariado, mas para eliminar o assalariamento e substituí-lo por autogestão.” (SINGER, 2002, p.29)

Na sucessão do século XVIII para o século XIX, foram formados na Grã-Bretanha os primeiros sindicatos e cooperativas. Com a constituição da cooperativa de consumo dos Pioneiros de Rochdale (1844), o cooperativismo se consolida em grandes empreendimentos e se dissemina pelo continente europeu e em sequência pelos demais.

No Brasil, a economia solidária passa a ter maior visibilidade no decorrer da década de 1980, após o desaceleramento econômico e a crise do desemprego (SINGER, 2002). Nesse período, surgem entidades representativas da economia solidária, como a Associação Nacional de Trabalhadores, Empresas de Autogestão e a Unisol Brasil. Após 1999, outro integrante da economia solidária no Brasil é constituído, pelas cooperativas, grupos e redes, incubados por instituições universitárias, intituladas Incubadoras Tecnológicas de Cooperativas Populares (ITCPS).

Parte-se do princípio que todas as formas organizacionais na economia solidária devem ser coordenadas de forma democrática, assim como as relações de equidade precisam ser nutridas entre seus integrantes, uma vez que somente dessa maneira se realiza a solidariedade na economia. Seguindo essa lógica, uma cooperativa não deve estabelecer uma relação de subalterno e subordinado, mas sim onde todos são sócios e têm direito ao voto, além de dividirem a renda igualmente. Assim, é necessário que os sócios obtenham as informações não somente operacionais mas do que ocorre dentro do empreendimento e quais alternativas de resolução de problemas são possíveis. Singer (2002) alega que por exigir um esforço superior dos seus integrantes a autogestão pode se apresentar como uma contrariedade pela insuficiência de formação democrática dos sócios, assim “a prática autogestionária corre o perigo de ser corroída pela lei do menor esforço” (SINGER, 2002, p.20).

Conforme dito, a economia solidária tendo como seu objetivo principal a mudança das relações sociais, a economia solidária configura uma alternativa econômica e produtiva significativa, ao passo que segue antagonicamente de um mercado dominante, o qual é voltado ao consumismo, produção exacerbada, obsolescência programada, e enfraquecimento da mão de obra, os quais produzem consequências sistêmicas por sobre toda sociedade. “Mas, para uma ampla faixa da população, construir uma economia solidária depende primordialmente dela mesma, de sua disposição de aprender e experimentar, de sua adesão aos princípios de solidariedade, da igualdade e da democracia” (SINGER, 2002, p.112).

Design

Antes de iniciar a discussão, faz-se importante conceituar, também, a história do design. Para isso, recorre-se à obra de Rafael Cardoso “Uma Introdução à História do Design” (2008).

Existem diversas definições e debates acerca do termo. Frequentemente, as definições se dão a partir da etimologia da palavra, especialmente no Brasil onde Design é um vocábulo estrangeiro relativamente recente, por isso estando sujeito a dúvidas e desconfianças (CARDOSO, 2008). A palavra origina-se no inglês:

“A origem imediata da palavra está na língua inglesa, na qual o substantivo *design* se refere tanto à ideia de plano, desígnio, intenção, quanto à de configuração, arranjo, estrutura (e não apenas de objetos de fabricação humana, pois é perfeitamente aceitável, em inglês, falar do design do universo ou de uma molécula). A origem mais remota da palavra está no latim *designare*, verbo que abrange ambos os sentidos, o de designar e o de desenhar. Percebe-se que, do ponto de vista etimológico, o termo já contém nas suas origens uma ambiguidade, uma tensão dinâmica, entre um aspecto abstrato de conceber/projetar/atribuir e outro concreto de registrar/configurar/formar.” (CARDOSO, 2008 p.20).

Segundo o autor, a maioria das definições de Design corrobora com a noção de que ele opera entre os dois níveis, abstrato e concreto, “atribuindo forma material a conceitos intelectuais” (CARDOSO, 2000). Portanto, trata-se de uma atividade projetual no sentido objetivo de planos, esboços ou modelos. Ainda de acordo com Cardoso, o design costuma projetar artefatos móveis, diferente de outras atividades projetuais como engenharia e arquitetura, mas similarmente a outras atividades que desenvolvem artefatos de mesma característica, como artesanato, artes plásticas e artes gráficas. A diferenciação entre tais atividades similares e o Design é fruto da industrialização, pois, segundo Rafael Cardoso, essa distinção faria pouco ou nenhum sentido antes da Revolução Industrial.

Ainda, Cardoso declara que “design, arte e artesanato têm muito em comum e hoje, quando o design já atingiu uma certa maturidade institucional, muitos designers começam a perceber o valor de resgatar as antigas relações com o fazer manual” (CARDOSO, 2008). Afirma, por conseguinte, que historicamente a nítida separação entre projetar e fabricar constitui um dos marcos fundamentais para a caracterização do Design.

Tendo em vista ambos os conceitos, de Economia Solidária e de Design, o presente artigo busca refletir acerca dos métodos dominantes e a da utilização de processos projetuais de design para contribuir com o cenário da Economia Solidária.

A incompatibilidade entre o Design dominante e a Economia Solidária

Os processos projetuais do design reducionista podem ser considerados como dominantes na atual conjuntura da pesquisa de design. Essa abordagem é base comum em práticas como administração científica de Frederick Taylor, modelagem de processos de negócios ou business process modeling (BPM), resolução racional de problemas de Herbert A. Simon, engenharia cognitiva de Donald Norman, machine design, lean production, projeto na engenharia (Engineering design: a systematic approach), análise funcional, sintaxe espacial, e outras que projetam baseado na técnica de redução (VAN AMSTEL, 2015).

O projetar utilizando-se da prática reducionista pode ser entendido de duas maneiras: de forma abstrata, como “definir problemas antes de soluções, quebrar tais problemas em subproblemas, encontrar soluções para cada subproblema e criar uma solução geral que contenha todas as outras soluções” (VAN AMSTEL, 2015) e de forma concreta, significando “dividir o trabalho em tarefas, atribuindo-as para diferentes especialistas de design e unindo novamente todos os resultados sob a supervisão do chefe responsável” (VAN AMSTEL, 2015).

Tais práticas, associadas a valores positivistas de progresso, costumam ser descritas através da lógica linear, intentando atingir um design perfeito e universal. Ademais, nas abordagens

reducionistas, a contradição é vista como um problema a ser solucionado. Contradição, a partir do autor Frederick van Amstel, é definida como uma tensão dinâmica entre duas forças opostas:

“A contradição é [...] utilizada para apreender o processo de tornar, ou seja, a transformação incessante da realidade (Engeström, 2015; Lefebvre, 2009). Qualquer contradição existe na realidade, mesmo que ninguém saiba disso. No entanto, quando trazido à consciência e compartilhado com a sociedade, o impacto da contradição torna-se mais tenso. Portanto, não é possível dizer que a contradição é um fenômeno inteiramente objetivo ou subjetivo; é ambos.

Aliás, a contradição é a causa e efeito de uma situação social. É descrito em termos formais como uma unidade dinâmica de opostos. É dinâmico porque os opostos estão constantemente lutando pela predominância; em um momento, um é predominante; e em outro momento, o outro é predominante (Lefebvre, 2009). Sua interação pode dar origem a um terceiro elemento, que supera a luta e transforma uma contradição em outra contradição.” (VAN AMSTEL, 2015).

Dessa forma, ao buscar eliminar as contradições, as teorias positivistas subestimam a natureza da mudança social, associada a “debate, disrupção, revolução e subversão” (VAN AMSTEL, 2020). Tais processos reducionistas se baseiam em uma versão desvirtuada de “mudança”, fazendo pouco esforço para “confrontar o *status quo*, o aparato estatal, os regimes sociotécnicos, empresas e outras instituições que mantêm as estruturas da forma que estão.” (VAN AMSTEL, 2020).

Os métodos projetuais dominantes em design, portanto, ao pretenderem um ideal positivista de design perfeito e buscar eliminar contradições, frequentemente invisibilizam os processos históricos e sociais associados à atividade projetual. Em vista disso, os métodos reducionistas apresentam-se como incompatíveis às necessidades de coletivos autogestionários da Economia Solidária, pois esses possuem, por definição, a mudança de relações sociais como eixo principal de sua atuação.

A faculdade de projetar em Álvaro Vieira Pinto

Sendo o design uma atividade projetual, como conceituado anteriormente, é possível explorar uma prática alternativa de processo metodológico, que abarque problemas sociais, a partir da análise do conceito de “faculdade de projetar” presente na obra “O Conceito de Tecnologia” de Álvaro Vieira Pinto (2005).

Vieira Pinto apresenta que o poder da ação que o ser humano manifesta sobre a natureza distingue-se daquele possuído pelos demais seres vivos em decorrência da faculdade de projetar. O autor apresenta a essência de “projeto” como o ser humano ativo na construção do mundo:

“A essência do projeto consiste no modo de ser do homem que se propõe criar novas condições de existência para si. Isso implica estabelecer outro sistema de relações sociais e utilizar em combinações originais as relações entre os corpos da natureza, de acordo com as propriedades deles apreendidas pelo espírito e representadas em idéias.” (VIEIRA PINTO, 2005).

À vista disso, Álvaro Vieira Pinto estabelece a prática projetual como resultado de um salto qualitativo no desenvolvimento biológico que define dialeticamente o ser humano; um novo grau de complexidade atingido no curso da evolução, em virtude do qual a matéria viva mostra-se agora habilitada a efetuar operações qualitativamente distintas de tudo que era capaz de fazer anteriormente. Desta maneira, adquiriu-se a faculdade de representação abstrata em grau suficiente para manejar ideias, de forma a estabelecer relações entre elas que as fazem configurar um “corpo, um maquinismo, uma instituição ou um artefato ainda não existente, a ser fabricado” (VIEIRA PINTO, 2005). Dessa forma, “a realidade se vai povoando de produtos de fabricação intencional, realizada

pelo ser que se tornou projetante” (VIEIRA PINTO, 2005). Em síntese, tal é a essência do salto qualitativo:

“A passagem à fase da criação de projetos revela que o animal humanizado começa a ver-se envolvido em situações de conflito com o meio, já então mais complexas e imprevisíveis, e se encontra na necessidade de solucioná-las com o recurso primordial a ele outorgado pela natureza e de que decorrerão, por via de complicação progressiva, todos os demais, a saber, a faculdade de projetar. Por conseguinte, em todos os casos, ao longo da linha evolutiva, a situação vital que conduz ao desenvolvimento do sistema nervoso na série animal até o homem é uma só: a necessidade de resolver a contradição entre o ser vivo e a natureza.” (VIEIRA, 2005).

Posto isso, Vieira Pinto afirma que o autêntico conceito de projeto é de caráter objetivo; “são as novas relações com o mundo, especialmente as condições de trabalho, para os indivíduos e para os povos, que concretizarão o verdadeiro projeto humano” (VIEIRA PINTO, 2005). Por fim, reitera: “a análise filosófica da capacidade humana da criação, na práxis em geral e particularmente na práxis fabricadora, tem sempre de partir do conceito e do fato do projeto, entendido nos fundamentos biológicos e, consecutivamente, no exercício social” (VIEIRA PINTO, 2005).

Em suma, o projeto humano, de acordo com Vieira Pinto, concretiza-se a partir de novas relações de transformação da realidade material. Opostamente à perspectiva reducionista de projeto, Vieira Pinto argumenta que a essência da faculdade de projetar encontra-se nas contradições entre o ser vivo e a natureza, devendo ser entendida dialeticamente.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com base na análise apresentada, explicita-se que os processos metodológicos reducionistas buscam eliminar contradições, inerentes aos processos evolutivos humanos, intentando um ideal de design perfeito a partir de ideais positivistas. Desse modo, tal abordagem subestima a natureza da mudança social, associada justamente a debate e disrupção — o oposto da prática de reduzir problemas a pequenas caixas em uma lógica linear.

Fica evidente, também, a partir da análise da obra de Álvaro Vieira Pinto, que, como alternativa à abordagem reducionista, faz-se necessário entender a faculdade de projetar a partir da perspectiva dialética, entendendo as contradições entre o ser vivo e a natureza como alicerce da capacidade humana de projetar, dessa forma considerando as mudanças nas relações sociais como verdadeiro projeto humano.

CONCLUSÃO

A Economia Solidária tem como princípios norteadores a autogestão, cooperativismo e sustentabilidade. O design tem como marco histórico de seu surgimento a divisão do trabalho na revolução industrial (CARDOSO, 2000), cujas práticas metodológicas dominantes da disciplina não estão em consonância com os princípios solidários; a partir de ideais positivistas, intentam um ideal de design perfeito através de sistematizações de projeto com base na técnica científica de redução, buscando eliminar contradições (VAN AMSTEL, 2015).

Para a economia solidária, já uma prática alternativa de economia e produção, abordar a prática projetual de forma dialética pode oferecer embasamento para a aplicação de metodologias que fomentem mudança social. Pela lente de Álvaro Vieira Pinto, a atividade projetual verdadeira caracteriza-se pela criação de novas condições de existência, implicando em transformações nos sistemas de relações sociais.

Pode-se concluir então que a perspectiva dialética oferece maior capacidade de suprir as necessidades de mudança social manifestadas por coletivos autogestionários da Economia Solidária: ao invés de reduzir os assuntos em pequenas caixas de maneira reducionista, pela perspectiva dialética leva-se em consideração a totalidade do processo histórico das contradições na atividade projetual, implicando na mudança de *status quo* e relações sociais. Desse modo, ao praticar a atividade projetual para coletivos autogestionários, como demandas da Rede Mandala, por exemplo, é necessário levar-se em consideração não o projeto como passos lineares a serem seguidos para gerar modelos concebidos por designers profissionais, tentando um design universal, mas sim uma abordagem dialética e questionadora que suscite novas relações com o mundo, especialmente condições de trabalho e produção, abordagem essa que é consonante aos princípios da Economia Solidária.

A partir do presente trabalho, pode-se levantar alguns questionamentos acerca do tema: Como criar uma alternativa aos processos metodológicos de design dominantes? Como fomentar o pensamento projetual dialético em organizações autogeridas? Como se dá tal pensamento projetual em coletivos autogestionários? Questionamentos estes que ficam como proposições futuras de aprofundamento nos estudos acerca do tema.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Fundação Araucária pela concessão da bolsa de extensão sem a qual esse estudo não seria possível. Agradecemos, também, à UTFPR e à Tecsol pela oportunidade em ensino e extensão e, por fim, aos professores Marilene Zazula Beatriz e Frederick van Amstel pela orientação em trabalhos acadêmicos.

REFERÊNCIAS

- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução a história do design**. 3 ed. São Paulo: Edgar Blucher, 2008. 276 p.
- CEFURIA. **Rede Mandala – Rede Paranaense de Economia Solidária Campo-Cidade**. Cefuria. [S.l.] [2018?]. Disponível em: <http://www.cefuria.org.br>. Acesso em: 1 set. 2021.
- VAN AMSTEL, Frederick. **What is a contradiction and why it is relevant to design research?**. Fred Van Amstel. 2020. Disponível em: <http://fredvanamstel.com/blog/what-is-a-contradiction-and-why-it-is-relevant-to-design-research>. Acesso em: 1 set. 2021.
- VAN AMSTEL, Frederick. **Expansive Design: Designing with contradictions**. 2015.
- VIEIRA PINTO, Álvaro. **O Conceito de Tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, v. 1, 2005.
- SINGER, Paul. **Introdução à economia solidária**. 1 ed. São Paulo : Fundação Perseu Abramo, 2002.