



SEI-SICITE 2021

Pesquisa e Extensão para um mundo em transformação

Design e Paulo Freire: reflexões sobre a participação do "usuário" dentro do design

Design and Paulo Freire: reflections on the participation of the "user" in design

Maria Luiza Santos do Amaral (orientado)*, Marco Mazzarotto (orientador)†,

RESUMO

Paulo Freire e design podem trabalhar em colaboração para uma melhor compreensão da realidade. Para isso, o presente artigo parte-se do questionamento "quais são as contribuições de Paulo Freire para o Design da Informação?", com objetivo de buscar relações entre os conceitos freirianos e o Design da Informação (DI). Para tanto, foi realizada uma revisão bibliográfica sistemática (RBS) através do periódico InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação, dos anais do Congresso Internacional de Design da Informação (CIDI) e da plataforma Google Acadêmico, alcançando seis obras finais. Destas, foram analisadas de acordo com suas as relações entre Freire e DI, escolhendo-se uma delas para investigação minuciosa. A partir da investigação, evidenciou que há fortes contribuições entre a filosofia freiriana e DI, explorada principalmente na problematização da existência do "usuário", permitindo a expansão de suas principais ideias para refletir também sobre o papel do "usuário" para todo o design e a sua falta de participação dentro dos projetos desenvolvidos por designers profissionais. Conclui-se, assim, a necessidade de romper com as barreiras opressoras que existem entre "usuários" e designers, partindo das contribuições freirianas para tal.

Palavras-chave: Paulo Freire, design, usuário.

ABSTRACT

Paulo Freire and design can work in collaboration for a better understanding of reality. For this, this article starts from the question "what are Paulo Freire's contributions to Information Design?", aiming to seek relationships between Freire's concepts and Information Design (ID). Therefore, a systematic literature review was carried out through the journal InfoDesign - Brazilian Journal of Information Design, the annals of the International Congress on Information Design (ICID) and the Google Scholar platform, reaching six final works. From these, the relations between Freire and ID were analyzed according to their relationships, choosing one of them for thorough investigation. From the investigation, it became evident that there are strong contributions between Freire's philosophy and ID, explored mainly in the problematization of the existence of the "user", allowing the expansion of its main ideas to also reflect on the role of the "user" for the whole field of design and their lack of participation within the projects developed by professional designers. Thus, it is concluded that there is a need to break with the oppressive barriers that exist between "users" and designers, starting from Freire's contributions to this end.

Keywords: Paulo Freire, design, user.

* Design, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil; mariaamaral@alunos.utfpr.edu.br

† Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Curitiba; marcomazzarotto@gmail.com



1 INTRODUÇÃO

O cerne do pensamento de Paulo Freire (2013) é a mudança social através da educação libertadora e da ação dialógica, possibilitando aos oprimidos o reconhecimento de sua humanidade e a luta coletiva contra estruturas opressivas. Entretanto, isso não se limita ao campo pedagógico, pois o diálogo crítico, a construção coletiva do conhecimento e a superação das opressões são deveres ontológicos de qualquer profissional — designers inclusos — que devem se ver como cidadãos políticos. Além disso, para Santos et al. (2014), mesmo não sendo explicitada a relação, é perceptível a presença dos conceitos freirianos nos processos de design, que buscam juntos enfatizar a autonomia do indivíduo e propor maior comunicação e conscientização para se ter um design mais colaborativo.

Partindo deste princípio, este trabalho, fruto de um projeto de iniciação científica, tem por objetivo buscar respostas para o questionamento: "Quais são as contribuições de Paulo Freire para o Design da Informação?". Primeiramente, expõe-se, neste artigo, a presença da filosofia freiriana, para, em seguida, investigar por meio de uma revisão bibliográfica sistemática a presença dessas contribuições no campo específico do DI. Dos resultados, foi selecionada uma obra para aprofundamento, visto que seu tema sobre a problematização da produção de existência dos "usuários" além de tratar sobre DI é significativo para o design no geral. Suscitando novas compreensões, estende-se para refletir sobre o "usuário" dentro do design e a necessidade de mudança por meio dos princípios freirianos. Destaque-se, também, a escolha de utilizar o termo "usuário" sempre em aspas ao decorrer do texto para enfatizar o estranhamento de seus significados e buscar novos.

2 PAULO FREIRE

Paulo Freire (2013) foi um educador, pedagogo e filósofo que descreve a sociedade em uma contradição opressor-oprimido, que provoca a desumanização e aumenta o aspecto opressivo e necrófilo da realidade. No entanto, para ele, a vocação da humanidade é a luta pela humanização, pois os seres humanos são seres inconclusos e transformadores do mundo, buscando o "ser mais" de cada indivíduo. Para tal, se faz necessário a luta pela superação dessa contradição, que precisa ser realizada pelos oprimidos para libertarem a si mesmos e os opressores.

Para Freire, a superação da realidade opressora precisa ser alcançada a partir da união entre com os oprimidos, se libertando das amarras opressoras prescritas pelo opressor. Uma dessas amarras é a educação bancária, em que o educador é considerado o único detentor do saber, depositando conteúdos para "encher" recipientes vazios dos educandos. Além de ser um relação domesticadora, diminui o pensar crítico da realidade e intensifica a manutenção da "falsa generosidade", descrita por Freire como uma tentativa de amenizar a situação dos oprimidos, mas que mantém as mesmas estruturas opressoras.

A educação libertadora freiriana, por outro lado, busca a dialogicidade, com educadores-educandos e educandos-educadores, ambos sujeitos que constroem aprendizados de maneira crítica, participativa e libertadora, pois "ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, [as pessoas] se educam entre si, mediatizados pelo mundo." (FREIRE, 2013). Uma educação problematizadora se faz necessária para Freire para que o ser humano possa continuar buscando o seu sentido de "ser mais", desvelando a realidade dominadora e exigindo respeito, humildade, diálogo e reflexão.

Ainda, Freire discute sobre a Teoria da Ação Antidialógica, destacando as ações empregadas pelo opressor para impedir a libertação: conquista, divisão, manipulação e invasão cultural. A partir delas, o opressor



SEI-SICITE 2021

Pesquisa e Extensão para um mundo em transformação

aproxima-se do oprimido para conhecê-lo e possuí-lo, enfraquece-o para mantê-lo dividido dos demais, usa-se da educação bancária para anestesiá-los para não pensarem criticamente e, por último, invade sua cultura e freia a sua criatividade. Para superar a realidade opressora, Freire traz a Teoria da Ação Dialógica para que com os oprimidos seja possível: colaborar, unir para libertar, organizar e produzir uma síntese cultural. Para ele, "não há, portanto, na teoria dialógica da ação, um sujeito que domina pela conquista e um objeto dominado". Em lugar disto, há sujeitos que se encontram para a pronúncia do mundo, para a sua transformação" (FREIRE, 2013). Essas ações têm como base o diálogo e a colaboração, buscando o desvelamento da sua existência de "ser mais" e não como um ser coisificado. Por meio disso, torna-se possível a união entre as massas, que constroem e aprendem sobre a cultura sem dominá-la, "na síntese cultural, onde não há espectadores, a realidade a ser transformada para a libertação dos homens é a incidência da ação dos atores" (FREIRE, 2013).

Os pensamentos freirianos podem ser abordados em diferentes áreas da vida, expandindo-se das fronteiras pedagógicas para o desenvolvimento pessoal quanto para a prática de liberdade. Freire (1997) afirma que "o mundo não é, o mundo está sendo" defende que a realidade é transformável e só acontecerá através da práxis — unidade dialética entre ação transformadora e reflexão crítica. Assim, podendo se relacionar com design e a sua ação no mundo.

3 MÉTODO

A pesquisa foi conduzida a partir de uma Revisão Bibliográfica Sistemática através do periódico InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação, dos anais do Congresso Internacional de Design da Informação (CIDI) e da plataforma "Google Acadêmico", buscando trabalhos em português pelas strings "Design da Informação AND Paulo Freire" e "Design de Informação AND Paulo Freire", atingindo o resultado bruto de 184 publicações. Estes foram reduzidos a 24, após leitura que excluiu artigos em que os termos estavam em notas de rodapé, agradecimentos ou nomes de entidades. Por fim, após verificação aprofundada, foram excluídos 18 artigos por abordarem vagamente um dos temas. As seis publicações finais foram fichadas e analisadas na planilha da figura 1, alcançando assim o resultado apresentado.

Figura 1 –Planilha para análise dos trabalhos



SEI-SICITE 2021

Pesquisa e Extensão para um mundo em transformação

XI Seminário de Extensão e Inovação
XXVI Seminário de Iniciação Científica e Tecnológica
 08 a 12 de Novembro - Guarapuava/PR



Nome do trabalho	Fichado?	Autores	Ano	Tipo	Escala Paulo Freire	Obs. escala Paulo Freire	Escala Design da Informação	Obs. escala Design da Informação	Relação Freire e Design	Obs. relação entre Freire e design
Usuários e produção da existência: contribuições de Álvaro Vieira Pinto e Paulo Freire à interação humano-computador	SIM	Rodrigo Freese Gonzatto	2018	Tese	Freire é base principal	Segundo o autor, a base principal é Álvaro Vieira Pinto, mas o diálogo com conceitos de Freire se dá em todo o trabalho	Design da informação faz parte da base teórica mas não é o mais importante	O autor considera o Design da Informação como área correlata da IHC	Alta	Freire entra como base teórica para problematizar conceitos da IHC (do design de informação, por consequência)
O ensino de modelagem do vestuário na perspectiva do Design da Informação	SIM	Rita de Cássia Nunes e Maria Alice Vasconcelos Rocha	2018	Artigo em periódico	Freire é base principal		Design da informação é o tipo principal de design		Baixa	Faltou incluir a didática freiriana na ação do problema.
DESIGN/EDUCAÇÃO: a convivialidade como território para a discussão do Design da Informação como ferramenta de ensino-aprendizagem escolar	SIM	Olívia Morim de Melo	2017	Dissertação	Freire faz parte da base teórica mas não é o mais importante	Freire é usado como "comparativo" para embasar outro conceito filosófico de outro autor.	Design da informação é o tipo principal de design	Muito relacionado à educação.	Nenhuma	
Princípios do Design da Informação na Curadoria Digital de Ambientes Virtuais de Aprendizagem sob a perspectiva da Ciência da Informação	SIM	Natália Nakano	2019	Tese	Freire faz parte da base teórica mas não é o mais importante	Freire é base para um capítulo, seu trabalho é citado e relacionado à educação, no caso, em específico EaD.	Design da informação é o tipo principal de design	Está presente na tese intercalada ao conceito de ciência da informação.	Nenhuma	Não encontrei relação direta, a interseção é pautada pela pedagogia, em relação a teoria do conectivismo.
A CULTURA VISUAL NA ESCOLA E OS PROCESSOS MEDIADORES DO DESIGN NA PERSPECTIVA FREIRIANA	SIM	Rosileide Guedes Sant'Ana de Farias Elizabelle Pereira Costa	2013	Artigo em congresso	Freire faz parte da base teórica mas não é o mais importante	Freire é usado bastante para a fundamentação do artigo em relação a educação, mas em relação ao design não	Design da informação é o tipo principal de design	Relacionado totalmente ao uso educacional	Baixa	Freire é constante em relação a educação e o design da informação é inserido para contribuir com essa educação mais dialogica, mas não há relações diretas entre os dois
CONSCIÊNCIA E AÇÃO EM DESIGN DE INTERAÇÃO: RECURSOS E PRÁTICAS EDUCACIONAIS ABERTAS PARA O ESPERANÇAR	SIM	Cláudia Bordin Rodrigues da Silva	2019	Tese	Freire é base principal		Design da informação faz parte da base teórica mas não é o mais importante	Aborda Design de interação, mas trata design de informação como área correlata	Alta	

Fonte: Autoria própria (2021)

4 RESULTADOS

Durante a análise das seis publicações finais foram evidenciadas duas delas que faziam relações profundas entre DI e Paulo Freire. Entre elas, a obra de Gonzatto (2018) reflete uma relação maior com DI junto aos conceitos dos autores Álvaro Vieira Pinto e Paulo Freire. No entanto, observou-se que as conexões estabelecidas na obra expandem para o design de forma abrangente, abraçando diversas de suas áreas. Na obra, o autor usa-se de conceitos de Vieira Pinto e Freire para problematizar o termo “usuário” e a sua de produção de existência dentro da Interação Humano-Computador (IHC).

Segundo Gonzatto (2018), o termo "usuário" foi construído com base em diversos significados diferentes, como o desenvolvimento de pesquisas em áreas correlatas à IHC e pelo crescente número de computadores nas últimas décadas. Além disso, houve uma mudança de comportamento sobre o uso dos computadores, que passaram de espaços militares para espaços de trabalho e doméstico, afetando a forma como as pessoas interagem com esses dispositivos. Além da IHC, o termo também foi adotado em outras áreas, como o design, sendo aplicado em metodologias e projetos, como no Design Centrado no Usuário (DCU). Assim, mesmo a obra de Gonzatto sendo a respeito dos "usuários" em IHC e DI, pode-se fazer diversas relações acerca do seu uso para o design e problematizar a maneira em que esses "usuários" são tratados perante designers profissionais a partir dos conceitos freirianos.

A primeira delas é a respeito da distinção entre grupos de quem detém o conhecimento de designer e quem não o detém. Ela é marcada também pelo distanciamento do espaço projetual. O designer profissional é visto como o responsável pelo desenvolvimento de projetos enquanto que os "usuários" ocupam o espaço de "fora", mesmo que os projetos que estão sendo desenvolvidos sejam para eles. Além de ser definido como um ser despecializado, o "usuário" poucas vezes possui agência em alguma etapa do processo, ficando em segundo plano. Para Freire (2013), o saber deve ser dialógico e libertador, sem que haja um detentor de



conhecimento. Ambos sujeitos constroem conhecimento, em comunhão. Assim, qualquer projeto deveria ser realizado a partir da contribuição ativa de profissionais-usuários, ambos juntos no espaço projetual. A não-especialização advém também da restrição desse conhecimento, visto que por mais haja interesse do "usuário" em aprender sobre design, é sujeitado como "aquele que não sabe" e não como um ser inacabado que está em constante aprendizado com o mundo.

Postos como o "outro", aumenta-se a generalização e a abstração das particularidades de cada "usuário", recebendo estereótipos de comportamentos ligados à vulnerabilidade e patologias, desempoderando-o, como se precisasse do profissional para "salvá-lo". Isso tudo leva-o em uma posição social rebaixada em relação ao designer profissional. Comparavelmente, dentro de uma realidade opressora, o oprimido é visto como incapaz e frágil, sem poder de tomada de decisão e prescrito em uma realidade que não é sua. A sensação de "salvar" os "usuários" é uma "falsa generosidade", pois apesar de profissionais estarem fazendo projetos para eles, não possuem agência e muito menos voz para realmente expressarem suas necessidades.

A exclusão do "usuário" no espaço projetual torna-o passivo às determinações projetuais tomadas pelos designers profissionais, limitando suas ações às configurações já estabelecidas. O "usuário" perde o poder de criar, elaborar, mudar e aprimorar, subtraindo-se a coisificação. Assim, embora pareça que o design liberta o "usuário", apenas cria uma ilusão de que ele possui liberdade, já que a "falsa generosidade" apenas gera alienação, domesticando o "usuário" ao que foi implementado anteriormente.

Além destes, em Gonzatto (2018), a ação do "usuário" se restringe ao uso de interfaces, vista pela IHC como um ato passivo e já previsto pelos profissionais. Da mesma forma, no design, os "usuários" ocupam esse espaço de passividade e encontram-se alienados de uma parcela de sua produção existencial (GONZATTO, 2018). Produção que inclusive se faz ativa em diversos momentos, mesmo que não reconhecida pelos designers profissionais, considerando que o próprio ato de usar não é algo passivo, mas feito de interações entre quem fez e quem utiliza, alterando e construindo novos significados. Além disso, a ação do "usuário" está presente também no não-uso de determinado projeto/artefato, na adaptação destes para melhor uso, no compartilhamento de conhecimentos sobre eles, entre outros (GONZATTO, 2018). Assim, o "usuário" alienado nessa realidade, perde a condição de "ad-mirar" o mundo, definida por Freire como a capacidade de conhecer e se admirar com as coisas. Acaba-se, assim, observando o mundo como algo mitigado e sem visão crítica da realidade. Apesar de terem a percepção de que atuam, vivem ilhados em processos, metodologias burocráticas e antidialógicas que só o afastam de exercer sua criatividade e do direito de "ser mais".

Apesar dos "usuários" serem os principais afetados, o designer profissional também vive limitado a padrões e decisões acima dele. Envolto em uma perspectiva de que o design para ser bom e útil é aquele não percebido pelo "usuário", ou que aquele que se explica em si mesmo e não gera reflexão (NORMAN, 2002), culmina no apagamento de seu trabalho e aliena-o da sua produção de existência (GONZATTO, 2018). Assim, como expresso por Freire, oprimidos oprimem outros oprimidos, na perspectiva de que assim é a única maneira de se tornar o opressor. Dessa forma, os designers profissionais não são os únicos responsáveis, bem como levanta o questionamento de: para quem é feito o projeto? Para o "usuário" ou para quem os designers trabalham? Uma vez que ambos vivem em uma realidade que é vista pela ótica dos opressores, apenas lutando e aprendendo em comunhão será possível exercerem juntos a libertação de si mesmos e dos outros.

5 CONCLUSÃO



SEI-SICITE 2021

Pesquisa e Extensão para um mundo em transformação

O presente artigo foi conduzido por uma RBS que identificou seis obras que relacionavam Freire e DI. Destas, apenas duas apontaram relações explícitas entre a visão crítica freiriana e o design, sendo uma delas o principal foco deste artigo, pois relaciona conceitos freirianos para problematizar a produção de existência de "usuários" dentro da IHC e DI. Partindo dela, aprofundou-se nesses questionamentos sobre o "usuário" para a área do design, a fim de fazer novas conexões e problematizá-lo com a perspectiva freiriana.

Conclui-se, entre muitos aspectos, que o papel do "usuário" se dá de maneira passiva e alienada, visto que não há um espaço dialógico e libertador de colaboração entre eles e os designers profissionais. Assim, além do distanciamento que os "usuários" sofrem do espaço projetual, ficam imersos em projetos/artefatos que não solucionam problemas realmente e não trazem nenhuma visão crítica sobre sua atuação com o mundo e de como mudá-lo.

Designers, enquanto envolvidos em um mundo dialógico, precisam assumir a responsabilidade de identificar-se como privilegiados em um sistema opressor estrutural e conscientizar-se de que sua atividade deve ser efetiva. A práxis precisa auxiliar na libertação dos oprimidos, sem reforçar opressões. Incluí-los não como objeto de estudo, mas como participantes ativos. Não limitá-los a meros "usuários", mas entendê-los como protagonistas da transformação da realidade e imprescindíveis para colaboração e criação de projetos/artefatos. Não mais simples receptores de comandos, mas responsáveis por elaborar e transformar suas próprias narrativas.

O acesso à educação e tecnologia demandada pelo fazer design já são instrumentos de manutenção da desigualdade. Portanto, não basta concretizar projetos e realizar mudanças superficiais, requer aprofundamento e transformação político-estrutural. É imprescindível que o design faça-se junto aos oprimidos e, em uma troca de experiências e sabedoria, provoquem reflexão acerca da realidade em que estão inseridos. O design precisa crescer além dos designers para que a libertação possa ser feita em conjunto com os "usuários" para ir além do espaço projetual e ser um espaço político de mudança.

REFERÊNCIAS

- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 1 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra. Edição do Kindle, 2013.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Cortez, 1997.
- GONZATTO, Rodrigo Freese. **Usuários e produção da existência: contribuições de Álvaro Vieira Pinto e Paulo Freire à interação humano-computador**. 2018. 296 f. Tese (Doutorado em Tecnologia e Sociedade) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2018. Disponível em: <<http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/3794>>. Acesso em 14 set. 2021.
- NORMAN, Donald A. **The Design of Everyday Things**. New York, NY: Basic Books, 2002.
- SANTOS, Adriane Shibat, *et al.* Relações entre o Design Participativo e Princípios Pedagógicos Freireanos. **Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. São Paulo: Blucher, v. 1, n. 4, p. 1304-1315, 2014. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/designpro-ped-00402.