



Da invasão a síntese cultural: categorias para analisar o diálogo e a participação no Design

From invasion to cultural synthesis: categories to analyze dialogue and participation in Design

Marco Mazzarotto, UTFPR e Rede Design & Opressão
marcomazzarotto@gmail.com

Resumo

O papel reservado aos diferentes grupos sociais envolvidos em um projeto de design é uma categoria em constante disputa. Com base na epistemologia de Paulo Freire, propomos cinco categorias que ajudam a entender esse papel e as relações entre os diferentes grupos: invasão, cooptação, apropriação, omissão e síntese cultural. Destas, defendemos que a síntese cultural, por meio do diálogo horizontal e colaborativo entre designers e demais participantes, tem maior potencial de nutrir as qualidades relacionais da liberdade, equidade, sustentabilidade e agência. Já as demais, operam de forma a criar hierarquias e reforçar relações de opressão, limitando a liberdade e criatividade de grupos subalternizados e gerando dependência por soluções externas de design.

Palavras-chave: pedagogia crítica, design social, design participativo, opressão, dialogicidade

Abstract

The role reserved for social groups involved in a design project is a category in constant dispute. Based on Paulo Freire's epistemology, we propose five categories that help to understand this role and the relationships between the different groups: invasion, co-option, appropriation, omission and cultural synthesis. Among these, we argue that only cultural synthesis, through horizontal and collaborative dialogue between designers and other participants, has the potential to nurture the relational qualities of freedom, equity, agency and sustainability. The others operate to create hierarchies and reinforce oppressive relationships, limiting the freedom and creativity of subaltern groups and generating dependence on external design solutions.

Keywords: *social design, participatory design, oppression, dialogical action, critical pedagogy*





Introdução

Pensar o campo do Design, seus processos e produtos, sem considerar sua relação com as pessoas envolvidas e impactadas é algo difícil, senão impossível. As pessoas já são um aspecto central do campo desde definições tradicionais feitas a mais de cinquenta anos, como quando Löbach (2001) define na década de 70 o Design como o processo de adaptação do ambiente artificial para satisfazer as necessidades das – grifo nosso – **pessoas**. A mesma época também vê surgir abordagens que defendem um envolvimento mais radical destas nos processos de design. A partir de influências como a da pedagogia crítica do brasileiro Paulo Freire, os escandinavos consolidam o campo do design participativo (EHN, 1988), no qual as pessoas deixam de ser apenas usuários dos produtos para participar ativamente dos processos criativos e decisórios da sua concepção.

Nas décadas seguintes, abordagens que mantêm as pessoas como centro do processo avançam, mas agora sem a mesma agência e politização do design participativo, passando por exemplo pelo Design Centrado no Usuário, o *design thinking* californiano, a versão social deste último chamada de Design Centrado no ser Humano, até chegar nas concepções contemporâneas e em voga de experiência do usuário. Estas abordagens representam uma maneira hegemônica e bem aceita pelo mercado e pela indústria de como fazer design, já que são eficientes em atingir os interesses comerciais das organizações a partir dos *inputs* de seus usuários e consumidores. Ou, como afirma uma frase de efeito comum na área do UX Design: balancear os objetivos do negócio com os objetivos dos usuários (NASS *et al*, 2012).

Mas há também vozes contemporâneas que defendem visões contra-hegemônicas, que buscam novamente empoderar as pessoas e não limitar a sua agência aos interesses de mercado. Com esta visão, sem pretender listar todas, podemos citar o design para o pluriverso (ESCOBAR, 2018), o design decolonial (TLOSTANOVA, 2017; ANSARI, 2019), o design nas bordas (SILVA, 2022), o design militante (SERPA, 2022) e o design ativismo (PRADO, 2021). Em comum nessas abordagens, está o reconhecimento que o Design não deve servir apenas ao modo de produção capitalista, e que, como ferramenta que perpetua ou transforma o mundo em que vivemos, não deve ser privilégio de uma classe de designers institucionalmente autorizados para isso, sendo um direito de todas as pessoas ter a liberdade para agir ativamente no design do mundo produzido para elas e por elas.

Esse breve e incompleto panorama histórico mostra como o papel das pessoas na práxis do Design é uma condição em disputa. Sempre presente, mas com divergências sobre até onde vai a sua participação e agência no processo. Nesse contexto, o objetivo deste artigo é fornecer categorias que ajudem a analisar e entender os diferentes papéis, atribuídos ou conquistados, das pessoas no processo de design.

Para delimitar esse objetivo, duas perspectivas são importantes. A primeira, é que a base teórica para essa análise parte da epistemologia do filósofo e educador brasileiro Paulo Freire, mais especificamente da sua Teoria da Ação Cultural (FREIRE, 2021). Assim como os escandinavos perceberam as contribuições freireanas para o Design ao proporem abordagens participativas (EHN, 1988), acreditamos que retomar suas ideias tem ainda muito a contribuir com o campo. A segunda perspectiva, é que o nosso olhar não focará no resultado do Design e



suas qualidades intrínsecas (como eficiência, usabilidade, apelo estético etc.). Nosso olhar estará para o processo e para as qualidades relacionais (VAN AMSTEL, BOTTER, GUIMARÃES, 2022), aquelas que ultrapassam a visão limitada ao artefato e enxergam a rede complexa do contexto de sua produção, seu impacto sociocultural, as interações entre os diversos atores envolvidos etc. Nas qualidades relacionais, atributos importantes que emergem são, por exemplo, questões como a sustentabilidade, a liberdade e a equidade.

A partir da Teoria da Ação Cultural, cinco categorias que ajudam a entender as relações entre os diferentes atores e seus papéis no processo de design foram propostas: invasão, omissão, apropriação, cooptação e síntese cultural. Destas, defendemos que a última – **síntese cultural** – tem maior potencial de nutrir as qualidades relacionais da sustentabilidade, liberdade, equidade e agência.

Ao longo do texto, as categorias são apresentadas, definidas e exemplificadas por meio de experiências reais, encontradas na bibliografia ou identificadas durante a experiência do autor com design participativo com comunidades socialmente oprimidas. Se categorizar, por um lado, ajuda a estruturar nossa análise e reflexão sobre o mundo, por outro, implica no risco de simplificar e isolar relações complexas e contraditórias. Esse comentário é um aviso para que essas categorias não sejam usadas de forma fragmentada, seletiva e simplista, já que a complexidade de nossas ações não cabe apenas em uma, fazendo parte de uma rede de aspectos conflitantes que hora puxam em uma direção, hora puxam na direção contrária, como veremos em alguns dos exemplos. Porém, antes de falarmos mais destas categorias, se faz necessária uma melhor compreensão da Teoria da Ação Cultural freireana, questão a ser abordada no tópico a seguir.

Teoria da ação cultural

Para a teoria da ação cultural de Paulo Freire (2021), nossas ações, seja como designers, educadores ou em qualquer outro campo de atuação, podem ser compreendidas como dialógicas ou antidialógicas. Ação que é também reflexão, por meio do conceito de práxis, de modo que não é possível separar o agir no mundo do refletir sobre este mundo e sobre nossas ações nele. Uma práxis que busca ser dialógica quando as ações e reflexões para entender e transformar nosso entorno são feitas de forma horizontal, participativa, equânime, considerando as vozes e saberes de todas as pessoas, confiando nas suas capacidades e reconhecendo seu direito de criar o mundo em que querem viver. Do lado oposto, na ação antidialógica, relações assimétricas de poder são reforçadas e hierarquias são criadas, de modo que um grupo passa a ter autoridade para decidir quais conhecimentos e ações são válidos e qual é o modelo de mundo que devemos construir e viver, cabendo aos demais grupos sociais aceitar e seguir esses desígnios. Enquanto a primeira é uma práxis de diálogo, construção coletiva e liberdade, a segunda é uma força opressora que elimina o diálogo e busca impor interesses de um grupo social opressor sob os demais.

Essas formas antagônicas de enxergar como criamos, compartilhamos, dialogamos ou impomos conhecimentos formam a epistemologia freireana, que está diretamente relacionada com a sua ontologia, que busca entender nossa razão de ser e estar neste mundo. Para Freire (2021), nossa vocação ontológica é "ser mais", seres livres para si, livres para desenvolver nossas plenas potencialidades e desejos, possuindo agência sobre nossos projetos de vida e sobre qual



mundo queremos viver, em um processo de humanização constante. Se essa é nossa vocação ontológica, entretanto, não é nossa realidade histórica, já que relações opressoras cerceiam essa vocação e nos tornam "ser menos", desumanizando tanto os oprimidos – por terem sua liberdade e humanidade roubadas – quanto os opressores – por precisarem roubar a humanidade de outros para constituir a sua. Relações opressoras que se manifestam através do racismo, classismo, LGBTfobia, machismo, capacitismo, entre outras contradições que conferem privilégios econômicos e sociais a um grupo em detrimento da liberdade dos outros. O Design, como produtor de cultura, não é neutro ou desconectado dessa estrutura (MAZZAROTTO & SERPA, 2022), e, por ação ou por omissão, age ou reforçando ou buscando superar essas opressões. Relações opressoras que inclusive se estabelecem dentro do próprio campo do Design na relação entre designers e usuários (GONZATTO e VAN AMSTEL, 2022), quando os primeiros se colocam em uma posição privilegiada na produção de existências que cabem aos últimos apenas aceitar e consumir.

Para Freire (2021), a manutenção dessas relações opressoras ocorre por meio das ações antidialógicas, que não problematizam o mundo, apenas prescrevem como ele deve ser. Nesse sentido, uma das formas de operação do antidiálogo é a invasão cultural:

Desrespeitando as potencialidades do ser a que condiciona, a invasão cultural é a penetração que fazem os invasores no contexto cultural dos invadidos, impondo a estes sua visão de mundo, enquanto lhes freiam a criatividade. [...] Os invasores modelam; os invadidos são modelados. Os invasores optam, os invadidos seguem sua opção. Os invasores atuam; os invadidos têm a ilusão de que atuam, na atuação dos invasores. (FREIRE, 2021, p. 205)

Seguindo essa mesma lógica no campo do Design, na invasão cultural designers projetam, os usuários são projetados.

Para Freire, superar essas relações opressoras não pode se dar através de outras ações antidialógicas, mesmo que estas agora sejam direcionadas a beneficiar os oprimidos. Nas palavras do autor, seria trocar uma opressão por outra, seja porque continuaria a negar a agência e a criatividade dos oprimidos na construção de sua própria existência, seja por apenas trocar os lados de quem passaria a ser o grupo oprimido e quem passaria a ser o grupo opressor.

Na epistemologia freiriana, a superação das opressões se dá pela ação cultural dialógica, na qual os diferentes grupos sociais oprimidos, suas lideranças e aliados provenientes de grupos sociais historicamente opressores constroem de forma coletiva os entendimentos necessários para uma práxis transformadora. Na ação dialógica, a invasão dá lugar a síntese cultural, na qual:

...não há invasores, não há modelos impostos, os atores, fazendo da realidade objeto de sua análise crítica, jamais dicotomizada da ação, se vão inserindo no processo histórico, como sujeitos. Em lugar de esquemas prescritos, liderança e povo criam juntos as pautas para sua ação. Uma e outro, na síntese, de certa forma renascem num saber e numa ação novos [...] A síntese cultural não nega as diferenças entre uma visão e outra, pelo contrário, se funda nelas. O que ela nega é a invasão de uma pela outra. O que ela afirma é o indiscutível subsídio que uma dá a outra. (FREIRE, 2021, p. 249)

Nesse sentido, é importante notar que a síntese cultural não é a inversão do sentido da invasão cultural, mas sim um outro modo de ser e agir no mundo. Na obra de Freire, toda ação cultural dialógica é também uma ação educativa, porque envolve reflexão crítica coletiva sobre o mundo e sobre nossa práxis nele, gerando aprendizados e ensinamentos a serem compartilhados. Entender os papéis deste educador – que na concepção freireana é um professor, uma liderança



comunitária, um designer ou qualquer outra profissão – ajuda a entender as diferenças entre invasão e síntese cultural. Um educador, ao menosprezar a capacidade e autonomia do educando, ignorar seu contexto cultural e seus interesses, e decidir sozinho o que ele deve aprender e como, transferindo assim seus conhecimentos ditos superiores para substituir os conhecimentos considerados inferiores no educando, comete uma invasão cultural e uma ação antidialógica. No lugar desse monólogo opressor de mão única, o que Freire defende não é acabar com o papel do educador, que tem sim uma responsabilidade fundamental no processo, o que deixaria os educandos abandonados à sua própria sorte. Na ação dialógica e na síntese cultural, o reconhecimento da liberdade e agência de todos borra os limites entre os papéis, de modo que educador e educando decidem juntos, com base nos contextos culturais e interesses de ambos, os temas a serem trabalhados e como serão trabalhados, em um processo que ambos ensinam e aprendem. Para Freire (2021), na ação dialógica ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, as pessoas se educam entre si mediadas pelo mundo.

Se na invasão cultural designers projetam e usuários são projetados, na síntese esses papéis se contaminam, de modo que todos os envolvidos têm algo para contribuir, todos ensinam e aprendem, todos projetam e são projetados.

Investigar em maiores detalhes essas categorias e suas relações com o processo design é o objetivo do tópico a seguir. Neste, além da invasão e da síntese cultural, conceitos encontrados diretamente no trabalho de Paulo Freire, também propomos mais três categorias que ajudam a entender outras nuances nas relações entre os atores envolvidos em um projeto de design: são elas a omissão, a apropriação e a cooptação cultural.

Categorias da ação cultural no Design

Design como invasão cultural

Na invasão cultural, se reforça a relação opressora entre um grupo social que passa a ter o privilégio de projetar o mundo no qual outros grupos sociais também vão viver, mas não terão permissão de decidir ativamente como ele deve ser. Há uma clara hierarquia entre um grupo que detém os conhecimentos sobre a forma correta de se fazer design, e por isso estão autorizados a definir os temas de interesse e guiar o desenvolvimento dos projetos, e aqueles que são ignorantes nessas questões, e por isso devem apenas seguir as decisões dos especialistas. Como afirmam Mazzarotto e Serpa (2022), a invasão cultural é a imposição de valores, técnicas e conhecimentos do designer, substituindo os modos de fazer locais e eliminando a criatividade das demais pessoas.

De forma geral, a própria história da colonização da América Latina é uma história de invasão cultural, com diversos aspectos da cultura e modos de ser dos povos originários sendo violentamente destruídos e substituídos pelo modo dos colonizadores. Modelo de invasão que continuou e continua operando nos diversos aspectos da nossa vida, inclusive no Design. Como apontam Basso e Staudt (2010), é notória a tentativa de replicar o modelo de ensino europeu das escolas de ULM e da Bauhaus na implantação do ensino superior de Design no Brasil, especialmente na Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI). O interesse do governador do



Rio de Janeiro na época, Carlos Lacerda, que apoiou a fundação da ESDI, era justamente trazer o modelo desenvolvimentista moderno e industrial dos países ditos desenvolvidos. Para isso, contou com estruturas curriculares e propostas pedagógicas similares e professores oriundos da instituição europeia. Como fala Chico Homem de Melo, a ESDI "foi uma Ulm dos trópicos. Até a planta da escola era igual" (GAMA, 2019). Por outro lado, como já frisamos anteriormente, as categorias que estamos trabalhando neste artigo são complexas, fluídas e contraditórias, e da mesma forma que havia forças que operavam no sentido de trazer um modelo externo considerado superior e replicá-lo, havia também forças defendendo sua adaptação ao contexto local, em um conceito mais próximo da síntese cultural que abordaremos mais para frente. Como demonstram os relatos Maria Cecília Loschiavo para Gama (2019) "como contraponto a esta abordagem ulmiana, dentro da própria ESDI havia outros posicionamentos pedagógicos e de prática de projeto, levando em conta a especificidade brasileira", como por exemplo o recifense Aloísio Magalhães, que "era crítico atento aos processos de colonização e descolonização na educação e na prática do design" (GAMA, 2019).

Esse projeto de invasão cultural dos modos de se fazer design dos países ditos desenvolvidos não ocorreu apenas no contexto brasileiro. Como afirma Ansari (2019), a exportação do *design thinking* aos moldes hegemônicos do Norte Global é uma forma de alargar a matriz colonial de poder, reforçando a hegemonia ocidental global sobre a economia, a soberania, os conhecimentos e as subjetividades locais em troca de um suposto crescimento e desenvolvimento. Como ilustração, o autor analisa os *toolkits* de design, especialmente os focados para design e inovação social, já que a maioria destes tem justamente como público comunidades e países considerados subdesenvolvidos. De maneira geral, são conjuntos de métodos e ferramentas criados por empresas norte-americanas ou europeias que se propõem universais, promovendo o desenvolvimento de projetos inovadores independente da cultura onde forem aplicados ou por quem. Um desses kit de ferramentas, desenvolvimento pela multinacional Frog, apresenta a seguinte afirmação:

A Frog propôs-se a provar que a prática de design é universal, criando o Kit de Ferramentas de Ação Coletiva, um conjunto de recursos para ajudar as pessoas a obterem resultados tangíveis através de atividades de colaboração guiadas e não lineares... Atualmente, está disponível em inglês, chinês e espanhol. (FROG, 2013 apud ANSARI, 2019, tradução nossa)

Como crítica, Ansari (2019) aponta que o máximo de adaptação às especificidades locais que os *toolkits* se propõem a fazer é uma tradução, que ainda assim se mostra incapaz de atingir todas as línguas. Imune a essas críticas, porém, o que o autor relata é que esses métodos e o *design thinking* que eles representam foram muito eficientes em invadir a cultura de design paquistanesa na década de 2010. De um termo até então pouco conhecido no contexto local, *design thinking* passou a dominar os discursos em torno da inovação social como promessa de soluções para os problemas infraestruturais de longa data do país. Foram novos discursos e práticas que não evoluíram organicamente a partir das preocupações e reflexões de profissionais ou acadêmicos locais, mas sim que chegaram do nada, *ex nihilo*, totalmente formados e divorciados de suas origens, histórias e debates no mundo anglo-europeu. Chegaram, tal como em outras partes do mundo, como promessa de promoção de um determinado modelo de desenvolvimento que interessa a agenda do estado paquistanês, interessada em projetar para o exterior uma aparência de economia próspera e do setor social local de ser visto como eficaz no contexto global. Porém, sua falta de contextualização encontra limitações para abordar de forma adequada os problemas



locais, como por exemplo uma escala de produção menor, o alto analfabetismo, uma cultura em grande parte oral e problemas básicos de infraestrutura, questões inimagináveis na realidade do Norte Global. Além disso, não respeitam e em nada se relacionam com a tradição local já existente de Design, calcada em um saber artesanal muito apurado.

Os exemplos anteriores descrevem a invasão cultural ocorrendo em um macroescala nos modos de se fazer e pensar Design, mas ela também se manifesta em escalas menores, em projetos de design específicos. Um caso é descrito por Barcham (2023), ao relatar o conflito entre visões distintas durante o design de um repositório de conhecimentos para o *hapū* (clã) *maori Ngāti Hori* no território hoje denominado como Nova Zelândia. Por meio de workshops de design participativo promovidos por agências governamentais, e alinhadas ao modo ocidental de se fazer Design, os jovens do clã entenderam participação como o conceito ocidental de democracia, de "uma pessoa um voto". Esse conceito, porém, não era adequado para a cultura *Ngāti Hori*, que têm práticas de discussão e decisão participativas diferentes. Nessa cultura, o conhecimento disponível, os papéis e responsabilidades de cada pessoa mudam conforme a idade, de modo que a voz dos anciões tem mais importância que a dos jovens, sendo completamente desconectada desse contexto a ideia de "uma pessoa um voto". Forçar esse modelo, de forma unilateral e sem reflexão, por ser o que a visão de democracia participativa ocidental considera correta, só seria uma forma de criar instabilidade e conflito, inviabilizando o projeto.

Se os exemplos anteriores abordam a invasão cultural em um nível metodológico e do processo de design, o exemplo a seguir foca mais no resultado do projeto. Na prática deste autor com design em parceria com comunidades oprimidas, acompanhei em 2019 um projeto da ONG TETO na favela Caximba, em Curitiba. O projeto teve como objetivo a construção de moradias de emergência para famílias em situação de risco. Paralelo a isso, também havia uma grande reclamação por parte da comunidade da falta d'água, já que a infraestrutura era precária e baseada em "gatos" não oficiais no sistema municipal de fornecimento. Sem discussão profunda com a comunidade, a solução proposta e implementada pela ONG foi colocar sistemas de captação da água da chuva nas moradias recém-construídas. Do ponto de vista dos designers envolvidos, era uma solução perfeita, de relativo baixo custo, alinhada com princípios da sustentabilidade e em pleno crescimento do seu uso em moradias de classe média e alta. Porém, poucos meses depois, após novas visitas verificamos que todos os sistemas haviam sido removidos. Seus moradores preferiram usar as caixas d'água fornecidas para outros fins, seja para vendê-las, seja para utilizá-las para armazenar a própria água tratada desviada do sistema de fornecimento. Reaproveitar de forma ecologicamente responsável a água da chuva não estava entre suas prioridades e era uma ideia alheia a cultura da maioria. Até porque boa parte do uso desse tipo de água não tratada não condizia com a realidade da comunidade, que não tem calçadas para serem lavadas ou jardins para serem regados. Uma solução desenvolvida a partir da visão de designers externos, replicada a partir de modelos que funcionam em seus contextos originais, mas imposta sem contextualização com a cultura local, e que por isso falhou.

Concluindo este tópico, percebe-se que a invasão cultural pode ocorrer pelo conceito do que é ou não design, pelos seus processos e modos de fazer, como também pelos seus projetos e resultados, tanto na macroescala de nações quanto em projetos específicos. Uma invasão que impõem uma cultura e modo de ser sob os demais, criando ou reforçando relações de opressão



econômica, tecnológica, social ou epistemológica. Ela acontece em projetos intencionais de imposição dos interesses de um grupo privilegiado sobre os demais, como no caso do projeto colonial do Norte Global. Mas, sem a devida reflexão crítica, também pode acontecer em casos nos quais designers tinham interesses genuínos de ajudar uma comunidade, mas replicam a forma invasora e antidialógica de agir.

Considerando as qualidades relacionais, como a sustentabilidade, a equidade e a liberdade, dificilmente elas serão nutridas por esse tipo de abordagem antidialógica. Primeiro, porque projetos de design desenvolvidos e implementados por meio da invasão cultural podem simplesmente não funcionar, por não atenderem as especificidades do contexto, não serem compatíveis com a cultura local ou sofrerem resistência na sua aceitação. Segundo, que mesmo que se mostrem de alguma forma eficazes, foram desenvolvidos negando a criatividade e agência das pessoas, reforçando as relações de desigualdade e opressão, e criando uma dependência com conhecimentos, técnicas e soluções externas à comunidade.

Design como síntese cultural

A síntese cultural se faz na ação dos sujeitos sobre uma determinada realidade para propor mudanças estruturais na cultura dos grupos participantes de forma dialética e dialógica, cujo resultado é a síntese das diferentes vozes envolvidas. Nesse processo, designers reconhecem que seus conhecimentos e práticas podem sim contribuir, mas no lugar de impô-los de forma antidialógica, são colocados no processo de reflexão crítica com a comunidade sobre sua pertinência ou não, sobre como e quando podem ser utilizados e quais adaptações são necessárias. Do outro lado, necessariamente, a comunidade também precisa reconhecer que tem conhecimentos e práticas importantes construídos ao longo do tempo experienciando empiricamente aquela realidade. Como afirma Lotufo (2015), influenciada pelo pensamento freireano, a partir do respeito à cultura local e do diálogo, as propostas de soluções são dadas sempre com o povo, nunca apenas para ele ou sobre ele.

Na síntese cultural não se ignoram as relações assimétricas de poder e privilégio entre os grupos envolvidos, mas busca-se superar a opressão decorrente delas por meio de laços de solidariedade. Ao contrário da empatia, que busca artificialmente colocar o designer para sentir a dor do outro, a solidariedade reconhece essa dor e busca criar laços solidários entre os envolvidos na busca pela sua superação (SERPA & SILVA, 2021). Um exemplo de diálogo, solidariedade e síntese cultural está presente no trabalho de Silva (2022) com a juventude periférica do coletivo Cine Clube TF no bairro Terra Firme, em Belém do Pará. Em vez de impor a sua agenda ou tentar assumir uma posição hierarquicamente ou epistemologicamente superior, a designer se colocou como aliada e mais uma participante do grupo. Sempre refletindo sobre suas práticas para não recair em um processo de invasão cultural, buscou equilibrar a disponibilização de seus conhecimentos e experiência para o grupo, sem limitar as maneiras próprias de projetar que os participantes já tinham. Suas contribuições ajudaram a acessar editais e outras formas de financiamento que não eram de conhecimento do grupo, a ampliar a rede de parcerias, como também ajudaram nos processos internos de gestão e no design das contra-narrativas artísticas sobre a vida na periferia por parte dos jovens. Nesse processo, a autora conta da dificuldade em alguns momentos de se desvencilhar da sombra opressora e colonial da sua formação em Design,



e aceitar as formas diferentes e não canônicas de produzir e se expressar dos demais participantes. No final, o que acabou sendo mais relevante que os próprios resultados de design alcançados, foi o processo e o trajeto vivido, orientado ao crescimento, aprendizado e emancipação coletiva.

Reconhecer as relações assimétricas de poder, é reconhecer que existe um capital social, cultural e econômico que está mais concentrado nos grupos sociais dos quais usualmente os designers fazem parte, do que nos grupos sociais historicamente oprimidos. É esse capital que permite e legitima práticas de invasão cultural, mas que pode, de forma crítica, ser redirecionado e disponibilizado para os grupos oprimidos por meio da síntese cultural. Como defende Fanon (2022), o papel da burguesia colonizada deve ser justamente o de trair sua vocação como opressora e colocar à disposição do povo oprimido todos os conhecimentos e recursos que obteve da sua vivência no sistema colonial oriundo da metrópole.

Outro exemplo de síntese cultural é descrito por Yeo & Cao (2021) no uso do design gráfico como estratégia para reforçar a identidade cultural tradicional da Costa do Marfim, definindo elementos gráficos aplicáveis a diferentes tipos de produtos e meios de comunicação. Uma abordagem que, se feita de forma inadequada, poderia desvirtuar ou para a invasão cultural de visões estrangeiras ou para a própria apropriação cultural e uso desrespeitoso dos conceitos e símbolos. Porém, feita a partir da perspectiva local, com o conhecimento das conotações de cada personagem e símbolo gráfico da cultura marfinense, permitiu guiar um projeto de design gráfico com ressonância cultural e adequação que, segundo os autores, raramente é encontrado no design contemporâneo hegemônico. Uma combinação de teorias e práticas ocidentais e chinesas, em relação dialética com os conhecimentos locais, que serviu ao propósito de enriquecer e reviver a cultura tradicional da Costa do Marfim.

Finalizando com mais um exemplo de experiências deste autor com a ONG TETO, há também projetos realizados pela organização que se pautam pela síntese cultural. Em 2019, na ocupação Santa Cruz, na região metropolitana de Curitiba, a população e a ONG trabalharam em conjunto para pavimentar as ruas da comunidade, que eram de barro e ficavam intransitáveis em épocas de chuva ou enchentes. Em vez de trazer soluções externas, a discussão girou em como aproveitar os conhecimentos e habilidades da própria comunidade. O resultado foi a pavimentação por meio de pedras socadas e piladas no pavimento pelos próprios moradores, solução que era barata, de baixo uso de recursos e ferramentas, idealizadas pelos próprios moradores e assim passível de manutenção pelos próprios. Nessa relação dialógica, foi papel da ONG, como aliada solidária, contribuir com o planejamento e execução do projeto, auxiliar com conhecimentos sobre redação de projetos de captação e viabilizar o acesso da comunidade aos editais de recursos financeiros para executar esse projeto.

Concluindo, assim como na invasão, a síntese cultural pode ocorrer em várias escalas e dimensões, seja um projeto de nação ou um pequeno projeto local, seja nos seus processos ou nos resultados, seja pelo diálogo entre designers externos e comunidade local, seja pela própria iniciativa da comunidade em incorporar e ressignificar técnicas e produtos de fora. A síntese é, acima de tudo, um diálogo crítico e transformador, no qual tanto designers como comunidade se tornam diferentes do que eram antes, por meio da criação de novos conhecimentos e práticas que só foram possíveis pela riqueza das diferentes vozes e histórias envolvidas. É um processo complexo, que leva tempo, que demanda a criação de laços de solidariedade, que exige respeito



à cultura local e mecanismos de diálogo e mediação. Porém, se bem-sucedido, é uma poderosa forma de nutrir a liberdade e a agência de todos os envolvidos, permitindo soluções sustentáveis de longo prazo, já que não são pautadas na dependência externa, e sim nas próprias potencialidades e forças locais.

Design como apropriação, omissão ou cooptação

Invasão e síntese cultural são categorias presentes na obra original de Freire (2021), porém, buscamos também sugerir mais três que ajudem a expandir o entendimento da complexa relação entre os atores envolvidos na práxis de design. São elas:

- **Apropriação cultural:** Segundo William (2019), é um mecanismo de opressão por meio do qual um grupo dominante se apodera de uma cultura inferiorizada, esvaziando de significado suas produções, costumes, tradições e demais elementos. Se olhada superficialmente, pode se confundir com a síntese cultural, já que elementos da cultura de um grupo historicamente oprimido passam a ser vistas em outros grupos ou contextos. Porém, não é um processo dialógico, não há aprendizado ou crescimento coletivo, e o elemento apropriado é feito de forma descontextualizada, desrespeitando seus significados e história, esvaziado do seu valor original e sem nenhuma retribuição a cultura roubada.
- **Cooptação cultural:** É o processo de cooptar os participantes de um determinado grupo para fornecerem informações, sugestões ou até mesmo propostas de design que sirvam aos interesses do designer ou outros grupos privilegiados. Pode-se assemelhar à síntese cultural, porque há uma simulação de diálogo, realizado por exemplo por meio de pesquisas de opinião, workshops de cocriação ou testes de uso. Mas a liberdade e agência dos participantes não é genuína, já que está condicionada aos interesses do grupo dominador. É, portanto, a forma hegemônica de agir em campos como o do UX Design, na qual as opiniões e desejos dos participantes só são considerados quando podem gerar algum tipo de valor para a organização por trás do projeto de design.
- **Omissão cultural:** É a omissão deliberada por parte de designers em tentar contribuir com a solução de problemas encontrados em uma comunidade. Ocorre, muitas vezes, justamente pela preocupação em não impor seus interesses e invadir culturalmente, mas que também se torna negativa ao não buscar o diálogo e a síntese cultural. Com receio de impor de forma opressora seus conhecimentos, os designers deixam de disponibilizá-los dialogicamente para a comunidade.

Considerações finais

Segundo Freire (2021), toda ação cultural é uma forma sistematizada e deliberada de afetar uma estrutura social, seja para superar as contradições que impedem a libertação das pessoas, seja para mitificar o mundo, promovendo uma cultura alienada e alienante. Projetos de design são ações culturais, que podem, portanto, operar tanto no sentido de criar e manter estruturas opressoras, quanto de buscar formas de superá-las. Como ações complexas e contraditórias,



inclusive podem operar em diferentes níveis nesses dois polos antagônicos. Nesse sentido, a afirmação de Fry (2017), de que "todo design é político, ou ele serve **ou** ele subverte o *status quo*" precisaria ser atualizada para "ele provavelmente serve e subverte" ao mesmo tempo e em diferentes níveis.

O que as categorias apresentadas aqui buscam auxiliar, é na reflexão crítica de como nossa práxis de Design se movimenta nesses polos opostos entre libertação e opressão, diálogo e antidialógico, da agência e participação ativa à redução da pessoa apenas ao papel de usuária passiva. Nessa disputa, defendemos a síntese cultural como a melhor abordagem para nutrir as qualidades relacionais da liberdade, equidade, agência e sustentabilidade, que dificilmente serão alcançadas por meio da invasão, da apropriação, da cooptação ou da omissão. Porque a síntese é a única que reconhece as relações assimétricas de poder e busca superá-las pela disponibilização deste poder em benefício dos grupos subalternizados. Enquanto as demais se baseiam nessa acumulação de poder desbalanceada justamente para continuar perpetuando e legitimando as relações de opressão.

Na síntese cultural, designers abandonam qualquer ideia de superioridade ou de "salvadores", para se colocarem como aliados solidários nas lutas dos diversos grupos contra o que os oprime, em um processo em que ambos transformam e são transformados. Porque como nos lembra Freire (2021), ninguém liberta ninguém, ninguém se liberta sozinho, nós nos libertamos em comunhão.

Referências

- ANSARI, Ahmed. Global Methods, Local Designs. **The Social Design Reader**. Nova Iorque: Bloomsbury Press, 2019. Disponível em <https://www.researchgate.net/publication/329375448_Global_Methods_Local_Designs>
- BARCHAM, Manuhua. Design Processes and Tools as Oppression? Rethinking our Design Practice for more Just Design Outcomes. **Diseña**, n.22, 2023. <https://doi.org/10.7764/disena.22.Article.7>
- BASSO, Cláudia Rafaela; STAUDT, Daiana. A influência da escola ULM e Bauhaus na estrutura curricular das escolas. **Revista Conhecimento Online**, v.2, 2010.
- EHN, Pelle. **Work-oriented design of computer artifacts**. Tese (Doutorado). Umeå University, Faculty of Social Sciences, Umeå, Suécia, 1988.
- ESCOBAR, Arturo. **Designs for the pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds**. Durham and London: Duke University Press, 2018.
- FANON, Frantz. **Os condenados da terra**. Rio de Janeiro: Zahar, 2022.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 78. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021.
- FRY, Tony. Book review: the archeworks papers. **Design Issues**, n. 3, v.23, 2007.
- LOTUFO, Edith. **Memórias de uma experiência intercultural em torno do artesanato de Porto Nacional, Tocantins entre 1975 e 1981**. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual), Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2015.
- GAMA, Mara. As três rotas que trouxeram a centenária Bauhaus ao Brasil. **Folha de São Paulo**, 31 de março de 2019.
- GONZATTO, Rodrigo F.; VAN AMSTEL, Frederick M. C. User oppression in human-computer interaction: a dialectical-existential perspective. **Aslib Journal of Information Management**, v.74, n.5, p.758-781, 2022. <https://doi.org/10.1108/AJIM-08-2021-0233>



LÖBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Editora Blucher, 2001.

MAZZAROTTO, Marco; SERPA, Bibiana Oliveira. Cartas (anti)dialogicas: politizando a práxis em Design através da pedagogia crítica de Paulo Freire. **Arcos Design**, v. 15, n. 1, p. 171-194, 2022. <https://doi.org/10.12957/arcosdesign.2022.64305>

NASS, Claudia; ADAM, Sebastian; DOERR, Joerg; TRAPP, Marcus. Balancing User and Business Goals in Software Development to Generate Positive User Experience. In: Zacarias, M., de Oliveira, J.V. (eds) **Human-Computer Interaction: The Agency Perspective**. Studies in Computational Intelligence, vol 396. Springer, Berlin, Heidelberg, 2012. https://doi.org/10.1007/978-3-642-25691-2_2

PRADO, Gheysa Caroline . Design ativismo ou design ativista? **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 29, n. 3, p. 52-65, 2021. <https://doi.org/10.35522/eed.v29i3.1273>

SERPA, Bibiana Oliveira. **Por uma politização do design: caminhos entre o feminismo e a educação popular**. 2022. 223 f. Tese (Doutorado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

SERPA, Bibiana Oliveira; SILVA, Sâmia Batista e. Empatia x Solidariedade: proposta para a construção de práticas anticoloniais em Design. **Anais do II Colóquio de Pesquisa e Design: de(s)colonizando o design**, v.1, 2021, 199-206.

SILVA, Sâmia Batista e. **Design nas bordas: juventude periférica, re-existências e decolonialidade em Belém do Pará**. 2022. 198 f. Tese (Doutorado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

TLOSTANOVA, Madina. On decolonizing design. **Design Philosophy Papers**, 2017. DOI: 10.1080/14487136.2017.1301017

VAN AMSTEL, Frederick M. C., BOTTER, Fernanda, GUIMARÃES, Cayley. Design Prospectivo: uma agenda de pesquisa para intervenção projetual em sistemas sociotécnicos. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 30, n.2, p.91-108, 2022. <https://doi.org/10.35522/eed.v30i2.1458>

YEO, Adam, & CAO, Fang. A Creative Research Process for a Modern African Graphic Design Identity; The Case of Ivory Coast. **Art and Design Review**, v.9, p. 210-231, 2021 <https://doi.org/10.4236/adr.2021.92017>

WILLIAM, Rodney. **Apropriação cultural**. São Paulo: Pólen, 2019.

Sobre o autor

Marco Mazzarotto

Designer, ativista e professor. Pesquisa práticas de design contra-hegemônicas e participativas em aliança com comunidades oprimidas. Docente dos cursos de Design da UTFPR, coordenador do LADO (Laboratório de Design contra Opressões) e cofundador e complicador da rede Design & Opressão. Como ativista, atua em parceria com movimentos por moradia e desenvolvimento comunitário na periferia de Curitiba.

ORCID <https://orcid.org/0000-0003-4473-0251>