

Teatro do Oprimido na Educação em Design de Interação

Frederick M.C. van Amstel

Departamento Acadêmico de Desenho Industrial (DADIN)

UTFPR

Curitiba, Brasil

vanamstel@utfpr.edu.br

APRESENTAÇÃO

A pesquisa sobre Educação em Design de Interação têm apontado para a necessidade de rever a prática reflexiva do ateliê de projetos frente ao uso crescente do material digital para intensificar opressões. Dentre as pedagogias críticas que estão sendo consideradas para trabalhar com esse fenômeno, o Teatro do Oprimido oferece um arsenal de técnicas para encenar, analisar, criticar e mudar situações cotidianas que reiteram opressões históricas entre grupos sociais. Essas técnicas permitem envolver ativamente o corpo no processo pedagógico, além de promover a criatividade estética e a participação democrática. Mais do que isso, revelam a dimensão política do projeto de interação e seu potencial para lutar contra a opressão.

SUMÁRIO ESTENDIDO

As pedagogias críticas relacionadas ao trabalho de Paulo Freire [5] oferecem arcabouços teórico-metodológicos para questionar e superar o conteudismo e a aprendizagem passiva na Educação. Na Educação em Design de Interação, essas pedagogias têm sido recentemente revisitadas e relacionadas com os desafios da área [7,9,11,14], na medida em que questões da profissão se tornam questões de interesse público.

Uma questão pública que concerne a profissão é, por exemplo, o design de algoritmos de seleção de postagens em interfaces de redes sociais e algoritmos de ordenação de resultados em buscadores online [10]. Outra questão relacionada são as notificações de atualização que buscam gerar estímulos de satisfação e ansiedade [1]. Pesquisadores em Design de Interação e Interação Humano Computador chamam a atenção para a mediação tecnológica de relações históricas de opressão, tais como xenofobia, racismo, machismo e outras [2]. Por outro lado, destacam também a possibilidade dos grupos oprimidos se apropriarem de tecnologias para expandir sua capacidade de reagir à opressão [6].

Permission to reproduce or distribute, in whole or in part, material extracted from this work, verbatim, adapted or remixed, as well as the creation or production from the content of such work, is granted without fee for non-commercial use, provided that the original work is properly credited.

IHC 2019 – Trilha Minicursos, Outubro 21–25, 2019, Vitória, Brasil. In Anais Estendidos do XVIII Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais. Porto Alegre: SBC.

© 2019 by the author(s), in accordance with the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International Public License (CC BY-NC 4.0).

Trabalhar com esse assunto na Educação em Design de Interação requer reconsiderar a epistemologia do Pensamento Projetual [4] e a pedagogia do Ateliê de Projetos [8,12]. Ao invés de rejeitá-las, o Teatro do Oprimido [3] oferece uma proposta pedagógica que também permite pensar e aprender a partir de projetos práticos, porém, com um viés muito mais crítico e engajado. O foco nos saberes cotidianos sobre interações sociais vincula o Teatro do Oprimido ao movimento conhecido como Epistemologias do Sul [13], que valoriza conhecimentos enraizados em territórios. Mais do que reconhecer e estetizar estes saberes, o Teatro do Oprimido também visa desenvolver conhecimentos que incrementem a capacidade de expressão e organização de grupos sociais marginalizados. Enquanto proposta vinculada às pedagogias críticas em Educação, o Teatro do Oprimido oferece uma maneira prática e poética para reconhecer, analisar, criticar e combater opressões no cotidiano.

No arsenal de técnicas do Teatro do Oprimido, existem diversas técnicas que podem ser utilizadas para complementar e realizar uma pedagogia crítica em Design de Interação. A estética do oprimido, enquanto base desta proposta pedagógica, permite perceber como os sentidos humanos são estimulados pela nossa sociedade urbana de maneira desigual, deixando os sentidos ligados ao afeto, como o olfato e o toque, em segundo plano. Valores como ética e solidariedade são trabalhados através de jogos dramáticos que deixam claro o efeito emocional, social e corporal das regras embutidas em projetos de interação. A leitura crítica do noticiário de tecnologia no teatro jornal revela imaginários e ideologias dominantes. Esses imaginários e ideologias podem ser analisados democraticamente através do teatro imagem e teatro fórum, visando ensaiar reações à opressão [7].

Em todas essas técnicas, os especta-atores podem experimentar fazer o papel de tecnologias com seu próprio corpo, explorando, através de movimentos corporais, conceitos como propiciação, persuasão, mediação, *breakdown*, apropriação tecnológica, contraprojeto e muitos outros. Encarnar a tecnologia é uma maneira de desconstruir de dentro para fora tanto o discurso da neutralidade quanto o do determinismo tecnológico que despolitizam a Educação em Design de Interação. Ao pensar e agir como uma tecnologia, o especta-ator descobre concretamente sua intencionalidade, origem, privilégios, configurações e funcionalidades. Por outro lado, descobre também como esses

aspectos constitutivos podem ser transformados através de projetos conscientes da mediação tecnológica da opressão.

Neste minicurso, será apresentado o Teatro Oprimido como uma proposta complementar às pedagogias críticas em Design de Interação, bem como as técnicas adaptadas e testadas pelo autor em sua prática pedagógica. Os participantes do minicurso terão a oportunidade de vivenciar as técnicas diretamente, com todo o trabalho corporal que elas envolvem. Mais do que vivenciar as técnicas, o objetivo deste minicurso é demonstrar as possibilidades e implicações políticas que se abrem ao adotar pedagogias críticas no ensino de Design de Interação.

Programação

- Jogos dramáticos para integração dos participantes (30 min)
- Introdução às pedagogias críticas no Design de Interação, com foco no Teatro do Oprimido (30 min)
- Roda de conversa sobre pedagogias críticas (30 min)
- Exemplos de estética do opressor nas interfaces computacionais (30 min)
- Leitura crítica da IHC opressiva com Teatro-Jornal (1 h)
- Criando conceitos de IHC libertadores com Teatro-Imagem (1 h)
- Criação e investigação de interações com Teatro-Fórum (2 hs)

PÚBLICO-ALVO

Docentes, mestrandos, doutorandos, ativistas e educadores populares.

BIOGRAFIA DO AUTOR

Frederick M.C. van Amstel é doutor em Design pela Universidade de Twente, editor do blog Usabilidoido e coordenador da Plataforma Corais. Estudou no Centro de Teatro do Oprimido (CTO) do Rio de Janeiro e desenvolveu pedagogias críticas no Instituto Faber-Ludens e na PUCPR. Atualmente é professor de Design de Experiências e Design de Serviços da UTFPR. Lá desenvolve projeto de extensão para a formação de ativistas tecnológicos, o Teatro do Oprimido Tecnológico, que torna acessível para a comunidade acadêmica expandida suas principais descobertas sobre pedagogias críticas em Design de Interação.

DURAÇÃO DO MINICURSO

6 horas.

IDIOMA

Português.

INFRAESTRUTURA NECESSÁRIA

Sala com cadeiras e mesas móveis, no mínimo 60 m².

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Adam Alter. 2017. *Irresistible: The rise of addictive technology and the business of keeping us hooked*. Penguin.
2. Shaowen Bardzell. 2010. Feminist HCI: Taking Stock and Outlining an Agenda for Design. In *Proceedings of the 28th International Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1301–1310.
3. Augusto Boal. 2014. *Teatro do Oprimido: e outras poéticas políticas*. Cosac Naify.
4. Nigel Cross. 2001. Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science. *Design Issues* 17, 3.
5. Paulo Freire. 1970. *Pedagogy of the Oppressed*, trans. Myra Bergman Ramos. New York: Continuum.
6. R.F. Gonzatto e F.M.C. van Amstel. 2017. Designing oppressive and libertarian interactions with the conscious body. In *Proceedings of the XVI Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems*, 22.
7. Rodrigo Fresse Gonzatto. 2018. Usuários e produção da existência: contribuições de Álvaro Vieira Pinto e Paulo Freire à interação humano-computador. UTFPR.
8. Jonas Löwgren e Erik Stolterman. 2007. *Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology*. Cambridge, MIT Press.
9. Luiz Ernesto Merkle. 2016. Computar na Vida e Computar nas Ciências, nas Tecnologias, ou nas Artes (desafios sobre algumas poéticas do interagir). *Cadernos de Informática* 9, 1: 18–21.
10. Safiya Umoja Noble. 2018. *Algorithms of oppression: How search engines reinforce racism*. Nova Iorque, NYU Press.
11. Claudia Bordin Rodrigues. 2017. Projetar para a Esperança: prática de pesquisa em Design de Interação sobre as concepções de esperança de Paulo Freire. In *Anais do CAPAihc*.
12. Donald A Schön. 2009. *Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem*. Penso Editora.
13. Boaventura de Sousa Santos. 2018. *O Fim do Império Cognitivo*. Almedina, Lisboa, Portugal.
14. Ecivaldo De Souza Matos. 2013. Integração curricular por meio da prática de ensino interdisciplinar em IHC. *CEUR Workshop Proceedings* 1042, Weihc: 25–30.