

Diseño en y desde *la* periferia: Construyendo una praxis de resistencia a través de investigaciones colectivas

Cómo citar este artículo: Silva, S. B. e (2023). Diseño en y desde la periferia: Construyendo una praxis de resistencia a través de investigaciones colectivas. *Diseña*, (22), Article.3. <https://doi.org/10.7764/disena.22.Article.3>

DISEÑA | 22

Enero 2023

ISSN 0718-8447 (impreso)

2452-4298 (electrónico)

COPYRIGHT: CC BY-SA 4.0 CL

Artículo de investigación original

Recepción

06 abril 2022

Aceptación

16 enero 2023

Ø Original English Version here

Sâmia Batiŕta e Silva

Universidade Federal do Par



Este artículo presenta reflexiones referidas a los resultados de una investigación cualitativa con enfoque participativo, realizada presencialmente y a distancia con un grupo de jóvenes del barrio Terra Firme, en Belém do Pará, al norte de Brasil. El objetivo fue analizar cómo el compromiso de los diseñadores involucrados en procesos de emancipación gestionados por grupos socialmente oprimidos puede promover transformaciones en las prácticas de los diseñadores que trabajan en proyectos participativos. El pensamiento crítico latinoamericano de autores como Paulo Freire y Orlando Fals Borda provee la fundamentación teórica, demostrando cómo el legado de dichos autores influyó en los diseñadores de proyectos participativos. El marco teórico y la investigación cualitativa nos permitieron considerar que el compromiso de los diseñadores en las luchas populares no solo influye cambiando el alcance de los proyectos, sino que también permite que la solidaridad emerja como su elemento principal.

Palabras clave

Investigación participativa

Prácticas de diseño

Opresión

Periferia

Juventud

Sâmia Batista e Silva—Ph.D. en Diseño, Universidad Estatal de Río de Janeiro. Es licenciada en Comunicación Social y máster en Comunicación, Lenguas y Cultura por la Universidad de la Amazonia. Es especialista en Diseño por la Universidad de Bellas Artes de São Paulo y profesora de la Escuela de Artes Visuales de la Universidad Federal de Pará. Mediante la generación de espacios de diseño participativo busca problematizar los conceptos de narrativa y soberanía proyectual desde la perspectiva de la decolonialidad y la educación popular. Es coautora de "Weaving Design as a Practice of Freedom: Critical Pedagogy in an Insurgent Network" (con B. Serpa, F. van Amstel, M. Mazzarotto, R. Carvalho, R. Gonzatto e Y. Menezes; en *DRS2022 Proceedings*).



Diseño en y desde la periferia: Construyendo una praxis de resistencia a través de investigaciones colectivas

Sâmia Batista e Silva

Universidade Federal do Pará
Facultad de Artes Visuales
Belém, Brasil
samiabatista@ufpa.br

 <https://orcid.org/0000-0003-4562-7344>

DESDE LOS MÁRGENES HASTA EL CENTRO: PRESENTACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Los grupos excluidos de los medios hegemónicos han ido construyendo su protagonismo narrativo a partir de la popularización de los medios digitales, impulsados por el acceso a las redes sociales y la producción y difusión de expresiones artísticas por parte de jóvenes provenientes de sectores periféricos. Como ejemplo de esto, aquí discuto la relación que yo misma —diseñadora e investigadora— desarrollé con un grupo de jóvenes —conocido como Cine Club TF— para fortalecer su capacidad de autoafirmación a través de lenguajes artísticos. Este protagonismo es entendido como una práctica que problematiza la realidad y promueve interacciones dialógicas con diferentes sujetos.

Impulsada por la denuncia que hacían los jóvenes sobre la realidad de la opresión, me uní al grupo y participé en la promoción de acciones colectivas destinadas a apoyar la organización de sus prácticas de enfrentamiento a la opresión. En el proceso de investigación participativa, los jóvenes se convirtieron en coinvestigadores. En este artículo se presentan también otras experiencias de colaboración entre grupos sociales vulnerables y diseñadores de investigación. Luego, se muestran los aspectos metodológicos vinculados al pensamiento crítico latinoamericano que promueven el surgimiento de la conciencia de la realidad y la solidaridad como principio de diseño. Estos experimentos fueron guiados por las siguientes preguntas: ¿cómo pueden influir los procesos de emancipación gestionados por grupos socialmente oprimidos en las transformaciones de las prácticas de los diseñadores? ¿Cómo pueden superarse las situaciones límite que viven los grupos marginados mediante la participación de los diseñadores? ¿Cómo puede el espacio de investigación en diseño convertirse en un lugar donde surja la solidaridad?

Metodológicamente, la investigación buscó no solo comprender mejor las posibilidades de transformación de la relación entre diseñadores y grupos vulnerables, sino también generar espacios de diálogo entre los jóvenes participantes del colectivo Cine Club TF; estrechar lazos entre coordinadores y miembros del colectivo; mapear las necesidades concretas del grupo; identificar temas que

generen debates y analizar críticamente estos temas; reflexionar sobre las responsabilidades individuales y colectivas; y resumir los hallazgos de forma participativa. Como resultado, se presentan tres argumentos que pueden apoyar la construcción de una praxis de resistencia basada en el compromiso de los diseñadores con las luchas de los grupos marginados.

JUNTOS Y SEPARADOS: CONTEXTUALIZANDO LA RELACIÓN ENTRE LOS SUJETOS DE INVESTIGACIÓN

El uso masivo de dispositivos con acceso a Internet en Brasil ha permitido la producción y difusión de expresiones artísticas por parte de jóvenes que viven en áreas excluidas de los proyectos urbanos de las grandes ciudades (Brito et al., 2017). En Brasil, estas áreas son denominadas “periferias” (Larrat, 2013), y tienen como rasgo común la ausencia de servicios públicos esenciales para la población, como saneamiento, seguridad o salud, entre otros.

En general, las casas en estas áreas son pequeñas y están mal construidas, a menudo en zonas como las orillas de los ríos o las colinas. También es común la ausencia de espacios culturales que permitan el encuentro y el intercambio entre los jóvenes, como cines, galerías de arte, museos y plazas (Cavalcante, 2020). Así, muchos de ellos no logran desarrollar ciertas habilidades y las plataformas digitales se convierten en la puerta de salida para sus expresiones artísticas (Brito et al., 2014). Es el caso de un grupo de jóvenes que viven en un barrio marginado de la ciudad de Belém, en el norte de Brasil. En 2018, unos 400 jóvenes de la periferia de esa ciudad pudieron ir al cine del centro comercial, donde vieron la película “Black Panther”. Muchos de ellos entraban a un centro comercial de lujo por primera vez sin ser vigilados por profesionales de la seguridad, quienes suelen discriminar a los adolescentes pobres y negros. Esta visita fue posible gracias a una campaña en Facebook para recaudar fondos y pagar sus entradas, llevada a cabo por una profesora del colegio de estos muchachos (DOL, 2018).

En opinión de la profesora, era importante que estos jóvenes discriminados debido a su situación social pudieran ver la película por el mensaje de empoderamiento negro y autoafirmación racial que contiene. El mensaje alentador resultaba esencial para contrarrestar la excesiva violencia que sufrían en su barrio. En el territorio donde viven, las disputas entre la policía y las milicias por el control del tráfico de drogas desembocan en enfrentamientos armados. La muerte de personas inocentes es recurrente en muchos de estos enfrentamientos (Couto, 2017).

La visita del grupo de jóvenes al cine dio lugar a una serie de reuniones destinadas a debatir la película. Así nació el proyecto Cine Club TF (TF es la abreviatura de Terra Firme, el nombre del barrio), en el garaje de la profesora responsable de la campaña de recaudación de fondos. El grupo se reunía todas las semanas para debatir acerca de los problemas de los jóvenes de la periferia, lo que

Figura 4: Jóvenes del barrio Terra Firme protestando contra el exterminio de jóvenes periféricos (2018). Fotografía: Harrison Lopes.



Figura 2: Cine club semanal montado en el garaje de la profesora Lilia (2018). Fuente: Archivo del Cine Club TF.



hacían tras proyectar películas con temas de clase, raza y género, además de otros asuntos sociales que afectan sus vidas.

Estas reuniones también fueron grabadas por los jóvenes mediante fotografías, audio y vídeo. De estas grabaciones nació el primer documental producido por el proyecto Cine Club TF: la película “Somos nosotros para nosotros”, que retrata la visión de los jóvenes sobre la realidad de la violencia en la periferia, al

tiempo que denuncia los estigmas difundidos por los medios hegemónicos de comunicación sobre la violencia en las áreas suburbanas de las ciudades (Brito et al., 2017).

A partir de entonces, los jóvenes empezaron a dar a conocer el documental en el barrio donde viven, en lugares considerados peligrosos por los medios de comunicación. La intención era ocupar estos espacios con actividades culturales. Además de proyectar la película, el grupo empezó a organizar veladas culturales, coordinadas por seis miembros, que incluían recitales de poesía, presentaciones de danza, exposiciones de dibujo y fotografía, y talleres para los niños del barrio, con un impacto directo en 50 jóvenes (en promedio), e indirecto en muchos vecinos del barrio. Así, las calles de Terra Firme pasaron a ser ocupadas por el arte, la cultura y el ocio, dejando de ser un mero espacio de desplazamiento para convertirse en un fuerte punto de socialización entre los residentes, mediado por la producción de estos jóvenes, protagonistas de sus narrativas (Gouvêa & Miranda, 2021). Para Albán Achinte (2007), el acto de crear asume la función de reafirmar la existencia de aquellos que han sido privados de sus identidades, resistiendo la supresión. De esta forma, el acto creativo permite engendrar actos liberadores en cuanto a pensar, ser, conocer, comprender y vivir, generando espacios de reexistencia y construyendo conexiones entre personas, causas, luchas, territorios e identidades.



Figura 3: Proyección pública del documental “Somos nosotros para nosotros” en el barrio Terra Firme. Fuente: Archivo del Cine Club TF.

En 2019, mientras completaba los créditos de mi doctorado en Río de Janeiro, fui invitada por unos amigos a ver el documental “Somos nosotros para nosotros”. Allí conocí mejor a Lilia Melo, la profesora que promovía las actividades culturales con los jóvenes. Accediendo a su invitación, pasé a formar parte del proyecto como diseñadora e investigadora académica. Cabe hacer notar que soy de Belém al igual que la profesora Lilia, y así como ella soy profesora (de la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Federal de Pará). Tenía la intención de colaborar con los procesos de organización del grupo en cuanto regresara a Belém, tras finalizar los créditos del doctorado. En 2020, nos sorprendió la pandemia de Coronavirus,

comprometiendo la continuidad de la investigación académica. De este modo, la profesora, los jóvenes del Cine Club TF y yo buscábamos formas de mantenernos conectados incluso a distancia. Así fue como decidimos redactar propuestas de proyectos culturales para buscar patrocinio. Los fondos recaudados fueron destinados a diversas iniciativas, como nuevos documentales, grafitis en puntos estratégicos del barrio, presentaciones artísticas en línea y talleres a distancia. Por lo tanto, las expresiones artísticas de los jóvenes no se vieron interrumpidas por el aislamiento social obligatorio (G1 PA, 2021).



Figura 4: Algunas de las iniciativas culturales llevadas a cabo por el grupo (2020/2021). Fuente: Archivo del Cine Club TF.

Después de dos años de aislamiento social, y con la mayor parte de la población brasileña vacunada, fue posible reunirnos con los jóvenes en persona. Al retomar mi investigación académica, debido a que mi relación con los jóvenes se había fortalecido a pesar de la distancia, mi investigación se convirtió en una investigación participativa (Brandão, 1981). El objetivo era analizar la realidad del proyecto después del período de la pandemia, incluyendo algunas cuestiones latentes como los problemas de comunicación, la entrada de nuevos miembros y la salida de otros, y la autonomía de los seis jóvenes coordinadores de las acciones culturales, entre otras demandas. En ese contexto, la investigación se desarrolló como un proceso de aprendizaje colectivo a partir de los conocimientos adquiridos durante nuestra convivencia a distancia.

El soporte teórico-metodológico de las investigaciones realizadas con el colectivo estuvo basado en el legado de Paulo Freire y Orlando Fals Borda, quienes desarrollaron procesos libertarios de investigación, como los círculos culturales y la investigación-acción participativa. Ambos procesos alimentan los métodos

conocidos como investigación participativa. A partir de estas referencias, convertimos la investigación académica en una experiencia de proyecto libertario. En las siguientes líneas presento el marco teórico que sustentó los procesos de investigación participativa y la aplicación de la metodología conocida como investigación participativa, con jóvenes del Cine Club TF.

PENSAMIENTO CRÍTICO LATINOAMERICANO EN LA INVESTIGACIÓN DE LA OPRESIÓN

El espacio del proyecto de diseño puede convertirse en un proceso de investigación mediado por enfoques participativos y emancipadores, que lleven a los integrantes del grupo a realizar una lectura de la realidad concreta, apuntando a la percepción colectiva de las opresiones que los limitan en sus capacidades. Esta premisa se inspira en el pensamiento del pedagogo Paulo Freire (1981) y en ideas del sociólogo Orlando Fals Borda (1981).

Para Freire (1981), la realidad está compuesta por la percepción del investigador sobre los datos y hechos asociados a un presunto problema, sumada a la percepción de la población involucrada, la que, en un proceso de investigación libertaria, se convierte en coinvestigadora. Fals Borda (1981), a su vez, buscó estudiar el conocimiento producido autónomamente por los grupos populares en su relación con la realidad. Para él, ese conocimiento también tiene carácter científico: es ciencia producida por el pueblo y para el pueblo, superando la hegemonía de la ciencia clásica en la construcción del conocimiento.

La lectura de la realidad concreta destacada por Freire, así como el reconocimiento de una ciencia de carácter popular señalado por Fals Borda, se basan en investigaciones de carácter dialógico. En muchos aspectos, estas concepciones son convergentes y comparten la intención de transformar la realidad, avanzando por sobre las opresiones establecidas por los mecanismos de dominación del sistema capitalista (Bringel & Maldonado, 2016). En las interacciones dialógicas propuestas por estas líneas de investigación, la dicotomía investigador-objeto es superada, y todos los sujetos investigan la realidad y la analizan críticamente, culminando en una propuesta de caminos hacia la liberación (Neto, 2020, p. 325).

Motivados por la necesidad de comprender las limitaciones que enfrenta el grupo, aplicamos una investigación inspirada en métodos alternativos de problematización de las condiciones de opresión que estos jóvenes experimentan. Para Dalaqua (2020), un mundo opresivo es aquel en el que se roba a las personas su humanidad a través de la pérdida de la libertad y se enfatizan aspectos de jerarquización social, injusticia epistémica, injusticia estética y sometimiento al poder arbitrario. En este contexto, la investigación es entendida como un proceso colectivo de construcción de conocimiento y transformación de la realidad, para lo cual se utiliza, como método, la investigación participativa. Para Adams y Streck (2020),

la investigación participativa puede ser entendida como la unidad dialéctica entre práctica y teoría, cuyo ejercicio determina interacciones que enriquecen y estimulan la producción de nuevos conocimientos. Según dichos autores, esta práctica compartida de la investigación ha sido demostrada en procesos históricos de “reconstrucción epistemológica” desde el Sur.

El cuerpo metodológico de la investigación participativa surgió en Brasil y América Latina entre los sesenta y los ochenta, «en medio de procesos de modernización social, e inserto en el contexto de micro procesos de planificación social y educativa» (Gajardo, 1986, p. 11), incluyendo una variedad de iniciativas destinadas a fortalecer a los sectores populares en sus procesos de organización, movilización y participación social. Este espectro incluye acciones de desarrollo comunitario, educación de adultos, mejoramiento de los sistemas de salud, organización de sectores culturales, fortalecimiento de los sindicatos y transformación de los sistemas educativos tradicionales. Este ejercicio permitió generar medios para cuestionar críticamente la realidad y buscar formas para que los sectores populares pudieran alcanzar y construir espacios de protagonismo históricamente negados.

Los enfoques de la investigación participativa responden a cuestiones prácticas y colectivas, convirtiéndose en un medio de conocimiento de cuestiones sociales que se trabajan colectivamente. La investigación participativa tiene vocación educativa y es políticamente formativa. Sus instrumentos dialógicos y pedagógicos proporcionan un aprendizaje compartido. Este tipo de investigación prevé la constitución de procesos más amplios y continuos de construcción de conocimiento, estrechamente vinculados a los orígenes del conocimiento popular, buscando fortalecer los movimientos populares y a sus miembros, y apuntando a la acción comunitaria (Brandão & Borges, 2007).

Este marco teórico y práctico desarrollado en conjunto con movimientos populares ha inspirado las perspectivas participativas del diseño durante décadas (Ehn, 1988). En la siguiente sección, presento algunos de los argumentos teóricos de diseñadores que han venido problematizando las prácticas hegemónicas en el campo del diseño a través del compromiso con las luchas de los grupos vulnerables.

APLICANDO EL PENSAMIENTO CRÍTICO LATINOAMERICANO A LA PRÁCTICA DEL DISEÑO

Cuando un diseñador trabaja en un contexto colectivo, surgen cuestiones que van más allá de la solución de problemas concretos (Serpa et al., 2020) que supuestamente se resuelven creando un nuevo producto o servicio. Solucionar necesidades personales a través del consumo es la vocación de la mayoría de las investigaciones en diseño, e incluso de algunas investigaciones con vocación académica. Estas indagaciones suelen generar datos para organizaciones públicas o privadas, conside-

rando a los “usuarios” como fuentes de datos. En este contexto, los participantes en los procesos de diseño participativo buscan satisfacer sus necesidades inmediatas mientras los diseñadores investigan las oportunidades de diseño que pueden surgir de estos encuentros. Por otro lado, los diseñadores que trabajan en realidades en que las desigualdades resultan chocantes han concebido aproximaciones originales sobre la autonomía de los agentes del proyecto. Su trabajo se basa en la construcción filosófica y epistemológica de autores cuyos objetos de investigación fueron las luchas de los movimientos populares contra la apropiación capitalista de la vida.

Es el caso de Leal et al. (2021), quienes defienden el protagonismo narrativo de grupos excluidos de los medios hegemónicos. Estos grupos vienen utilizando las tecnologías digitales para influir en la percepción que la sociedad tiene de los excombatientes colombianos, fortaleciendo su capital social. Este capital social se enriquece con intercambios y acciones colectivas llevadas a cabo por agentes internos o externos a la comunidad, así como a través de la expansión de sus redes más allá de los antiguos grupos guerrilleros. La reconexión con familiares de excombatientes también es un factor importante que contribuye a modificar la percepción de estos grupos, así como sus interacciones en las redes sociales. El uso autónomo de herramientas digitales ha contribuido a notables transformaciones dentro y fuera de estos territorios.

Otra concepción de la práctica autónoma del diseño ha sido desarrollada por Ibarra (2021, p. 334), quien propone un “diseño sentipensante”. Inspirada en el pensamiento de Orlando Fals Borda y en el neologismo “sentipensar”, Ibarra propone un ejercicio de reflexión destinado a revelar cómo sería el diseño que pretende superar las dicotomías establecidas por la euromodernidad (como mente/cuerpo, sujeto/objeto, razón/emoción y naturaleza/cultura). Para Ibarra, un diseño sentipensante desarrolla sus prácticas a través de perspectivas no racionalistas, permitiendo la apertura a aspectos sensibles, basados en cosmovisiones originarias de los territorios que constituyen la América Latina actual. En este sentido, el diseño sentipensante se establece desde una vocación decolonial, cuestionando los métodos del Norte Global. Ibarra ha intentado experimentar con formas de sentir y pensar el diseño, adoptando el concepto como una filosofía de vida, además de una metodología de investigación, tal como defiende el académico colombiano Orlando Fals Borda.

Por su parte, Mazzarotto (2020) señala que el proyecto que incorpora los principios metodológicos y filosóficos del pedagogo brasileño Paulo Freire es “emancipador”. Él toma prestado su concepto de cultura y compara sus fundamentos filosóficos y sus métodos para descubrir la realidad concreta con los enfoques participativos del diseño. Concluye que el diseño emancipador se lleva a cabo de forma dialógica, horizontal y colaborativa, y que sus resultados no se diseñan *para* las personas, sino *con* las personas, en favor de la liberación de todos los impli-

cados. Como el diseño es el resultado de la capacidad de transformar la realidad para satisfacer las necesidades humanas, el autor propone otras formas de ver la disciplina, sobrepasando las interpretaciones que la vinculan solo a la naturaleza estética y comercial de los productos y los procesos.

LEYENDO LAS OPRESIONES A TRAVÉS DE LA INVESTIGACIÓN PARTICIPATIVA MEDIADA POR EL DISEÑO

A partir de las transformaciones existenciales experimentadas durante la pandemia, e inspirada por visiones insurgentes del trabajo de investigación y diseño, mi investigación doctoral fue radicalmente transformada. Cuando finalmente me di cuenta de que no tenía sentido analizar las relaciones y los procesos organizativos y comunicativos del grupo de jóvenes sin invitarlos a hacer lo mismo, me convertí, como investigadora, en participante, al tiempo que los jóvenes se transformaban en coinvestigadores. Volvimos a encontrarnos en la escuela donde fuera creado el proyecto Cine Club TF para realizar la investigación participativa. En marzo de 2022, pusimos en práctica una investigación sobre la situación actual del colectivo de jóvenes, sus principales retos y el futuro que imaginan para el grupo a partir de su activismo artístico.

Iniciamos la investigación a través de una “investigación temática”, conducida de forma participativa, contando con seis coordinadores de grupos de trabajo vinculados a los lenguajes artísticos del colectivo (audiovisual, artes visuales, literatura, música, danza y teatro), además de los coordinadores generales (la profesora Lilia), la responsable de comunicaciones (Keila) y la productora (Kleidiane). Freire (2005) enseña que la investigación de temas generativos es un instrumento fundamental para llevar a cabo la problematización colectiva. Como recurso para abrir espacio al diálogo, propuse a todos analizar el logotipo del proyecto, que fue creado por el grupo cuando este se oficializó (2018).

Los logos son códigos construidos para hacer emanar un discurso (Cardoso, 2013). Según Freire (2005), la lectura de un mensaje codificado comienza con su descripción y luego se complejiza con su problematización. De este modo, el diálogo sobre los elementos que inspiraron la creación del logotipo se convirtió en un proceso de descodificación, inspirado en la metodología de concienciación de Freire (2005). La descodificación facilita el relevamiento de temas generadores a través de la lectura de un código (visual, sonoro, táctil) inicialmente abstracto y luego concreto, permitiendo al grupo expresar sus pensamientos y opiniones acerca de la realidad que lo rodea.

Cuando pregunté a los coinvestigadores si esa composición gráfica los representaba, surgieron testimonios relacionados con el origen del proyecto. Es importante recordar que la memoria no es estática: al contrario, se construye y es controvertida, especialmente cuando se trata de un colectivo (Cardoso, 2013). La



Figura 5: Imagen de marca del proyecto Cine Club TF. Fuente: Archivo del Cine Club TF.

costura de las memorias fue siendo actualizada por los miembros más jóvenes, que se unieron al grupo en los últimos años, a medida que las acciones reverberaban y las redes de relación del proyecto Cine Club TF se expandían.

De estos recuerdos surgieron varias situaciones de opresión, como las desigualdades de clase que se perciben en el discurso de Klebson, el coordinador de danza, que entendía el logotipo como una representación de «un chico de la favela que no tiene reconocimiento, pero que, cuando coge una cámara, un escenario para bailar o una pared para pintar, puede cambiar el mundo». La coordinadora de artes escénicas, Natali, asocia el logotipo a la función de «marcar el momento, filmarlo para que no se olvide». Natasha, coordinadora del grupo de literatura, destacó las cuestiones de género y raza, afirmando que «antes mi pelo era más afro, en mi cabeza era una mujer. La cámara está en sus ojos, quiere decir: Quiero hablar de cómo veo el mundo, es mi visión». María Eduarda, del grupo musical, afirmó que «el color representa su color, su visión (...) como si la periferia tuviera varios colores, varias visiones». El logotipo también representa un proyector, es decir, tiene que ver con aquello que los jóvenes “proyectan” al público, con la importancia de los mensajes que narran y su responsabilidad sobre estos contenidos.

En una segunda etapa, ya con la presencia de 30 participantes, pudimos crear una línea de tiempo del proyecto, para lo cual utilizamos emojis. Griggio, McGrenere y Mackay (2019) afirman que los emojis, los *stickers* y los *gifs* son medios de expresión que, además de enriquecer y personalizar la comunicación basada en texto, demuestran que las tecnologías promueven formas de expresión más individualizadas y personales, superando limitaciones a través de la personalización de elementos y la combinación de diferentes características visuales de recursos de imagen.

Algunos de los participantes crearon sus propios emojis durante el montaje de la línea de tiempo, dibujándolos en papeles de colores. Se eligió este recurso visual para generar identificación con los jóvenes, que utilizan constantemente estos elementos para reforzar o subvertir expresiones mientras se comunican en aplicaciones de mensajería. El objetivo de la línea de tiempo era comprender la dimensión histórica del proyecto a través del rescate de la memoria colectiva. Para Brandão y Borges (2007), la dimensión histórica es un aspecto fundamental de la investigación participativa, a través de la cual es posible comprender los vínculos entre el pasado y el futuro. De esta forma, la reconstrucción histórica permite reconocer las luchas de los grupos populares y, al mismo tiempo, vislumbrar la transformación de los escenarios, aunque sea ocasionalmente, a través de la acción social. Para transformar, hay que conocer. En el caso del proyecto Cine Club TF, la presentación de episodios significativos vividos por los jóvenes favoreció la reflexión sobre las experiencias de compromiso colectivo. Además, permitió compartir el conocimiento acumulado por el grupo con los nuevos miembros del proyecto.

Finalmente, en la última etapa de nuestra investigación participativa, intentamos problematizar cuestiones relacionadas con la organización del grupo, el objetivo del proyecto y los valores compartidos por los jóvenes sobre su experiencia colectiva. En esta conversación llegamos a la siguiente síntesis: el proyecto Cine Club TF existe para promover la autonomía de la juventud periférica a través de expresiones artísticas en múltiples lenguajes, así como para difundir narrativas de resistencia desde las periferias hacia el mundo. A partir de esta conclusión colectiva, el proyecto pretende continuar siendo un espacio de acogida y valorización de la creatividad de la juventud periférica, teniendo como principios la creatividad, la solidaridad, el respeto, la responsabilidad y la organización.

Es importante mencionar que la investigación participativa no terminó con este círculo de diálogo. Ahora estamos empeñados en organizar nuevos grupos de trabajo y planificar la continuidad de este proceso, que de ahora en adelante será parte de las metodologías utilizadas por los jóvenes del proyecto Cine Club TF. En la siguiente sección presento tres argumentos que surgieron como síntesis del proceso descrito.

RESULTADOS: EL COMPROMISO SOLIDARIO COMO FINALIDAD DEL PROYECTO

A partir de la experiencia relatada, destaco el imperativo ético-político que debe guiar el posicionamiento de los diseñadores en los procesos participativos: considerar a los participantes como coinvestigadores y no como meras fuentes de datos (Calderon Salazar & Huybrechts, 2020). En este ejercicio de investigación, la propuesta no es solo reafirmar mi posición como diseñadora que lucha contra la opresión, sino también señalar el aspecto transitorio de mi percepción y práctica como diseñadora. A partir de esta relación con los jóvenes del proyecto Cine Club TF se pueden señalar algunas impresiones parciales. En primer lugar, la forma en que me sitúo en relación con los grupos socialmente oprimidos. En teoría, mi formación como diseñadora me posiciona como capaz de producir “buen diseño”. Al inicio de la investigación, hacia 2018, mi visión de cómo podría trabajar en proyectos con colectivos marginados me hacía pensar que era necesario “mejorar” el diseño producido de forma autónoma por estos colectivos. Consideré que el material promocional realizado por ellos era débil y de baja calidad. Durante la investigación hubo muchas transformaciones en mi identidad como diseñadora, y una de ellas fue renunciar a “evaluar” la calidad de la producción gráfica del grupo, ya que no estaba dirigida a mí, yo no era su público.

Estas definiciones pasan por el sentimiento de alteridad que, según Freire (2005), se da en la relación dialógica con el otro, y sin el cual la constitución del yo no es posible. Cuando el otro es aceptado como sujeto-persona, uno y otro cumplen la vocación ontológica de superar los aspectos que limitan el ejercicio de

su libertad. Como diseñadores, necesitamos percibir las diferencias de manera más amplia, ya que muchas veces pueden resultar en la deshumanización del otro a través del fortalecimiento de prácticas de dominación de clase (Serpa et al., 2022).

El hecho de que el colectivo resuelva sus necesidades comunicativas de forma autónoma, a partir de los códigos que manejan y los lenguajes que operan a través de los dispositivos móviles, les define como autores que practican el diseño de forma endógena, y cuyas reglas visuales distan mucho de estar referenciadas por los cánones del diseño que se enseñan en las universidades. Pero esto no significa que el diseño que practican los jóvenes de la periferia no cumpla la función para la que está pensado. El diseño gráfico es otro de los lenguajes que se apropian los jóvenes que no tienen acceso a la enseñanza canónica del diseño, como tampoco a la música, las artes visuales y las expresiones corporales, entre otras manifestaciones culturales que fueron demarcadas como productivas por el capitalismo. Nos toca a nosotros, los diseñadores, unirnos a ellos para cuestionar estos cánones y buscar formas de generar procesos autónomos de diseño que prioricen la colectividad y fortalezcan la lucha por la humanización del mundo.

Escobar (2016, 2018) considera que el diseño es una herramienta para reimaginar y reconstruir mundos locales. Las prácticas colaborativas con énfasis en el territorio permiten la transformación de las realidades, y el diseño no se abstiene de esto. El diseño autónomo y comunitario surge cuando las personas se vuelven hacia lo que las une, en contraposición a lo que las separa. La autodeterminación es una práctica de resistencia, y como tal debe fomentarse en los proyectos de diseño. Es fundamental plantearse la aplicación de investigaciones colectivas que entiendan la heterogeneidad y las diferencias como inherentes a los grupos, para que no obstaculicen la creatividad necesaria para replantear definiciones y procesos antes perjudiciales para las comunidades. Es desde la pluralidad de voces que se construyen otras perspectivas de intervención sobre la realidad.

Dicho esto, y como segundo argumento resultante de nuestra acción colectiva, este cambio de percepción fue el resultado del cambio en el alcance del proyecto. En mi investigación de maestría relaté el proceso de diseño participativo que desarrollé durante un proyecto de identidad visual para un grupo de vendedoras de hierbas, compuesto esencialmente por mujeres. Ellas preservan los conocimientos tradicionales asociados a la diversidad botánica de la región amazónica. En aquel momento, mi equipo y yo consideramos inadecuado producir una identidad visual sin su participación, ya que no podíamos ser fieles al universo estético en el que estaban insertas. Así, subvertimos el proceso de creación del logotipo y lo hicimos participativo, utilizando el *briefing* como herramienta de autoconocimiento. De este modo, el proyecto se convirtió en un espacio lúdico de expresión gráfica y sondeo iconográfico, y la presentación se transformó en una oportunidad para promover acuerdos al interior del grupo. El resultado fue acogido por el grupo, que posterior-

mente atestiguó que se sentía representado por la solución visual, y confiaba en su posicionamiento en el mercado a partir de su nueva identidad visual (Silva, 2012).

Más de diez años después, mi visión sobre el papel del diseño a la hora de reflexionar sobre la identidad cultural ha cambiado radicalmente. Durante el emprendimiento con las vendedoras de hierbas, entendí que el proyecto de diseño podía servir como espacio para reafirmar la identidad cultural de grupos marginados; hoy, entiendo este espacio como una oportunidad para cuestionar la marginación de grupos sometidos a la pobreza. Sin embargo, las cuestiones estructurales que dificultan la superación de la pobreza no solo requieren nuevos enfoques en los proyectos de diseño, aunque se basen en metodologías participativas. El compromiso con los grupos con los que se trabaja y la implicación en las cuestiones que les afectan van más allá de los compromisos temporales. Exigen el tercer aspecto que considero un elemento de transformación de las prácticas de diseño: el florecimiento de la solidaridad ante la necesidad de organizar las luchas populares (Serpa & Silva, 2021).

Hace unos años, el diseño era ampliamente utilizado como herramienta de gestión, actuando en los niveles estratégico, funcional y operativo de las organizaciones (Mozota et al., 2011). Por su carácter interdisciplinario, el diseño aplicado a la gestión favorece que organizaciones que siguen procesos jerárquicos y lineales transiten hacia modelos flexibles e informales, que favorecen la participación, la co-creación y la innovación.

Mientras la producción capitalista se ve favorecida por los procesos de gestión facilitados por el diseño, aquí nos referimos a los procesos organizativos que permiten la liberación de las opresiones. Los grupos marginados también necesitan técnicas y procesos liberadores que puedan desarrollarse con el diseñador, en relaciones horizontales y respetuosas, donde el espacio del proyecto pretenda disolver cualquier tipo de opresión, ya que todo conocimiento es válido para la construcción del conocimiento. Aunque el compromiso de los diseñadores con grupos socialmente vulnerables es recurrente, estos encuentros suelen centrarse en la búsqueda participativa de soluciones a problemas vinculados al mercado. Aquí, sostengo que la investigación colectiva debería orientarse al diseño de estrategias para superar la opresión estructural, como la desigualdad social, el racismo, el sexismo y otros aspectos que limitan el ejercicio de la libertad de los jóvenes periféricos.

CONSIDERACIONES FINALES

La experiencia presentada en este artículo muestra que la acción conjunta y la reflexión colectiva permiten la construcción de una praxis de resistencia. Dicha experiencia ha sido forjada en las luchas de un movimiento social autónomo, aún informal, pero que ya plantea procesos alternativos conducentes a la construcción de su autonomía, basados en confrontaciones cotidianas. Para los jóvenes de la peri-

feria, la expresión creativa y la posibilidad de proyectar una vida mejor para todos son también actos de renuncia a su “destino”. Reafirmar su existencia es una forma de demostrar que sus vidas no son desechables frente al poder necropolítico. Las propuestas creativas de los jóvenes del Cine Club TF, y de otros innumerables movimientos de resistencia, permiten romper el silencio impuesto a la juventud periférica, superar la supresión de sus identidades y vislumbrar formas alternativas de existencia. Así, crear es reexistir. Además, como afirman Mignolo y Walsh (2018), necesitamos investigar cómo piensan la teoría y teorizan la práctica aquellos que experimentan la diferencia colonial; cómo crean, transforman, construyen y enactan procesos concretos, luchas y prácticas de acción que demuestran un pensamiento insurgente en todas las esferas del conocimiento, el territorio, las formas de reexistencia y la vida misma.

Así, este artículo presenta no solo una experiencia de investigación participativa con jóvenes, sino también un intento de comprender cómo se expresa el diseño en tanto instrumento emancipador. En este contexto, el diseño se ha entendido como un dispositivo que puede generar compromisos como instrumento de codificación y descodificación, tal y como refiere Freire (2005). A través del análisis colectivo de los medios producidos por los jóvenes del proyecto Cine Club TF como diseñadores endógenos, la identidad visual actuó como facilitadora del diálogo, generando un espacio para acoger los discursos y suscitar reflexiones profundas sobre la memoria, los objetivos de la organización y la realidad de la estructura económica, política y social brasileña en la que están insertos.

Tras esta investigación, mi percepción del proyecto de diseño se amplió decisivamente. Actualmente, entiendo el proyecto de diseño como un espacio de mediación pedagógica, basado en una opción ética radical en favor de los oprimidos. De este modo, nuestro proyecto compartido apuntaba a la organización colectiva para enfrentar las opresiones que viven los jóvenes, a diferencia de la movilización colectiva desencadenada por los procesos de diseño participativo que apuntan a resolver una cuestión proyectual (Serpa et al., 2020). El proyecto aquí es la transformación de la realidad de opresión, desde nuestra posición como diseñadores, profesores y estudiantes latinoamericanos. Así, terminé posicionándome como una diseñadora en proceso de construcción, que practica un diseño que incide en la realidad, entendiendo que esta misma realidad es también procesual y sujeta a transformación.

Como afirma van Amstel (en prensa), descolonizar la investigación en diseño significa luchar juntos contra todas las formas hegemónicas de subyugar al otro. Y como también nos recuerda Freire:

Será conviviendo con los oprimidos, sabiéndonos uno de ellos —solo que en un nivel diferente de percepción de la realidad— que podremos comprender

las formas de ser y de comportarse de los oprimidos, que reflejan, en diferentes momentos, la estructura de la dominación (2005, p. 54).

Para el pedagogo brasileño, el encuentro es una oportunidad para la liberación de los sujetos a través del compromiso crítico con la realidad. Esto es lo que hemos intentado hacer en esta trayectoria conjunta. Con esta experiencia, espero contribuir a esta lucha, y a la formación de un corpus en construcción de diseñadores latinoamericanos comprometidos con la creación de espacios de solidaridad entre los diseñadores y las clases populares. Para algunos de nosotros, estos espacios ya están entretejidos en nuestras investigaciones, a través de las cuales buscamos demostrar que el espacio de la investigación y el espacio del proyecto de diseño no son solo muestras de la realidad, sino microespacios de disputas y diferencias, donde las opresiones operan estructuras que exigen a los profesionales (y ciudadanos) involucrados posicionarse. En estos contextos, no hay forma de ser neutral, o de no entenderse como parte de un problema mayor, a menudo oculto por sistemas de opresión. **D**

REFERENCIAS

- ADAMS, T., & STRECK, D. R. (2020). *Pesquisa participativa, emancipação e (des)colonidade*. CRV.
- ALBÁN ACHINTE, A. (2007). *O ato criativo como pedagogia emancipatória e decolonial*. Instituição Educativa La Pamba.
- BRANDÃO, C. R. (Org.). (1981). *Pesquisa Participante*. Brasiliense.
- BRANDÃO, C. R., & BORGES, M. C. (2007). A pesquisa participante: Um momento da educação popular. *Revista de Educação Popular*, 6(1), Article 1.
- BRINGEL, B., & MALDONADO, E. (2016). Pensamento crítico latino-americano e pesquisa militante em Orlando Fals Borda: Práxis, subversão e libertação. *Revista Direito e Práxis*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.12957/dep.2016.21832>
- BRITO, R. DE S., CAL, D. G. R., & COSTA, A. C. S. (2014). Jovens na enunciação midiática: Dissimetrias, violência simbólica e leituras a contrapelo. *Anais Do I Encontro de Antropologia Visual Da América Amazônica*.
- BRITO, R. DE S., STEINBRENNER, R. M. A., & CUNHA, E. M. DA. (2017). A voz de grupos periféricos em Belém: Autorrepresentação, mídia e disputa de sentidos. *Esferas*, (10), Article 10. <https://doi.org/10.31501/esfvlii10.8298>
- CALDERON SALAZAR, P., & HUYBRECHTS, L. (2020). PD Otherwise will be Pluriversal (or it won't be). *Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 2020 - Participation(s) Otherwise*, 1, 107–115. <https://doi.org/10.1145/3385010.3385027>
- CARDOSO, R. (2013). *Design para um mundo complexo*. Cosac Naify.
- CAVALCANTE, A. H. B. (2020). *Caracterização das redes de mídias cívicas do bairro da Terra Firme: A articulação da juventude através das mídias digitais em busca de cidadania* [Tesis de Magister]. Universidade Federal do Pará.
- COUTO, A. C. DE O. (2017). *Do poder das redes as redes do poder: Necropolítica e configurações territoriais sobrepostas do narcotráfico na Metrópole de Belém-PA* [Disertación Doctoral, Universidade Federal do Pará]. <http://repositorio.ufpa.br:8080/jspui/handle/2011/10461>

- DALAUQUA, G. H. (2020). O que é opressão? En J. M. Abreu & P. R. Padilha (Eds.), *Aprenda a dizer a sua palavra* (pp. 81–88). Instituto Paulo Freire.
- DOL. (2018, 9 de marzo). Após campanha na internet, crianças carentes irão assistir filme “Pantera Negra.” *DOL - Diário Online*. <https://dol.com.br/noticias/para/noticia-492516-apos-campanha-na-internet-criancas-carentes-irao-assistir-filme-pantera-negra.html>
- EHN, P. (1988). *Work-Oriented Design of Computer Artifacts*. Arbetsliv Centrum.
- ESCOBAR, A. (2016). *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal* (Cristóbal Gnecco, Trad.). Universidad del Cauca.
- ESCOBAR, A. (2018). *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Duke University Press.
- FALS BORDA, O. (1981). Aspectos teóricos da Pesquisa Participante: Considerações sobre o significado e o papel da Ciência na participação popular. En C. R. Brandão (Org.), *Pesquisa Participante* (pp. 42–62). Brasiliense.
- FREIRE, P. (1981). Criando métodos de pesquisa alternativa: Aprendendo a fazê-la melhor através da ação. En C. R. Brandão (Org.), *Pesquisa Participante* (pp. 34–41). Brasiliense.
- FREIRE, P. (2005). *Pedagogia do oprimido* (46 ed.). Paz e Terra.
- G1 PA. (2021, 5 de octubre). Cineclube TF lança três novos vídeos que versam sobre resistência e cultura na periferia de Belém. *G1*. <https://g1.globo.com/pa/para/noticia/2021/10/05/cineclube-tf-lanca-tres-novos-videoes-que-versam-sobre-resistencia-e-cultura-na-periferia-de-belem.ghtml>
- GAJARDO, M. (1986). *Pesquisa participante na América Latina* (T. Pellegrini, Trad.). Brasiliense.
- GOUVÊA, C., & MIRANDA, C. (2021, 7 de julio). Em Belém, jovens da Terra Firme avançam no protagonismo. *Estadão Expresso*. <https://expresso.estadao.com.br/naperifa/belem-terra-firme-jovens-protagonismo/>
- GRIGGIO, C. F., MCGRENERE, J., & MACKAY, W. E. (2019). Customizations and Expression Breakdowns in Ecosystems of Communication Apps. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 3(CSCW), 26:1-26:26. <https://doi.org/10.1145/3359128>
- IBARRA, M. C. (2021). Por um design sentipensante: Aproximações a perspectivas latino-americanas para praticar e experimentar design. En C. Marinho, C. Barros, & B. Ribeiro (Orgs.), *Pesquisa e design. De(s)colonizando o design: Resumos expandidos* (pp. 331–337). Nadifúndio.
- LARRAT, H. J. F. M. (2013). *Pobreza e violência urbana: Um estudo de casos sobre as políticas sociais públicas e de segurança pública de prevenção e combate à pobreza e à violência, no bairro da Terra Firme em Belém-PA* [Tesis de Magister]. Universidade da Amazônia.
- LEAL, D. DE C., KRÜGER, M., REYNOLDS-CUÉLLAR, P., CAICEDO, A., GÓMEZ, C., RANDALL, D., & WULF, V. (2021). Growing Together, Remaining Apart: The Role of Digital Technology in Former Guerrilla Fighters’ Social Capital. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CSCW2), 331:1-331:24. <https://doi.org/10.1145/3476072>
- MAZZAROTTO, M. (2020). As contribuições de Paulo Freire para um design emancipatório. En J. M. Abreu & P. R. Padilha (Orgs.), *Paulo Freire em tempos de fake news. Edição 2020: Artigos produzidos durante o curso da EaD Freiriana do Instituto Paulo Freire*. Instituto Paulo Freire.
- MIGNOLO, W. D., & WALSH, C. E. (2018). *On Decoloniality: Concepts, Analytics, Praxis*. Duke University Press. <https://doi.org/10.1215/9780822371779>

- MOZOTA, B. B. DE, KLÖPSCH, C., & COSTA, F. C. X. DA. (2011). *Gestão do design: Usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa*. Bookman.
- NETO, J. C. DA M. (2020). *Por uma pedagogia decolonial na América Latina: Reflexões em torno do pensamento de Paulo Freire e Orlando Fals Borda*. CRV.
- SERPA, B., VAN AMSTEL, F., MAZZAROTTO, M., CARVALHO, R., GONZATTO, R., SILVA, S. B. E, & MENEZES, Y. DA S. (2022). Weaving Design as a Practice of Freedom: Critical Pedagogy in an Insurgent Network. *DRS2022*. <https://dl.designresearchsociety.org/drs-conference-papers/drs2022/researchpapers/265>
- SERPA, B., PORTELA, I., COSTARD, M., & BATISTA, S. (2020). Political-pedagogical Contributions to Participatory Design from Paulo Freire. *Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 2020 - Participation(s) Otherwise, 2*, 170–174. <https://doi.org/10.1145/3384772.3385149>
- SERPA, B., & SILVA, S. B. E. (2021). Solidarity as a Principle for Antisystemic Design Processes: Two Cases of Alliance with Social Struggles in Brazil. *Proceedings of Pivot 2021: Dismantling/Reassembling*. <https://doi.org/10.21606/pluriversal.2021.0004>
- SILVA, S. B. E. (2012). O design participativo como elemento de valorização da produção cultural da associação Ver-As-Ervas, em Belém-PA. *Movendo Ideias, 17*(1), Article 1.
- VAN AMSTEL, F. M. C. (en prensa). Decolonising Design Research. En P. A. Rodgers & J. Yee (Eds.), *The Routledge Companion to Design Research*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315758466>