

Design e a *Colonialidade do Fazer*

Frederick van Amstel @usabilidoido
Laboratorio de Design contra Opressões (LADO)
Programa de Pós-Graduação em Design Prospectivo
UTFPR

*Qual é o papel do design no
processo de descolonização da
América Latina?*

GRUPO MODERNIDAD/COLONIALIDAD



O Projeto M/C produziu uma série de conceitos importantes para o processo de descolonização da América Latina.



O grupo identificou uma série de colonialidades na América Latina que permanecem mesmo após as declarações de independência.



O objetivo desta fala é apresentar um conceito de colonialidade do fazer que estamos desenvolvendo aqui no Brasil.

A maioria das autoras e dos autores da decolonialidade vem de países hispanófonos da América Latina e do Caribe. Brasileiros são pouco expressivos. Qual é o papel do Brasil na produção da teoria decolonial? O que poderia mudar a partir de uma participação mais expressiva de brasileiras e brasileiros?

Essa é uma pergunta que não estou muito preparado para responder, mas posso tecer alguns comentários a respeito. Acho que você está certa. **Penso que o Brasil não resistiuativamente. Existe uma resistência indireta a esse pensamento crítico latino-americano, da teoria decolonial em particular. Está começando a acontecer e, pelo que eu entendo, você obviamente faz parte disso – e está chegando tarde.** Mas tudo bem, o Brasil é seu próprio mundo, e a academia brasileira é tão grande! Eu entendo que a academia brasileira é, de certa forma, mais eurocêntrica, é mais orientada para a Europa, principalmente orientada para a França. Isso me foi dito por amigos brasileiros, sobre a teoria decolonial, e eles dizem que isso também faz parte da análise. **O pensamento decolonial irá para o Brasil e reinventará o Brasil de uma maneira que supere e crie novas condições. Estou realmente feliz que as coisas estão acontecendo, devem haver mais pontes sendo construídas.**



Arturo Escobar disse em uma entrevista para a Redobra (2020) que o pensamento decolonial chegou ao Brasil muito recentemente.

*Sem querer ser chato, mas diversos pensadores brasileiros refletiram criticamente sobre o processo de descolonização *antes mesmo* de Arturo Escobar e do grupo M/C. Eles só não utilizaram o termo *colonialidade*.*

*Se utilizar o termo
colonialidade é importante para
estabelecer o diálogo, então cá
estamos para elaborar o conceito
de colonialidade do fazer a
partir da obra de um autor
brasileiro.*



The Routledge Companion to Design Research

Second Edition



Esta apresentação é baseada em um capítulo de livro
publicado por mim neste livro em 2023.



Este é Álvaro Vieira Pinto (1909-1987), filósofo brasileiro que desenvolveu teorias da consciência, desenvolvimento e tecnologia.

*"É para aquilo que se precisa fazer
que se devem voltar as atenções;
para o a fazer como afazer."*

Vieira Pinto (1960[2020], vol 1)



O maior divulgador das obras de Vieira Pinto foi o educador Paulo Freire (1921-1997), que o chamava de mestre brasileiro.



Ambos partem da premissa Hegeliana de que o ser humano não nasce adaptado ao seu mundo, assim como outros animais, mas sim é um ser que precisa se fazer enquanto faz o seu mundo.



O ser humano não nasce em mundos vazios e, portanto, precisa lidar e lutar com o mundo já feito por outros humanos. Frantz Fanon mostrou que o mundo ocidental é feito para os brancos.



Por essa compreensão, seres humanos habitam mundos que são, em partes, feitos, em partes, por fazer. Essa ambiguidade tenta capturar o dinamismo contraditório do mundo humano.



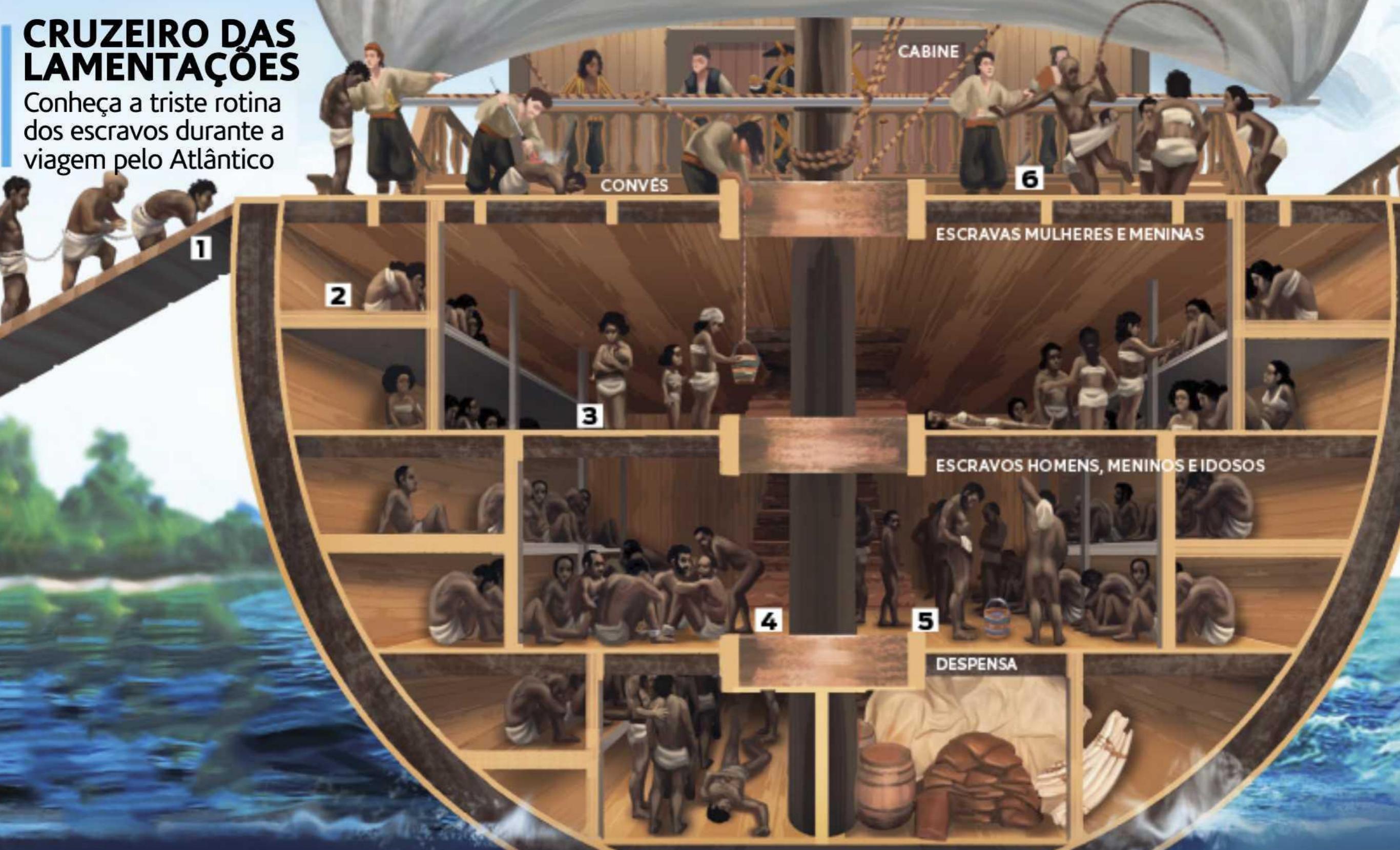
O processo de colonização moderno estabeleceu uma cisão geográfica entre o mundo feito e o mundo por fazer. A Europa se colocou como o exemplo a ser re-feito pela América Latina.



A verdade é que a Europa fez a sua riqueza a partir do que desfez na América Latina, pois já haviam vários mundos feitos ali, tal como Abya Yala, Turtle Island, Pindorama, etc.

CRUZEIRO DAS LAMENTAÇÕES

Conheça a triste rotina dos escravos durante a viagem pelo Atlântico



Desde então, tudo aquilo que era feito na metrópole era considerado melhor do que o que era feito na colônia, inclusive os próprios seres humanos nascidos e formados por lá.



Para se fazer e fazer o seu mundo, o ser humano da metrópole dependia do ser humano da colônia e vice-e-versa, mas o primeiro não reconhecia o fazer do outro como legítimo.



A colonialidade do fazer é caracterizada pela manutenção de um fazer subdesenvolvido, que não se reconhece e não é reconhecido pelo Norte Global como suficientemente desenvolvido.



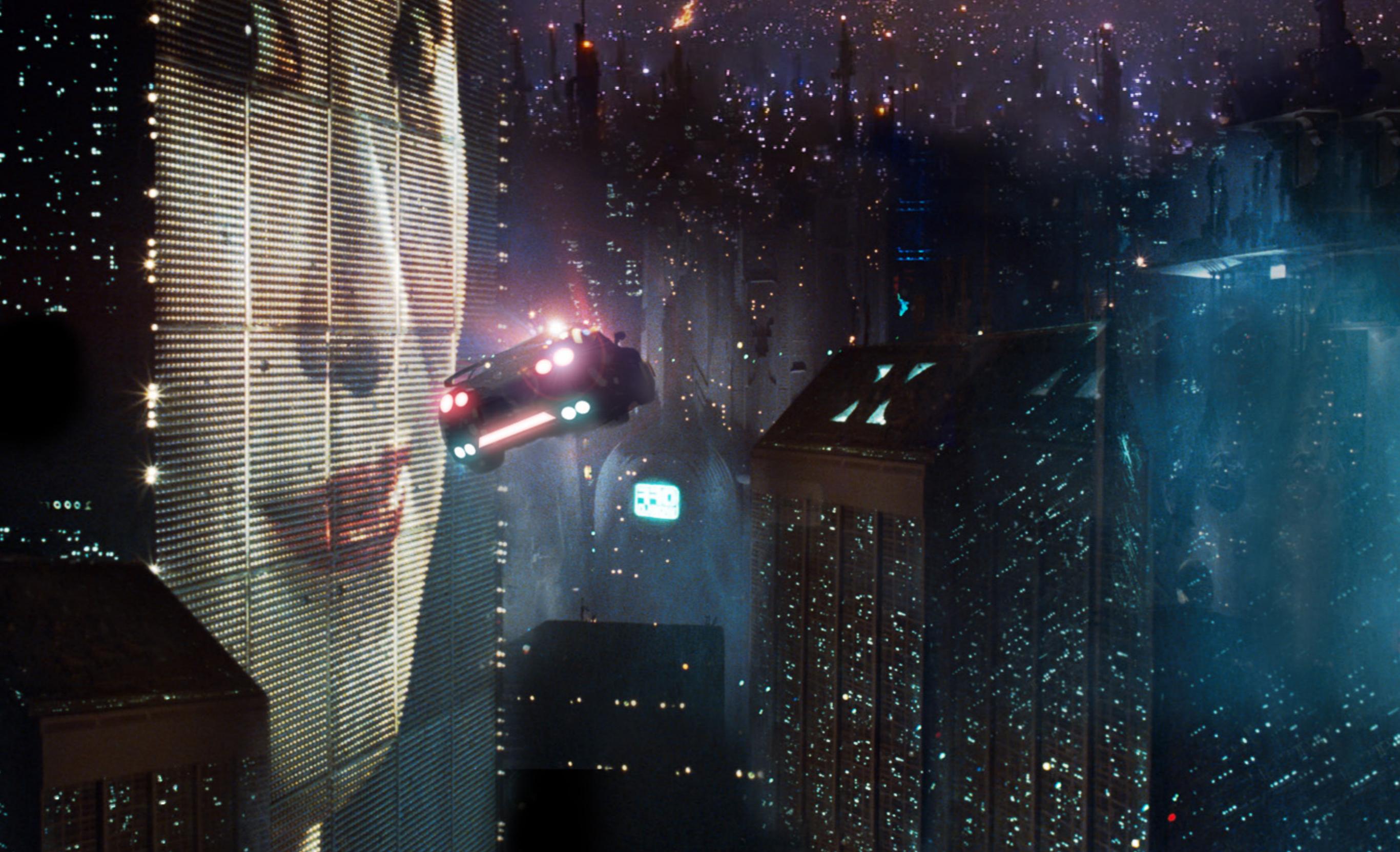
Designed in California
Made in China
Hacked in Russia
Used in Brasil

O fazer subdesenvolvido não se reconhece como pensado, apenas feito (ex: gambiarra), enquanto que o fazer desenvolvido não se reconhece como feito, mas apenas pensado (ex: design).



A colonialidade do fazer denuncia a herança colonial na diminuição dos afazeres domésticos em relação aos afazeres externos, tanto na questão de gênero quanto na de nacionalidade.

*O ser que é feito pelo pensar é
considerado melhor do que o
ser que é pensado pelo fazer.*



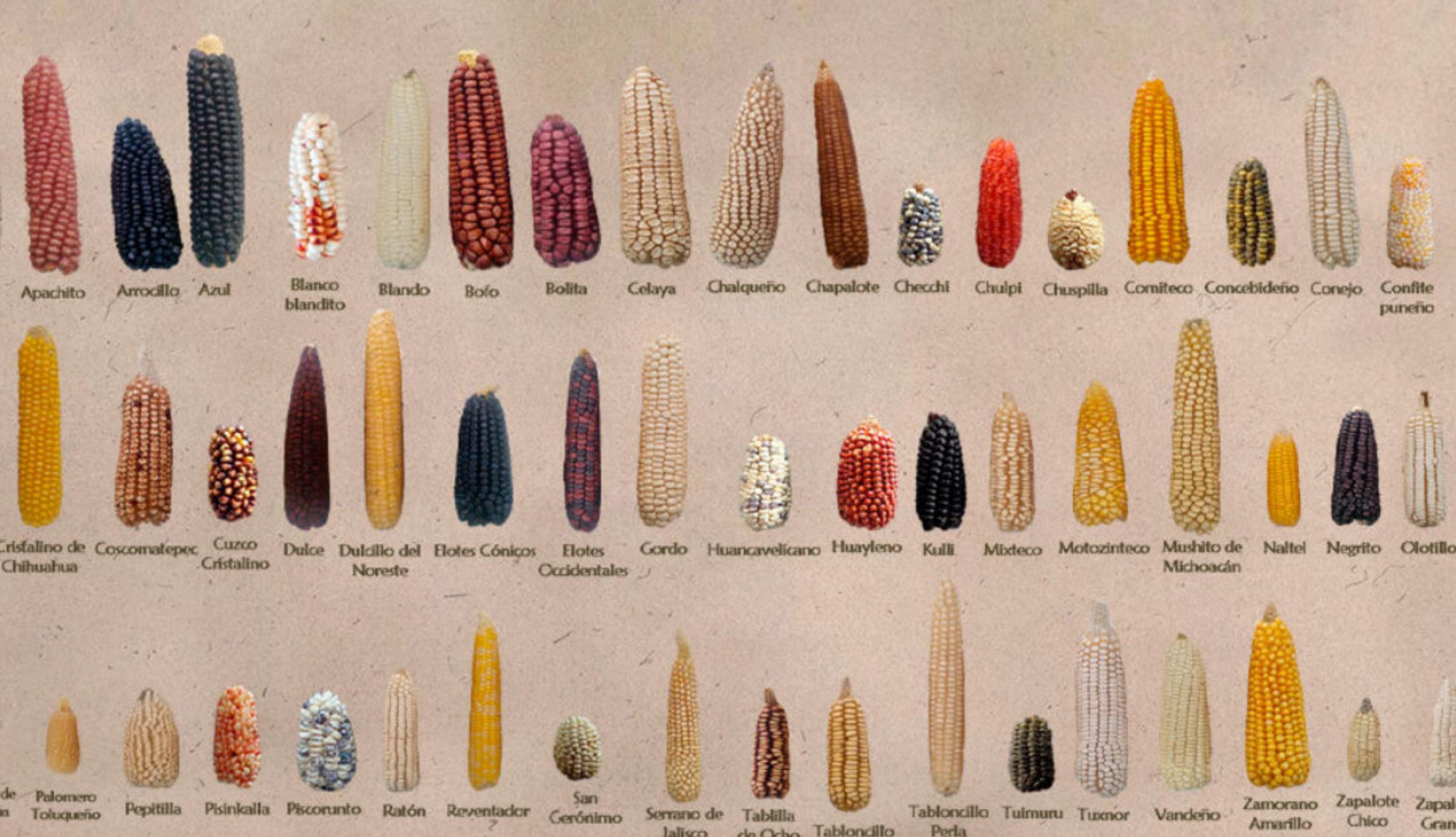
O mundo feito com aparentemente menos pensamento é visto como apocalíptico, poluído e feio. Distopias tentam domesticar o futuro desse fazer como se fosse uma ameaça pra o mundo.



O mundo pensado pelo fazer é reduzido a uma pilha de coisas sem sentido, sem design, sem poética, sem techné, mas, por outro lado, cheio de problemas que o Norte Global pode resolver.



A colonialidade do fazer nos leva a pensar que as soluções para nossos problemas estão sempre em outro lugar, em outro tempo, mas nunca aqui e agora.



A colonialidade do fazer sabota o processo de acumulação de trabalho no nosso território que permite o desenvolvimento autônomo do fazer.

beginning (Ensmenger, 2012). In the early days of informatics, with general electronic machines, there were no users. Grudin (2012) reminds us that operators used computers in a direct manipulation (hands-on) that involved setting, positioning dials and connecting cables. Using a computer did not differ from programming it. Using computers was a specialized activity, and it meant being part of the production process. The notion of users arose linked to industrial development, with the separation of the production and consumption spheres. The productive specialized machines placed the use category under an even more restricted scope [10]. As pointed out by Grudin (2012),

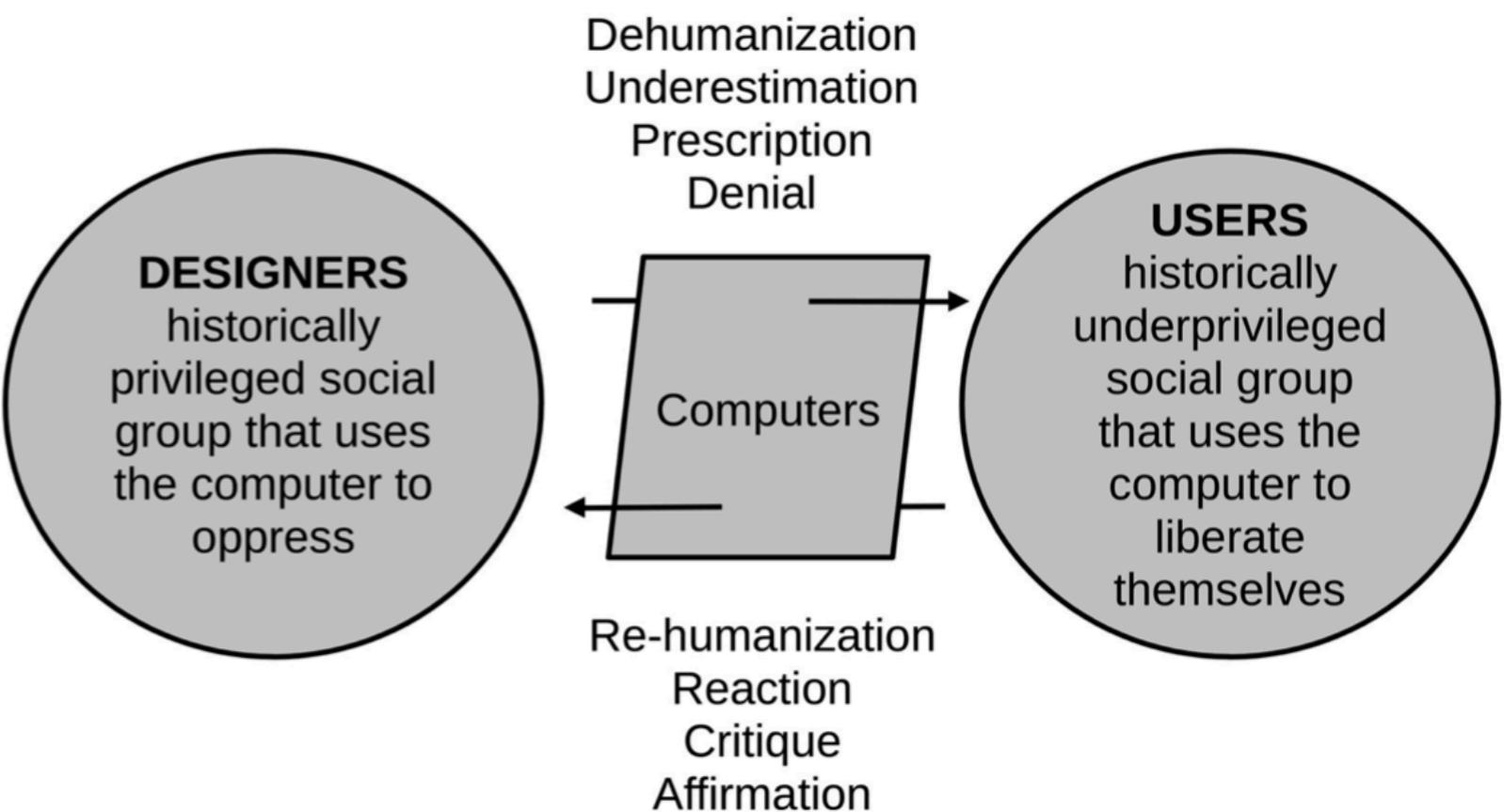
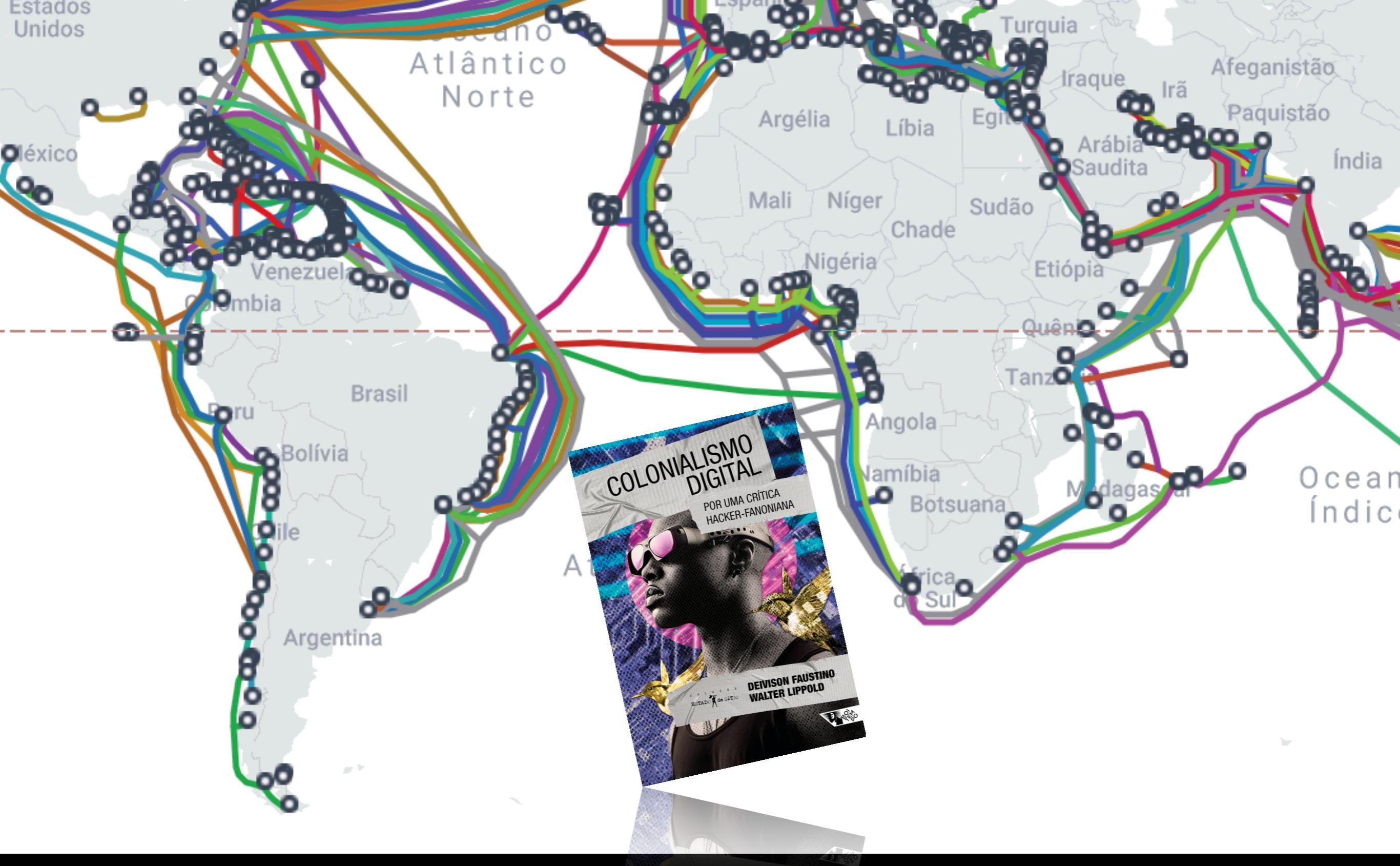


Figure 2.
The user oppression in human-computer interaction

A colonialidade do fazer é um aspecto de uma opressão sistêmica que tipificamos como usuariismo, que imobiliza pessoas no papel de usuários, e somente usuários, de tecnologias.



O colonialismo digital estende o usuarismo para o nível da nação. Devido à dependência de infraestrutura digital externa, nossa nação se vê como usuária, não designer de infraestruturas.



O combate à colonialidade do fazer começa pelo reconhecimento do mundo feito pelas próprias mãos. Os estudos das formas de design não reconhecidas como design são um começo.



A leitura crítica do mundo leva à conscientização das contradições deste mundo e seu potencial imanente de mudança. O nacionalismo bolsonarista é construído por estrangeirismos.



Nacionalismo não é apenas uma questão de disputar quais símbolos, narrativas e identidades serão projetados nos espaços públicos e de visibilidade, mas também de pensar em seus usos.

*Design carrega em si a
contradição fundamental da
colonialidade do fazer: a negação
do projeto inerente a todo fazer,
inclusive e principalmente, do uso
do que se faz e do que se fez.*

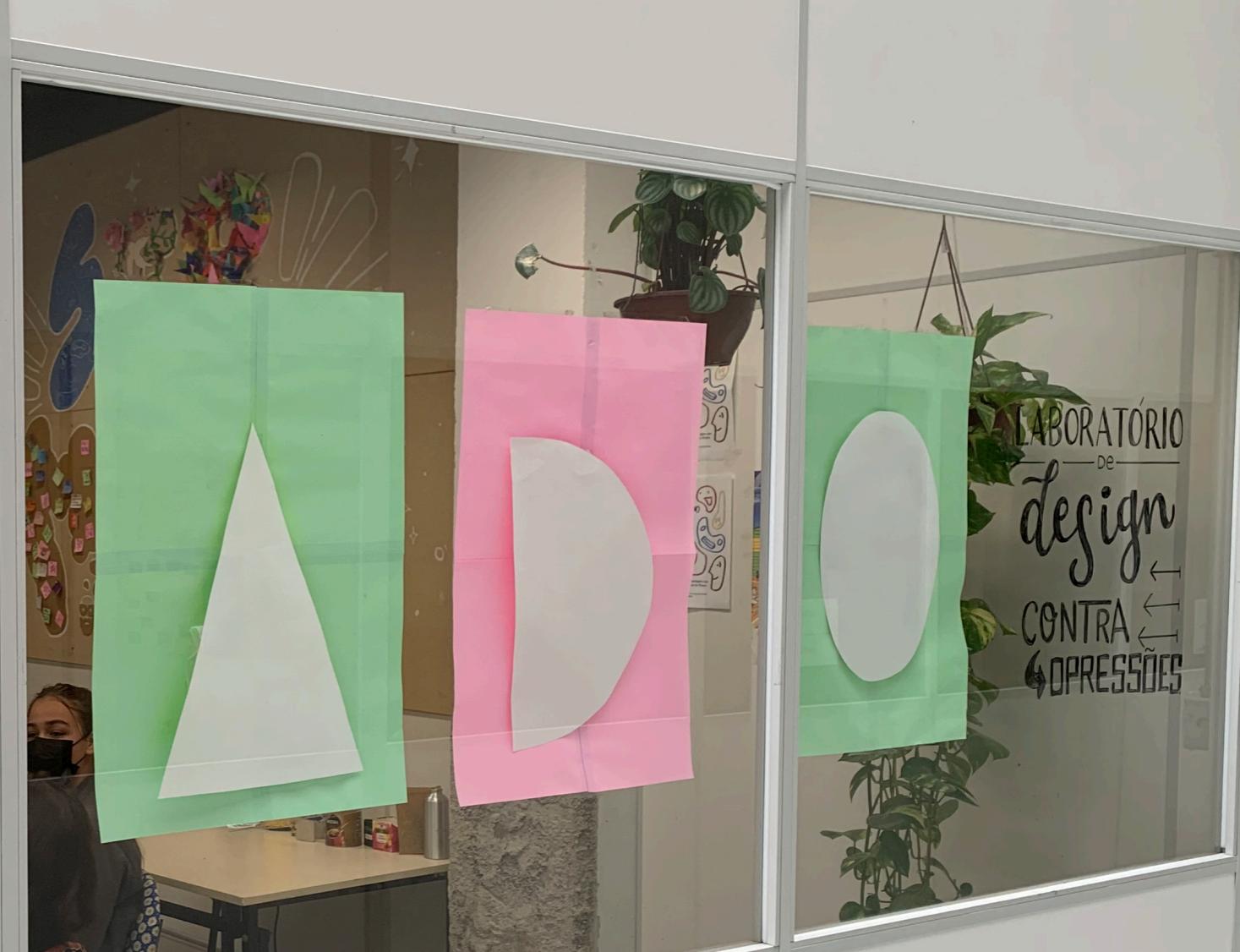
Usar também é fazer.

Fazer também é projetar.

Projetar também é transformar.



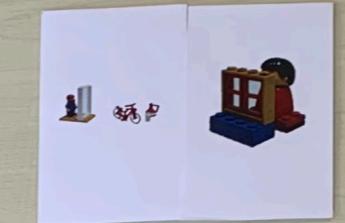
Transformar o que significa e o que implica Design é um meio para reconfigurar a contradição central da colonialidade do fazer.



No Laboratório de Design contra Opressão (LADO), sede local da Rede Design & Opressão na UTFPR, estamos desenvolvendo o conceito de design como prática de liberdade.

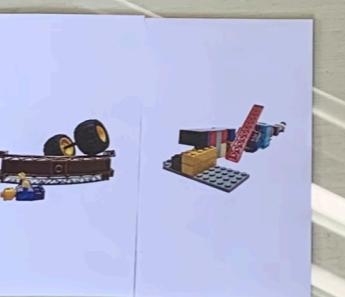
Quem você é? O que te impede?

Quem você quer ser?



SAIR DA ZONA DE
DESCONFORTO
(PARALIZANTE)

DIFÍCULDADE
DE PEGAR
O BONDE
ANDANDO



• PROFESSORES
• ESTUDANTES
• MINORIA OPRIMIDA
• MULHER
• VEST. FORA DO
PÁDRAO

AUTOCOBRANÇA
(PERFECCIONISTA)

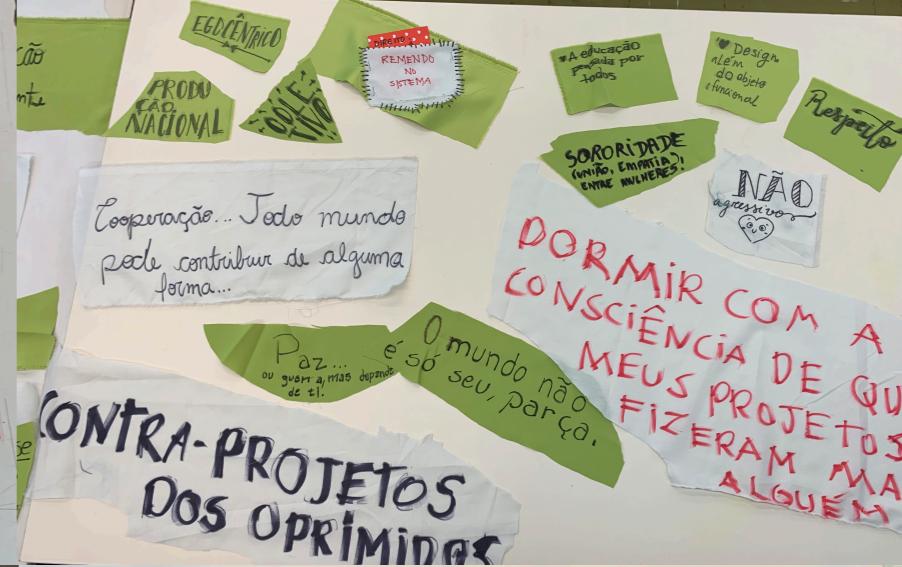
+ INIBE



AUTO
• INICIATIVA



O primeiro projeto a ser libertado é o projeto de si próprio, que passa a ser um projeto de si para si (ou para comunidade), e não mais projeto de si para o outro (ou para o mercado).



O projeto de si para si não se restringe ao corpo individual.
Abrange também os corpos coletivos criados pela associação.

Manifesto D3S! GN disSENSO

Versão 1.0 - Primeiro experimento democrático agonista

Afinal o que é o Design?

Simplesmente Design não é nada mais do que o

nada nada **nada** **dada**



- Pelo fim do descaso ao projetista
- Por mais estudo e trabalho coletivo
- Pela transformação como indivíduo e sociedade
- Pelo Design para pessoas e todos os outros seres vivos
- Pelo Design além da estética e do famoso "minimalismo"
- Pelo Design que move sociedades

DESIGNERS UNI-VNOS!

DESIGNERS uni-vos?

Designers, uniam-se!

empresário, designer nenhum.

É TUDO IDEOLOGIA.
É TUDO IDEOLOGIA.
É TUDO IDEOLOGIA.

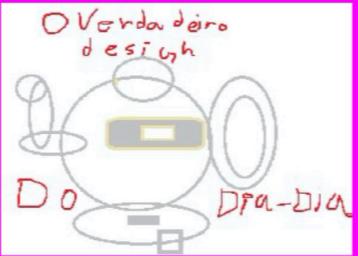
Caia na real: você não precisa se formar em uma instituição para ser um Designer. Todos são estudantes de design. Alguns só têm mais DPs acumuladas que outros...

Você precisa mais de conhecimento e experiência do que status social e pedaços de papel carimbados pelas Universidades.

Enquanto estudantes, o design deve ser praticado fora da sala de aula.

Estudantes de design, vocês já sabem o que responder quando seus pais, tios e outros familiares perguntam o que é design?

Conheça Design além da faculdade, logos e regras do século passado! Há um campo extremamente amplo para a prática de Design, desde Design convencional (branding e projetos de móveis, por exemplo) até Design de experiências, de inovação social, Design de sobrancelhas, cake Design e até mesmo, pasmem, cupcake Design.

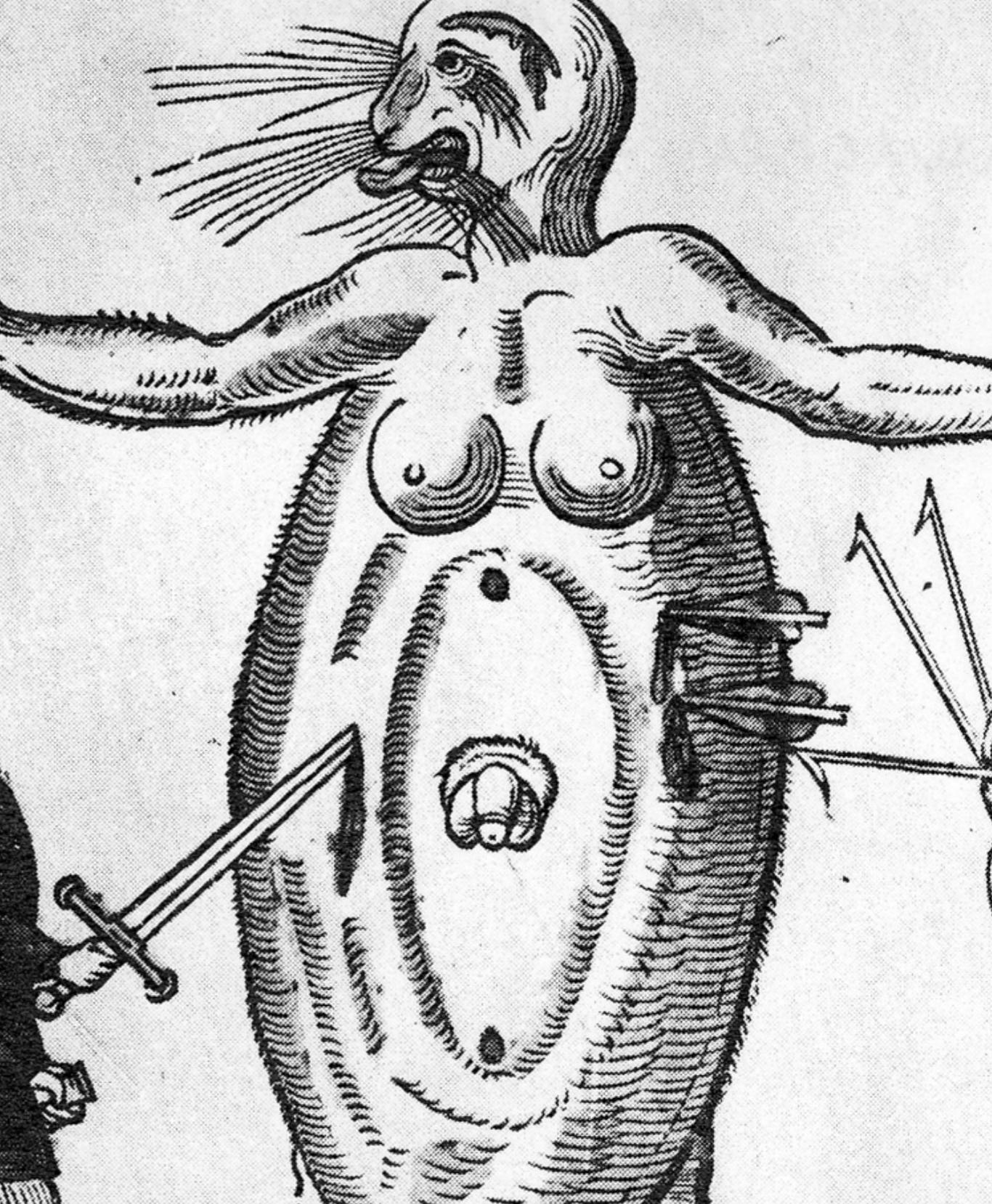
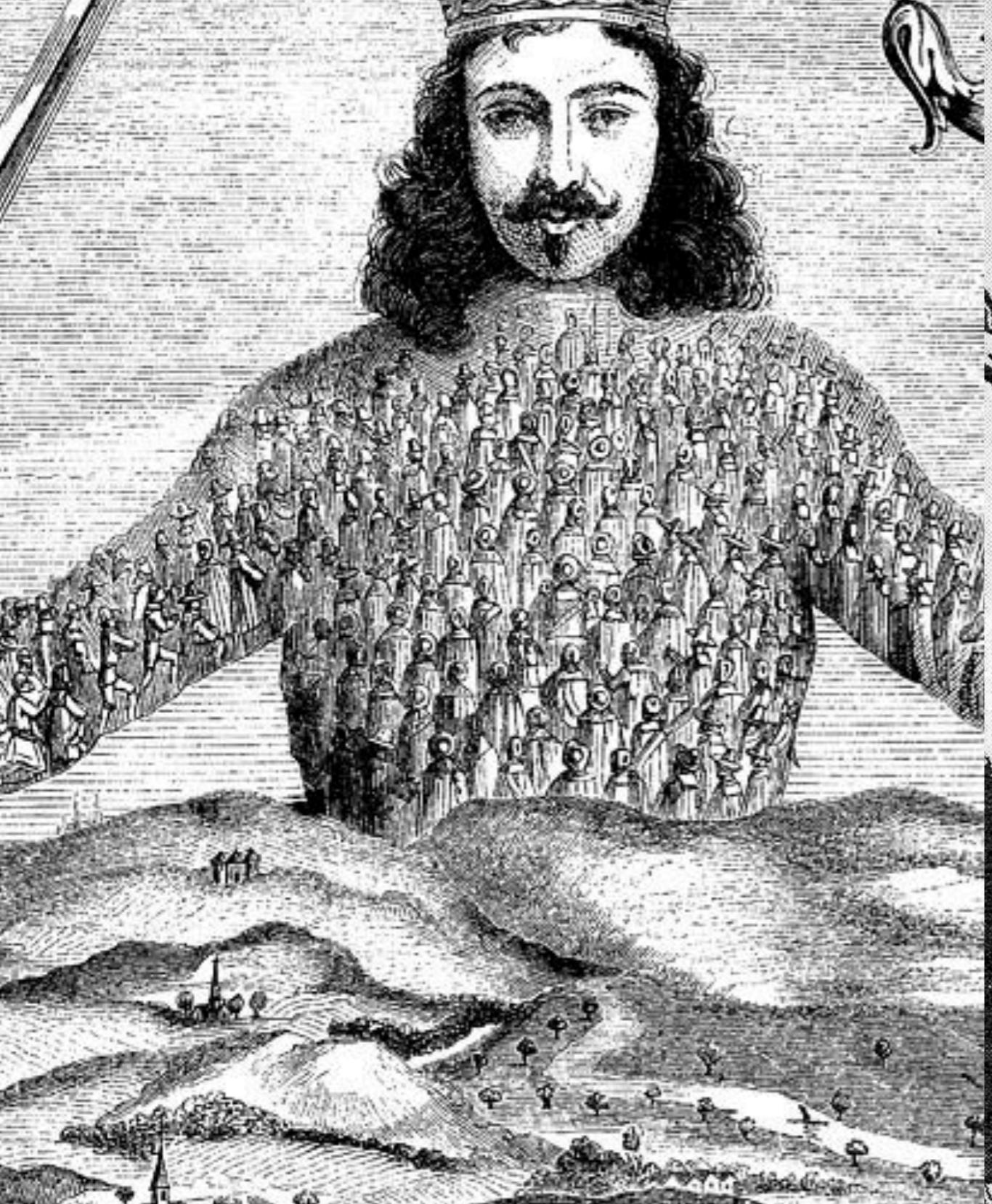


Sejamos o Design que pisa na lama, que **constrói** casa de madeira reaproveitada, Design da placa de papelão da favela e do rolo de papel higiênico e barbante que virou brinquedo de gato. Design de cachorro vira-lata e Design de gente. Queremos ser o anti-deusigner.

O Deusigner deveria apoiar o meio ambiente, a nossa sociedade e, principalmente, as necessidades dos oprimidos, em vez de ser usado para atrair "usuários" com propagandas enganosas e gerar mais desigualdade.

Porque os oprimidos não devem lutar sozinhos e nós, Designers, temos ferramentas para ajudá-los a serem ouvidos. Somos um meio de ligação entre aqueles que precisam ser ouvidos e aqueles que precisam ouvir, somos o espaço em que as pessoas podem se permitir falar.

Designers, uniam-se!



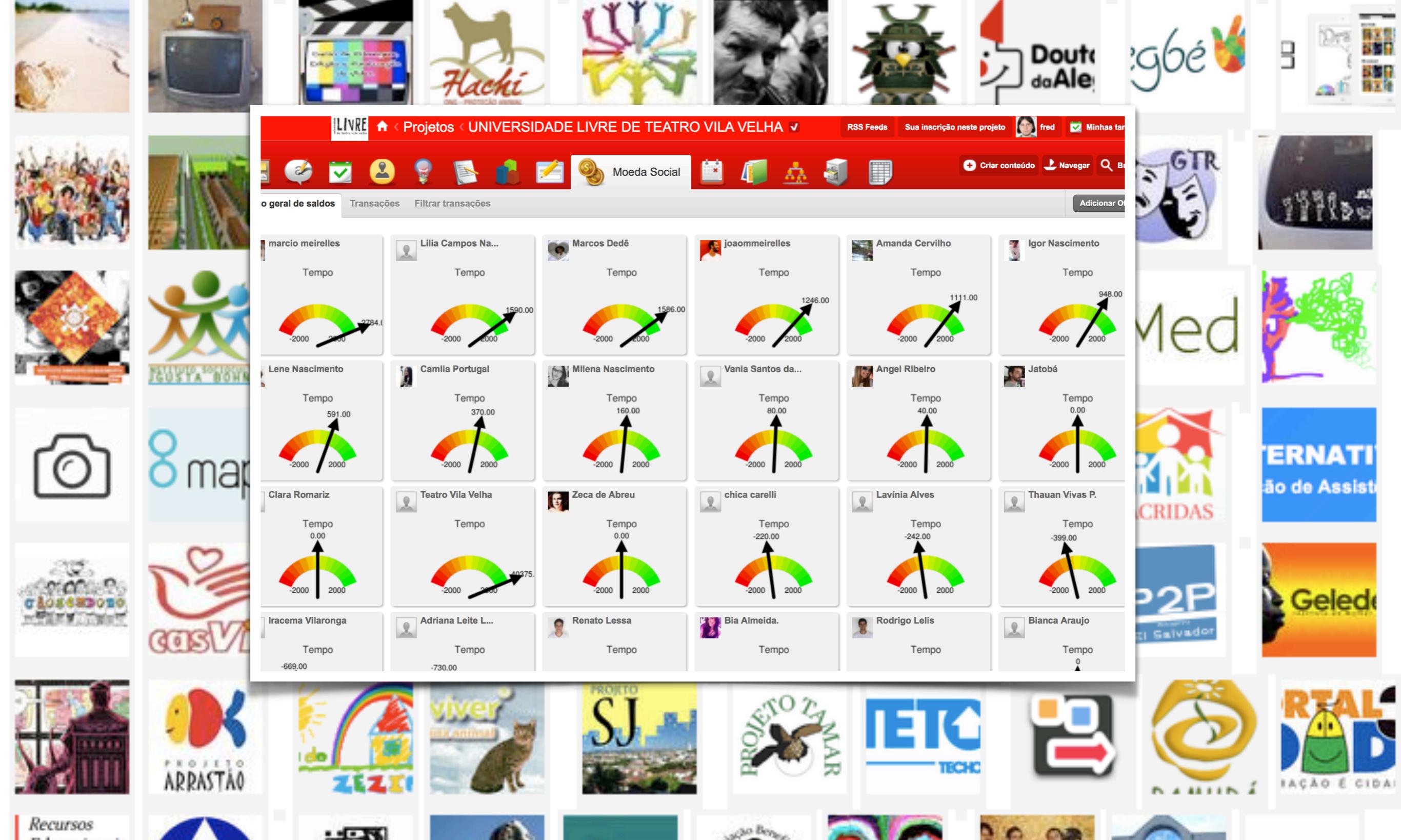
O corpo coletivo monstruoso é aquele que tem o potencial de comer o colonizador (Leviatã) e transformar-se em um novo ser humano (Ipupiara).



A antropofagia cultural (Tarsila do Amaral, 1928) é precursora da decolonialidade e antecipatória de uma nova forma de pensar a descolonização (Denilson Baniwa, 2018).



O corpo coletivo se torna livre na medida em que se conscientiza de seu mundo e de suas limitações, que no caso da sociedade contemporânea, é a nação. Projeto Cadeiras Brasileiras (2022).



Re-projetar a nação implica em projetar as infraestruturas de convivência para que favoreçam uma nação pluriversal. A Plataforma Corais (2011) já hospedou mais de 700 projetos.



A Plataforma Corais deu origem ao livro *Design Livre* (2012), que já apresentava alternativas à colonialidade do fazer através da junção de hardware livre, software livre e design livre.

Alguns softwares livres de design:



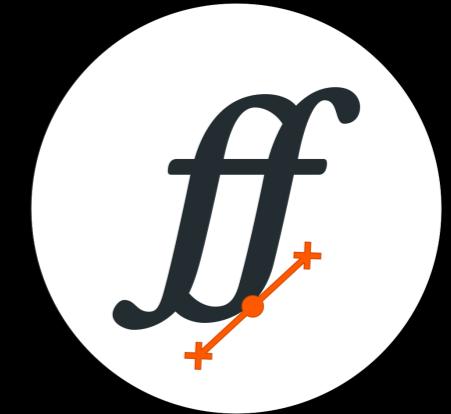
Inkscape



GIMP



Scribus



FontForge



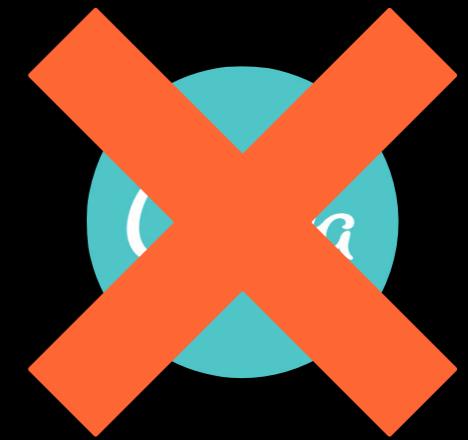
Blender



Krita



FreeCAD



Canva

“[o ser humano] se faz livre ao praticar atos livres; é porque estes são libertadores do seu país, e, portanto, criadores de situações históricas superiores, nas quais se tornam reais os modos e os direitos legítimos e superiores, que em conjunto formam a estrutura da sociedade democrática.”

Vieira Pinto (1960[2020], vol 2)

Design combate a colonialidade do fazer na medida em que, além de fazer coisas, faz atos livres, ou seja, faz coisas que suportam a libertação das opressões instauradas pelo colonialismo.

Referencias

Van Amstel, F. M. C. (2023). Decolonizing design research. In: Rodgers, Paul A. and Yee, Joyce (Eds). The Routledge Companion to Design Research (pp. 64-74). Routledge. <https://www.doi.org/10.4324/9781003182443-7>

Vieira Pinto, Álvaro. (2020) Consciência e Realidade Nacional. Editora Contraponto.

Faber-Ludens, Instituto. (2012), Design Livre. <http://www.designlivre.org>

Van Amstel, Frederick M.C., and Rodrigo Freese Gonzatto. (2016) "Design Libre: designing locally, cannibalizing globally." XRDS: Crossroads, The ACM Magazine for Students, 22(4), p.46-50. <https://doi.org/10.1145/2930871>

Van Amstel, Frederick M.C and Gonzatto, Rodrigo Freese. (2020) The Anthropophagic Studio: Towards a Critical Pedagogy for Interaction Design. Digital Creativity, 31(4), p. 259-283. DOI: <https://doi.org/10.1080/14626268.2020.1802295>

Angelon, Rafaela and Van Amstel, Frederick M.C. (2021) Monster aesthetics as an expression of decolonizing the design body. Art, Design & Communication in Higher Education, 20(1), pp. 83-102(20). https://doi.org/10.1386/adch_00031_1

Serpa, B.O., van Amstel, F.M., Mazzarotto, M., Carvalho, R.A., Gonzatto, R.F., Batista e Silva, S., and da Silva Menezes, Y. (2022) Weaving design as a practice of freedom: Critical pedagogy in an insurgent network, in Lockton, D., Lenzi, S., Hekkert, P., Oak, A., Sádaba, J., Lloyd, P. (eds.), DRS2022: Bilbao, 25 June – 3 July, Bilbao, Spain. <https://doi.org/10.21606/drs.2022.707>

Gonzatto, Rodrigo F. and van Amstel, Frederick M.C. (2022), "User oppression in human-computer interaction: a dialectical-existential perspective", Aslib Journal of Information Management, Vol. 74 No. 5, pp. 758-781. <https://doi.org/10.1108/AJIM-08-2021-0233>

Obrigado!

Frederick van Amstel @usabilidoido
Laboratorio de Design contra Opressões (LADO)
Programa de Pós-Graduação em Design Prospectivo
UTFPR