

**PENTEANDO O DESIGN A CONTRAPELO: NARRATIVAS VISUAIS SOBRE A
ESCRavidÃO E MEMÓRIA AFRICANA NA CAFUA DAS MERCÊS - MA**

***COMBINING DESIGN AGAINST THE GRAIN: VISUAL NARRATIVES ABOUT
SLAVERY AND AFRICAN MEMORY IN CAFUA DAS MERCÊS - MA***

Raquel Gomes Noronha¹

Luiz Claudio Lagares Izidio²

Resumo

O artigo apresenta uma experiência de ensino e extensão na disciplina de Design Gráfico I, da Universidade Federal do Maranhão, com vistas à construção de narrativas visuais de fatos históricos relativos à escravidão que são, em sua maioria, desconhecidos do público em geral. A partir do convite do filósofo Walter Benjamin de se “pentear a história a contrapelo”, para que outras narrativas emergam, diferentes daquelas narradas “pelos vencedores”, propomos, por meio do design e ativismo, e em parceria com a Cafua das Mercês – o Museu do Negro – o mapeamento e a tradução visual de narrativas ocultadas sobre os processos de escravidão e pessoas escravizadas. Em uma abordagem qualitativa que envolveu a equipe do museu, alunos, docentes e pesquisadores realizaram debates, pesquisa de campo para se chegar a uma expressão em design gráfico vinculada ao ativismo em redes sociais. Como resultado, obteve-se uma série de sete narrativas que foram publicadas no Instagram da Cafua das Mercês – Museu do Negro e do NIDA – Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia, trazendo ao público novos olhares sobre a escravidão no Maranhão.

Palavras-chave: design e ativismo; narrativas visuais; decolonialidade; Cafua das Mercês.

Abstract

The presents an outreach project experience in the subject of Graphic Design I, at University X, that aims to building visual narratives of historical facts related to slavery that are mostly unknown to the general public. Based on the invitation of philosopher Walter Benjamin to “combing history against the grain”, so that other narratives emerge different from those narrated “by the winners”, we propose, through design and activism, and in partnership with Cafua das Mercês – Black People Museum – the mapping and visual translation of hidden narratives about the processes of slavery and enslaved people. In a qualitative approach that involved staff of the museum, students, professors, and researchers carried out debates, field research to reach an expression in graphic design linked to activism in social networks. As a result, a series of seven narratives was created that were published on the Instagram of Cafua das Mercês – Museu do Negro and the Núcleo de Pesquisas Y, bringing new perspectives to the public about slavery in Maranhão.

Keywords: design and activism; visual narratives; decoloniality; Cafua das Mercês.

¹ Doutora em Ciências Sociais – PPCIS-UERJ, UFMA – Programa de pós-graduação em Design, São Luís, MA, Brasil, raquel.noronha@ufma.br; ORCID: 0000-0002-3753-5143

² Pós doutorando em Design, UFMA – Programa de pós-graduação em Design, São Luís, MA, Brasil. lagaresiz@gmail.com; ORCID: 0000-0002-4440-5873

1. Introdução

Na visão da antropóloga Silvia Rivera Cusicanqui (2010), uma onda de pesquisas e discursos que buscam decolonizar os campos dos saberes muitas vezes tornam-se ineficazes pela impossibilidade de se estabelecer as práticas que dariam corpo a tais discursos. Em sua perspectiva, as imagens têm um papel fundamental no processo de apresentar novas narrativas que superem as diferenças coloniais, as questões linguísticas ou, ao menos, tragam à luz da consciência a problemática da dominação, conforme analisado pela autora sobre imagens das populações indígenas andinas. Nas palavras de Cusicanqui, “as imagens nos oferecem interpretações e narrativas sociais, que a partir dos séculos pré-coloniais iluminam esse pano de fundo social e nos oferecem insights e perspectivas de compreensão crítica da realidade” (op.cit, p.20).

No âmbito do designantropologia (Izidio, Farias e Noronha, 2022), o design vem atraindo o olhar de antropólogos por seu caráter prático e intervencionista, além da possibilidade de ação micropolítica, frente às pressões do capitalismo cognitivo e à imposição de narrativas universalistas e etnocêntricas. Neste sentido, as práticas de designantropologia buscam trazer as vozes não oficiais, vulnerabilizadas e invisibilizadas para o espaço de tomada de decisão e debates.

Assim, o potencial crítico da antropologia é potencializado pela prática intervencionista do design. Para Gatt e Ingold (2013), realizar antropologia por meio do design é trazer a antropologia para a ação no presente com o olhar para o futuro. Essa visão é extremamente importante pois, associada ao design, a antropologia ganha a força da ação e da intervenção na realidade social.

Tradicionalmente, o “produto”, o resultado de um estudo antropológico é um texto com o processo de descrição de um encontro etnográfico que aconteceu no passado. A superação desta abordagem vem de encontro à visão de Cusicanqui (2010), que reivindica que a decolonialidade não pode ser apenas um discurso, mas uma articulação entre discursos e as ações de mudança social.

O design, por sua vez, em abordagens contemporâneas, é caracterizado por seu caráter especulativo e experimental. Não acionamos aqui o sentido de um experimento advindo da ciência positivista, associado a métodos quantitativos e pesquisas de natureza explicativas, que enfatizam a relação causa e efeito, conforme observam Lakatos e Marconi (2003, p.18). Advogamos aqui pelo experimento como prática especulativa de design, conforme a abordagem do Design Participativo escandinavo:

O que temos em mente não é apenas um ensaio experimental gradativo sobre as qualidades de materiais ou as capacidades de ferramentas ou máquinas. Pensamos no experimento de design [...] como, por um lado, o resultado de um envolvimento integral do design com uma forma possível que pode ser apreciada e avaliada como design e, por outro lado, como uma tentativa deliberada de questionar o que esperamos de tal design (BRANDT e BINDER, 2007, sp, tradução nossa).

Deste modo, o presente artigo apresenta resultados de um experimento social de design, na forma de um projeto de extensão em designantropologia, sobre como, para quem e a favor de quem estamos construindo narrativas visuais em um espaço de memória. Como parceiros, tivemos a equipe da Cafua das Mercês³ e estudantes da graduação em Design da

³ Agradecemos ao gestor da Cafua das Mercês, Wender Pinheiro, aos bolsistas que nos conduziram durante as visitas e à Amélia Cunha, gestora do Museu Histórico e Artístico do Maranhão.

Universidade Federal do Maranhão.

A Cafua das Mercês – instituição também conhecida como Museu do Negro – situa-se na cidade de São Luís, no Maranhão. No século XVIII foi um mercado de pessoas escravizadas, trazidas de África, e hoje abriga um espaço de preservação da memória da presença africana no Maranhão, que busca representar as pessoas escravizadas indo além dos estereótipos estabelecidos naquele momento nefasto da nossa sociedade. Ao longo do tempo, o museu vem ressemantizando seu acervo, suas práticas museológicas, a fim de falar sobre a negritude a partir de referências positivas, e não por meio de grilhões e outros instrumentos de tortura.

Na primeira fase do projeto realizamos um mapeamento de narrativas ocultas sobre a memória da escravidão no Maranhão, trazendo à tona protagonistas que não eram conhecidos, lugares e situações não mencionados, além de narrativas de resistência das pessoas escravizadas. As histórias coletadas em pesquisa de campo na Cafua e em outras instituições e documentos, foram tangibilizadas pelos estudantes de design gráfico em narrativas visuais que vincularam as históricas com estéticas contemporâneas, por meio do design e ativismo, veiculando-as no Instagram da própria Cafua e também do NIDA – Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia da UFMA, dando visibilidade a estas narrativas.

Neste percurso, entendemos que o processo de contar histórias é uma prática ancestral e que, ao longo da história, diz-nos o filósofo Walter Benjamin (1983), as versões oficiais, aquelas que vão para os livros didáticos, e figuram nas galerias dos museus, são as histórias dos vencedores. O autor nos incita, para trazer à tona narrativas outras, “a pentear a história a contrapelo”. Identificamos, neste convite, aquilo que mencionamos a partir de Cusicanqui (2010) anteriormente: a prática da decolonialidade e não apenas o discurso sobre ela, que aqui realizou-se por meio do design.

Tais reflexões e práticas são, neste artigo, apresentadas do seguinte modo: um item de abordagem teórica com definições e conceitos sobre decolonialidade e design e ativismo; um item de apresentação da Cafua das Mercês; um item com as etapas metodológicas do experimento social realizado; a apresentação das narrativas, resultados e debates do projeto e, por fim, as considerações finais do artigo.

2. Decolonialidade e Design

O conceito de decolonialidade nasce a partir da necessidade de ruptura com a ideologia colonial que permanece impondo suas formas de opressão, ainda que o processo de descolonização – a emancipação política de antigas colônias – tenha acontecido.

No âmbito do design, esse processo de colonialidade impõe-se a partir da sua própria gênese. Ao afirmar que o design surgiu para colocar ordem no mundo industrial, Rafael Cardoso (2010) relaciona o surgimento deste campo ao pensamento moderno.

A modernidade, por sua vez, caracteriza-se, segundo Walter Mingolo (2008), pelo processo de colonização do sul global pelas potências europeias, ainda no século XIV. Pautadas na crença de que a dominação de tais territórios e seus habitantes era justificada por uma supremacia racial, nações como Portugal, Espanha, Inglaterra, França e Holanda lançaram-se em suas empreitadas de dominação mundo a fora. Mota Neto (2015, p. 49) propõe que:

[...] o conceito de decolonialidade seja entendido, a despeito de sua diversidade, como um questionamento radical e uma busca de superação das mais distintas formas de opressão perpetradas pela

modernidade/colonialidade contra as classes e os grupos sociais subalternos, sobretudo das regiões colonizadas e neocolonizadas pelas metrópoles euro-norte-americanas, nos planos do existir humano, das relações sociais e econômicas, do pensamento e da educação.

A empreitada colonial estabeleceu a diferença colonial (Hall, 2003), que determinou o desenvolvimento criativo e econômico de nações colonizadas, além de estabelecer um agravamento da concentração de renda e subalternizar corpos e vozes de minorias, como afirmam Bernardino-Costa e Grosfoguel: “No discurso colonial, o corpo colonizado foi visto como corpo destituído de vontade, subjetividade, pronto para servir e destituído de voz” (BERNARDINO-COSTA e GROSGOQUEL, 2016, sp).

Para além da supremacia racial, outras formas de dominação e opressão se estabeleceram. A autora Diana Gomez (2014) considera que uma das potencialidades da decolonialidade é a possibilidade de dismantelar as posições eurocêntricas que continuam atuando de diversas maneiras e, principalmente, pela diferença colonial. Porém isso só seria possível diante da superação da separação existente entre algumas categorias, comandadas pelo patriarcado e pelo capitalismo, entre elas, raça, gênero, classe e a própria colonialidade/modernidade. Incluir nessa possibilidade de futuro a raça como centro do debate implica reconhecer que todos somos racializados.

No Brasil, as cosmologias indígenas foram aviltadas com a chegada dos colonizadores e relegadas à invisibilidade. Suas práticas, seus conhecimentos tradicionais, suas formas de trocas foram paulatinamente sendo massacradas, em operações de imposição cultural.

“A ação de contar a história envolve necessariamente um processo de seleção de fatos e de avaliação de sua importância”. Essa afirmação de Cardoso (2000) abre espaço para o cuidado sobre como seria desenvolvido esse projeto e a necessidade que se faz de contar a história de forma justa ao povo negro. A construção de uma agenda decolonial que seja resistente aos processos de cooptação perpassa pelo diálogo entre os múltiplos sujeitos que vivenciaram o colonialismo e a colonialidade do poder, para construir alternativas a partir de visões de mundo.

Precisamos compreender a organização social para tornar visível nossa colaboração frente a violência da colonialidade. Desenvolver um olhar crítico sobre o que produzimos de conhecimento e, neste caso, imagens, sobre as estruturas de dominação que ainda mantemos ou criamos, sobre a maneira como nos organizamos enquanto sociedade, sobre nossos modelos econômicos, sobre a maneira como nos relacionamos com a natureza, a diversidade e a espiritualidade é fundamental para que possamos descolonizar a nossa própria maneira de exercer o processo decolonial no campo do design.

3. Design Ativismo

O design, na contemporaneidade, cria relações e conecta-se à política, ao ativismo, à cidadania por meio da ideologia e cultura, envolvendo-se em uma produção que reflete a complexidade inerente as suas possibilidades de atuação diante do mundo, permitindo assim várias visões da realidade. Nesse sentido, o design ativismo possibilita aos designers repensarem suas práticas reforçando valores e práticas projetuais, sobretudo uma reflexão a respeito do uso e da aplicação de suas próprias metodologias, buscando compreender os dispositivos internos de seus processos de projetar, a fim de evitar a reprodução de um paradigma dominante (PORTINARI e NOGUEIRA, 2016).

Para Fuadluke (2009), o design ativismo é uma maneira de pensar, imaginar e desenvolver práticas de design que criam uma contranarrativa direcionada a gerar mudanças sociais relacionadas à coletividade. Nesse sentido, a necessidade de ver e fazer novas formas de design vem tomando um grande espaço na atualidade e no repertório de muitos designers, principalmente quando falamos em mídias digitais. Nesse contexto, o design ativismo busca uma compreensão sobre as diferenças, direcionando ações de enfrentamento da realidade.

É notória a influência que as redes sociais possuem na vida de milhares de pessoas, ditando novas modas, influenciando em estilos de vida, em comportamentos, em valores e podendo até ter o poder de mudar uma geração inteira. Partindo desse fato, percebe-se que cada vez mais se usa desse poder das mídias para fazer mais do que postar fotos bonitas e compartilhar o dia a dia de cada um. O design tem dado respostas estéticas aos acontecimentos sociais, históricos e políticos. Redes sociais têm sido ferramentas fundamentais na exposição de materiais gráficos de cunho ativista, com protestos por meio de composições artísticas.

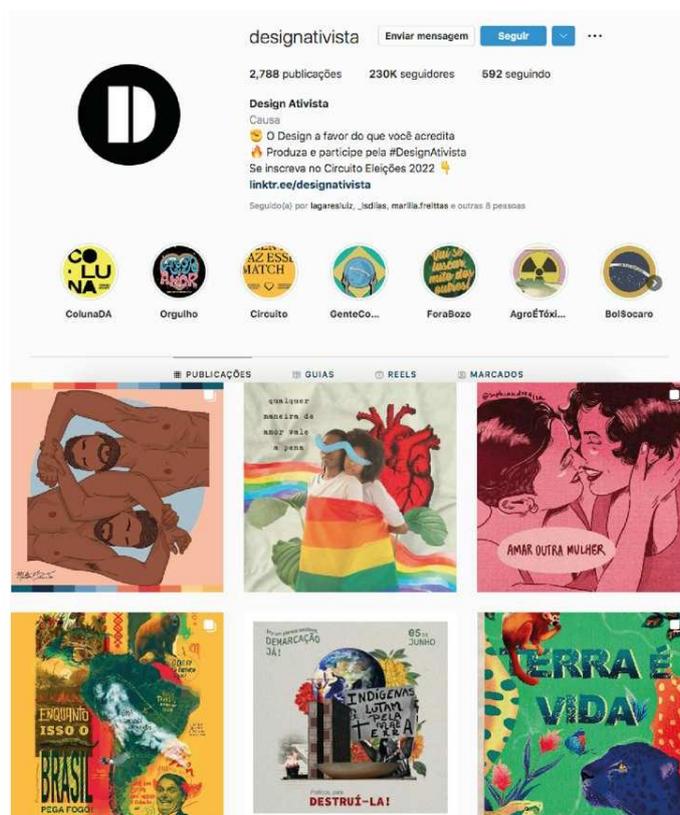
Nesse contexto, os designers se encontram para além de produtores e difusores de informações e passam a abordar causas sociais e históricas. Na busca por modelos alternativos de prática em design, o design ativismo surge como uma contestação aos processos político-sociais neoliberais que moldaram a cultura da disciplina ao longo do tempo (JULIER, 2013 apud SERPA et al, 2019). Essa prática de design vem ganhando força e tomando conta de vários perfis nas redes sociais, dentre eles o destacado *@designativista*⁴ (Figura 1) que está em constante crescimento e surgiu justamente com um sentimento comum entre vários criativos de que é preciso participar e se posicionar diante de, por exemplo, questões políticas. Esses perfis chegam a um público amplo e obtêm respostas, gerando debates e confronto de opiniões.

Os temas das publicações no perfil da rede social *@designativista* são os mais diversos, entre eles, campanhas informativas a respeito das eleições, direitos da comunidade LGBTQIA+, comunidade indígena, comunidade negra, violência urbana, violência policial, repressão, fascismo, assassinato de jovens negros e pobres, ações políticas antidemocráticas e direitos dos trabalhadores.

As mensagens vinculadas nas postagens do perfil na rede social repercutem aspectos ligados à realidade política, social e econômica do Brasil, fazendo-se valer a atuação ativista de designers e outros profissionais criativos. Como bem lembra Forty (2007), a história do design é também a história da sociedade. O autor considera que qualquer mudança deve apoiar-se na compreensão de que os processos de design e os processos sociais são afetados mutuamente. Nesse sentido, o design ativismo pode ser visto como uma prática do design orientada para a construção de futuros possíveis de uma sociedade mais engajada de maneira política e social.

⁴ O Design Ativista é uma comunidade on-line vinculada ao portal de notícias Mídia Ninja2, e utiliza-se do design gráfico e da comunicação visual para transmitir mensagens de cunho sociopolítico, denunciar problemas que compõe a realidade do Brasil. O perfil do Instagram acumula mais de 230 mil seguidores, e a hashtag #Designativista possui mais de 69,4 mil publicações. Por meio do uso da hashtag, designers, artistas e criativos publicam suas criações em formato de imagem e vídeo.

Figura 1: Perfil da rede social @designativista no instagram.



Fonte: Instagram acessado em 09 de agosto de 2022, às 14h (<https://www.instagram.com/designativista/>).

4. A Cafua das Mercês – Museu do Negro: Histórias do Lugar e da Escravidão no Maranhão

A Cafua das Mercês funciona em um pequeno sobrado construído em meados do século XVIII, lugar que, como relata Gairo Garreto (2018), possivelmente abrigou um mercado de pessoas escravizadas, advindas da África. O fluxo de pessoas escravizadas para o Maranhão chegou a 25.365 entre os anos de 1757 a 1777 e em 1798, 46% da população do Maranhão era escravizada, segundo o autor (op.cit). Tal comércio foi incentivado e incrementado com a implantação da Companhia de Comércio do Grão-Pará e Maranhão, em 1755. As atividades de comércio de seres humanos ainda prevaleceram até meados do século XIX, até serem suspensas no Brasil em 1850, com a Lei Eusébio de Queiroz que proporcionou normativas para sua interrupção definitiva em 1856.

O ambiente do bairro do Desterro, onde se localiza o prédio da Cafua (Figura 2 a e b), no final do século XVIII, guardava as condições específicas que levam o pesquisador Garreto a afirmar que a Cafua era sim, um “mercado de escravos”. Cafua, no dialeto banto, significa cova, caverna, lugar escuro e isolado e isso pode ser identificado na arquitetura propícia ao enclausuramento. O lugar não possui janelas, mas seteiras que impossibilitam a passagem ou a fuga de alguém. Em seus compartimentos, as pessoas que eram traficadas ficavam amontoadas, divididas por sexo. No térreo, ficavam os homens e, em cima, as mulheres. Neste local, acontecia toda a exposição e a negociação dos seres humanos escravizados.

Figura 2: Fachada (a) e pátio interno da Cafua das Mercês (b).



Fonte: Fachada por Biné Morais, Jornal O Estado; Pátio interno, acervo fotográfico da autora.

Garreto, que durante este projeto de extensão realizou uma palestra para os estudantes de design, é descendente direto de Antônio Garrett, o capitão de navios português que se estabeleceu na década de 1780 em São Luís e implantou e geriu seu rentável negócio no tráfico negreiro. No ano de 1788, há registros de que 1/3 dos escravos traficados no Maranhão foram negociados por Garrett (GARRETO, 2018, p. 33).

Naquele momento, não havia ainda o Aterro do Bacanga, e o mar chegava a apenas alguns metros da entrada da Cafua das Mercês. Isso garantia o acesso para as pessoas transportadas dos navios negreiros, em pequenos barcos, até o sobrado, de forma discreta, sem que elas, consideradas mercadorias, passassem pela alfândega.

O ambiente ao redor da Cafua era bastante insalubre, com acúmulo de lama pelas ruas, criando uma atmosfera de miasmas e ambiente propício às doenças. Essa situação foi aludida em nossas pesquisas sobre uma das narrativas “descobertas”, sobre a presença de cemitérios ilegais na cidade, para o enterro de escravos (Figura 3). Um deles, afirmou Garreto (op.cit, p.36) situava-se ao fundo do sobrado da Cafua das Mercês. Provavelmente, os escravos eram enterrados em covas rasas, sem identificação. Não eram, à luz da sociedade de então, vistos como seres humanos e, portanto, não tinham direito a serem enterrados em solo sagrado, nos cemitérios oficiais da cidade, geralmente localizados nas Igrejas.

A vizinhança reclamava do mal cheiro, do acúmulo de animais como ratos e cachorros que desenterravam os corpos, gerando um clima de pavor e insalubridade na cidade, frente à epidemia de varíola que assolou São Luís, no século XVIII. Antônio Garrett chegou a ser denunciado pela vizinhança às autoridades por causar tal situação e preso na cadeia pública, sendo solto mediante o pagamento de fiança.

Em 1970, o sobrado da Cafua das Mercês foi adquirido pelo Governo do Estado do Maranhão e, em 05 de novembro de 1972, foi inaugurado, nas dependências, o Museu do Negro. O seu acervo abrigava objetos do momento histórico da escravidão, como grilhões, objetos de tortura, cartas de compra e venda de pessoas escravizadas, bem como cartas de alforria, em convívio com objetos africanos, especialmente máscaras, de diversos povos e etnias.

Após uma reforma do espaço físico, em 2020, houve também uma ressemantização da própria concepção museal que impactou e reforçou os aspectos da autonomia cultural negra no Maranhão. O vínculo com a memória africana foi ressaltado, com a renovação da coleção

de máscaras e artefatos de madeira advindos do continente africano, no primeiro andar da instituição; e, no segundo andar, há um acervo de manifestações religiosas de matriz africana no Maranhão, como o Tambor de Mina. Os objetos de tortura foram para a reserva técnica.

Figura 3: Postagens produzidas no projeto para a narrativa sobre cemitérios acobertados.



Fonte: posts produzidos pelos discentes Adeta Holanda, Matheus Alberto, Gabriela Pinheiro Gomes Chung Campos, Yasmim de Aquino Andrade e Sirius Oliveira.

O acervo atual (Figura 4) é composto por objetos de cultos religiosos como estatuetas, cabaças, cachimbos, tambores e fotografias de mães e filhos de santos da Casa de Nagô e Casa das Minas. Juridicamente, a Cafua é um anexo do Museu Histórico e Artístico do Maranhão. A visita ao museu é guiada por monitores, que prestam informações sobre a história do lugar e do seu acervo.

Figura 4: Aspectos do acervo da Cafua das Mercês.



Fonte: Acervo fotográfico da Autora.

5. Percurso Metodológico

Nesta décima ação extensionista, promovida pelo projeto Iconografias do Maranhão, que atua desde 2009, tangibilizando o imaginário da cultura maranhense, apresenta-se um percurso metodológico que conjuga ações de extensão, ensino e pesquisa sobre o acervo e as estratégias de divulgações da Cafua das Mercês – Museu do Negro.

Entendida como um experimento social de design, esta ação adquire um caráter experimental quando ela é baseada na formulação de um plano de design, um documento que irá estruturar a realização de experimentos e intervenções de design. Brandt e Binder (2007) comentam que o plano direciona a pesquisa como um processo aberto, uma afirmação inicial

sujeita a alterações, de acordo com o que retorna do campo.

Deste modo, a ação possui um plano que propõe três etapas:

- Mapeamento e tangibilização de narrativas ocultas;
- Desenvolvimento de iconografia baseadas nas narrativas ocultas;
- Prototipação de suvenires com tais ícones, que poderão constar como produtos da “loja do museu”.

Este artigo apresenta os resultados da primeira etapa da ação. As três etapas foram desenvolvidas durante três semestres letivos (2021.1; 2021.2 e 2022.1), por turmas de graduação em Design da UFMA, na disciplina Projeto Gráfico I.

As etapas do experimento de design, da ação extensionista, confundem-se com as etapas projetuais, da prática em design gráfico. Neste sentido, houve uma adaptação das etapas da metodologia de desenvolvimento de identidades visuais de Alina Wheeler à produção das postagens. Segundo Wheeler (2012), as etapas projetuais consistem em: 1 – Condução da pesquisa; 2 – Classificação da estratégia; 3 – Design da Identidade; 4 – Criação de pontos de contato e 5 – Gestão de ativos.

Em nossa abordagem, a Condução da pesquisa é contemplada nas etapas A e B; A Classificação da estratégia nas etapas C e D; Design de Identidade e Criação de pontos de contato na etapa E; e, finalmente, a Gestão de Ativos, que pode ser traduzida em nossa etapa F.

- A. Jornada em campo: etapa realizada de forma presencial e remota, em decorrência da pandemia da COVID-19, envolveu visitas guiadas pelos monitores da Cafua das Mercês e reunião da turma com a então diretora do Museu, a jornalista Amélia Cunha.
- B. Diálogos com especialistas: etapa que envolveu palestra com o pesquisador Gairo Garreto, *lives* com historiadores, pesquisa documental sobre os episódios históricos e pesquisa bibliográfica.
- C. Abordagens teóricas: etapa que consistiu em seminários realizados pelos discentes, a partir das leituras fornecidas pela docente sobre decolonialidade e design e ativismo.
- D. Definição coletiva das narrativas e abordagens estéticas e conceituais.
- E. Prototipação: etapa de desenvolvimento de design gráfico com o uso de ferramentas de criatividade.
- F. Postagem nas redes sociais e interação com o público.

As ferramentas de criatividade utilizadas nas etapas D e E consistiram em mapas mentais, *moodboards* e *storyboards* e foram analisadas coletivamente com toda a turma. A dinâmica consistia na apresentação e análise coletiva até que os detalhes de cada narrativa a ser tangibilizada fossem definidos, entendendo-se que estávamos ainda sob o modelo remoto de ensino, devido à pandemia da COVID-19.

Segundo Buzan (2005), um mapa mental é a maneira mais fácil de introduzir e de extrair informações do seu cérebro – é uma forma criativa e eficaz de anotar que literalmente “mapeia” os seus pensamentos. As vantagens dessa ferramenta criativa é a organização, uma vez que a ideia principal está definida e seus pontos chaves interligados, fazendo com que a

revisão de informações seja eficiente e rápida.

Foram produzidos, no mínimo, dois mapas mentais, por grupo: um para sintetizar os conceitos relacionados à narrativa escolhida; e outro para delinear as relações entre os significados a serem representados e os elementos da comunicação visual, gerando prerrogativas estéticas.

Quanto ao *moodboard*, a segunda etapa do processo criativo, podemos defini-lo como “uma espécie de mural que pode ser composto por imagens, vídeos e elementos visuais que representam a essência de um projeto. É como um painel de inspiração que ajuda a definir aquela identidade que faltava para transformar qualquer trabalho em algo muito mais especial” (RAMOS, 2019, sp).

Na pesquisa, foram utilizados para promover a comunicação entre discentes, docentes e equipe da Cafua das Mercês sobre as escolhas estéticas e inspirações tipográficas, iconográficas, paleta de cores, estilos de fotografia e imagens a serem utilizadas.

Após esta etapa, consolidaram a narrativa, primeiramente redigida, em seis postagens para o Instagram, respeitando tanto o formato quadrado de cada uma, individualmente, quanto o efeito causado pela composição das seis postagens em conjunto no *feed* do aplicativo.

Segundo Lelie (2006), no processo de design, ideias e conceitos são gerados e devem ser transmitidos a outras pessoas para evocar comentários, julgamento ou aceitação, e o *storyboard* é uma ajuda valiosa nessa tarefa, usando de uma linguagem visual comum para que pessoas de diferentes origens possam “ler” e entender.

Deste modo, o que aqui apresentamos é fruto deste processo de pesquisa e de tangibilização de significados, bem como de negociação com nossos interlocutores sobre a pertinência e a validade das narrativas apresentadas.

6. Narrativas Tangibilizadas

Durante o processo de pesquisa documental e de campo com os estudantes da graduação em design, emergiram algumas narrativas pouco conhecidas, que eram de conhecimento das pessoas que trabalhavam na Cafua das Mercês, e também hipóteses de ocupação do espaço no bairro do Desterro levantadas por historiadores.

O mapeamento das narrativas aconteceu com pesquisas em documentos no Museu Histórico e Artístico. Das seis narrativas tangibilizadas, aqui apresentamos em detalhes duas, que se destacam pelo diálogo entre a elaboração e a pesquisa da narrativa escrita com a tradução para a linguagem visual.

6.1 Narrativa 1: a Representação do Negro no Museu.

Para construir essa narrativa, as alunas Ana Carolina G. Ribeiro, Letícia Maria Muniz, Maria Isabelle S. da Silva e Nicole K. Conceição Mendes realizaram pesquisa bibliográfica sobre a questão da representação do negro no museu. Os textos-base para a construção da narrativa intitulada como o “Retorno do Baobá” foram “Museu Afrodigital: políticas culturais, identidades afro-brasileiras e novas tecnologias” da pesquisadora Myrian Sepúlveda dos Santos e a publicação “O que é Afrofuturismo?”, de Anna Gabriela Teixeira.

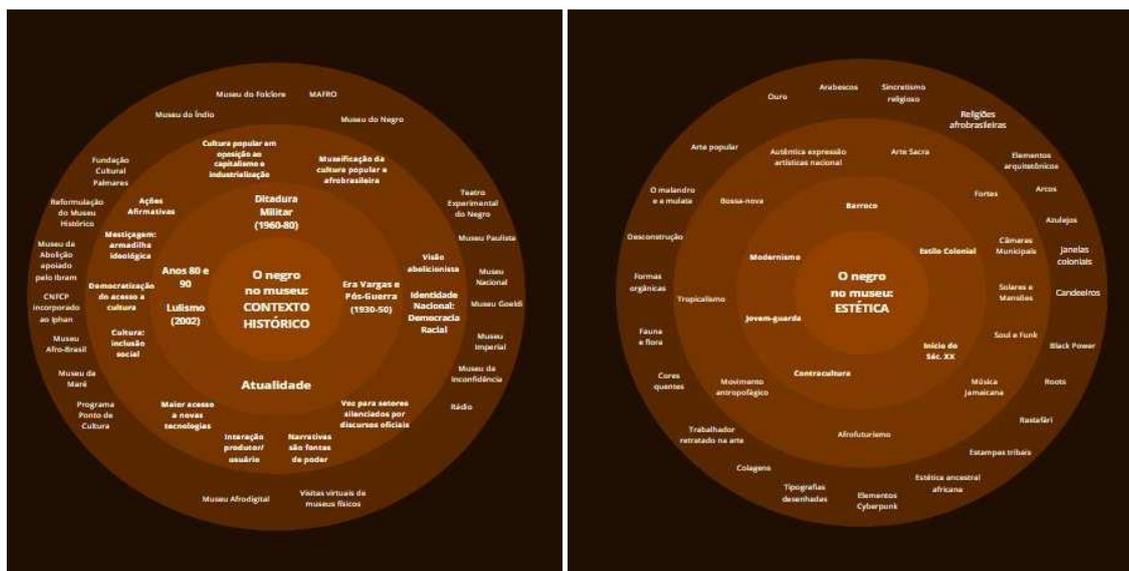
Tal narrativa foi escolhida como forma de reflexão sobre as mudanças no próprio

acervo da Cafua das Mercês, que passou por um processo de afastamento de narrativas e representações que reiteravam a imagem do negro como ser passivo e aviltado para narrativas que reforçam a autonomia, a liberdade de expressão cultural e religiosa representada hoje pela exposição sobre o Tambor de Mina do Maranhão, reforçando uma abordagem antropológica, conforme narra Santos (2012).

Segundo as alunas “essa mudança no registro da imagem e memória do povo negro abre portas não apenas para o resgate das heranças culturais de África como na lenda do baobá, mas também para um futuro pautado em perspectivas negras capazes de influenciar filosofia, história e arte-pautas do Afrofuturismo” (Relato das discentes).

A primeira fase do processo criativo caracterizou-se pelo uso das ferramentas de criatividade relatadas no capítulo metodológico. Com a revisão bibliográfica, foram elaborados dois mapas mentais (Figura 5): um mapa focou na forma de representação do negro nos museus em cada contexto histórico político-social; e outro, nas questões estéticas a serem abordadas.

Figura 5: Mapas mentais do Projeto “O retorno do Baobá”



Fonte: Elaborados pelas discentes.

A etapa seguinte foi a de materialização das ideias dos mapas mentais em imagens e referências estéticas, organizados em *moodboards*, com a finalidade de alinhamento de ideias entre as alunas e a docente, mapeando referências conceituais e de estilos de representação visual (Figura 6).

Figura 7: “Storyboard”.



Fonte: Elaborados pelas discentes. Imagens: [instagram.com/designativista](https://www.instagram.com/designativista); [instagram.com/gabrielatornai](https://www.instagram.com/gabrielatornai); [instagram.com/jeffcorsi](https://www.instagram.com/jeffcorsi); [behance.net/dandaraferreira2](https://www.behance.net/dandaraferreira2); urbanarts.com.br/prints/espaco-vazio.

A etapa de criação do projeto gráfico propriamente dito buscou traduzir a proposta e postura decolonial no âmbito da visualidade. Nas palavras das autoras, “valorizamos a retomada do protagonismo negro como produtor da própria etnografia em partidos gráficos, ou de maneira mais ampla, como produzir design gráfico socialmente engajado?” As discentes continuam:

Guiando-nos pelo texto de Santos (2012) foi possível perceber 4 principais momentos na construção da identidade do povo negro nos museus brasileiros: o imaginário nacional-popular, a resistência do nacional-popular, o liberalismo e multiculturalismo e por fim, a interatividade e o acesso a novas mídias. Além dessas fases identitárias e os respectivos museus que as retratam, a narrativa escolhida contempla também uma jornada de retorno às origens e o resgate ancestral por meio da lenda do baobá, e termina com uma referência ao afrofuturismo e ao engrandecimento da autoestima negra. (Relato das discentes).

Estabelecida a narrativa, partiu-se para a definição do partido gráfico. Segundo Maria Luísa Peón “o sistema só é formado quando possui uma unidade, caracterizada pelo claro estabelecimento de elementos que o singularizem e pela repetição organizada e uniforme destes elementos.” (PEÓN, 2003, p.7). Ainda que a estética definida concebesse a pluralidade estética da decolonialidade, a linearidade de alguns elementos como a paleta de cores, o uso de fotografias em preto e branco nas colagens, a tipografia de abordagem vernacular foram fios condutores da narrativa. Cada postagem possuía um tema específico que narra a história da representação dos negros nos museus, a partir do contexto político.

A paleta de cores baseada em tons terrosos, remete-se ao baobá e à imagem que temos de África. A árvore sagrada remete ao mito de criação e confunde-se com o próprio mito de criação do povo africano.

As fotografias em preto e branco nas colagens referem-se e inspiram-se em Pierre Verger e sua coleção de fotografias sobre o Maranhão. A criação do Museu Afrobrasileiro, em Salvador, por Veger, foi um passo importante para o fortalecimento de uma abordagem etnográfica da representação dos negros nos museus. Ainda que hoje haja inúmeras críticas a essas representações, foi um passo importante que merece lugar e destaque nesta história.

Sobre o layout dos posts, as autoras afirmam que:

Foi pensado imitar colagens analógicas, isto é, recortes de papel. Para isso, foi adicionada uma borda branca ao redor das imagens em destaque, para simular o recorte de revistas. A disposição irregular do texto, acompanhando o contorno das imagens em destaque, foi pensada para lembrar que os registros e a construção da imagem negra no Brasil não foi um processo linear e cronológico e sim irregular, passando por progressos e retrocessos diante das injustiças raciais. Esses elementos visuais foram organizados e repetidos estrategicamente para gerar concordância entre as publicações e transmitir a informação de maneira coerente. (relato das discentes).

Como resultados, foram geradas seis postagens (Figura 8) para publicação no formato para a rede social Instagram (1080x1080 px) e seis legendas para cada *post*. Em sequência, intitulam-se “Baobá - a árvore do esquecimento”; “1937 - A história negra contada por bocas brancas”; “A resistência nacional popular - Anos 70”; “Cultura: inclusão social anos 80 - anos 2000”; “O resgate cultural do negro no Maranhão”; “Retorno ao baobá: o resgate da sua sabedoria ancestral e o afrofuturismo”. As postagens⁵, portanto, buscaram expressar a perspectiva museológica sobre as imagens dos negros nos museus, sua história e suas produções artístico- culturais, ao longo das diferentes épocas.

Figura 8: Mosaico da organização do *feed* do Instagram



Figura 6. Mosaico com todos os posts Fonte: Acervo das autoras

Figura 6. Mockup do Instagram Fonte: Acervo das autoras

Fonte: Produzido pelas discentes.

Associadas a cada *post*, foram produzidas legendas que fizeram parte da avaliação proposta na disciplina, enfatizando o papel das designers como produtoras de conteúdo e de sentido. Os seis conjuntos de postagens produzidas pelos discentes da disciplina foram publicadas pelo site do Museu Histórico e Artístico do Maranhão e pela Cafua das Mercês. Por conta das regras de defeso do período eleitoral 2022, todas as postagens foram ocultadas neste momento. Contudo, continuam disponíveis no Instagram do NIDA, no qual as legendas

⁵ As imagens utilizadas nas colagens foram retiradas dos sites da Fundação Pierre Verger; Museu Histórico Nacional; Radiolas, disponível em: encurtador.com.br/nEHJZ e Casal, disponível em: encurtador.com.br/xGH18

que acompanham cada postagem podem ser acessadas⁶.

6.2 Narrativa 2: o Massacre de 17 de Novembro de 1889.

Abdias do Nascimento, no livro “O Genocídio do Negro Brasileiro: Processo de um Racismo Mascarado”, afirma que não se molda nas fórmulas convencionalmente prescritas para trabalhos acadêmicos –, fomentaram muito as discussões sobre o “apagamento negro” da sociedade, a dignidade, a identidade e a justiça que foram sonogados a um povo. Tais reflexões inspiraram os discentes Gabriel Victor Oliveira Barrozo, Vitória Caroline Ribeiro Ferreira, Ana Caroline Melo Lopes, Gleycinara Santos Silva e Lucas Fernando Strasser Battisti a elaborar sua narrativa sobre o episódio histórico denominado “Massacre de 17 de novembro de 1889”.

O cientista social Matheus Gato narra esse processo e afirma que essa é “uma história feita de silêncios, datas rasuradas, registros incompletos, apagamentos e censuras que constituem a luta simbólica pelas formas de imaginar uma comunidade e estabelecer a sua memória coletiva.” (Seminários..., 2019, sp). O episódio de 17 de novembro foi a culminância de um levante promovido e protagonizado pelos ex escravizados, que foram “libertados” no ano anterior, pela Lei Áurea. Com a Proclamação da República, em 15 de novembro de 1889, houve o temor de que qualquer ato promovido pelo império fosse revogado, inclusive a abolição da escravidão.

O golpe que resultou o 15 de novembro contou com o apoio da elite agrária brasileira, e no Maranhão não foi diferente. Estavam descontentes com a abolição da escravatura realizada – de forma inevitável – pela família imperial brasileira.

Deste modo, a população liberta deparou-se com a instabilidade de sua posição, envolvendo ainda desrespeitos à Lei do Ventre Livre e à própria Lei Áurea: entre duas e três mil pessoas foram às ruas de São Luís, na Praça do Pelourinho, manifestar-se sobre um possível restabelecimento da escravidão. A situação acabou em um massacre. A repressão aconteceu de forma armada, com doze soldados munidos de fuzis. Quatro pessoas foram mortas, e muitas outras ficaram feridas.

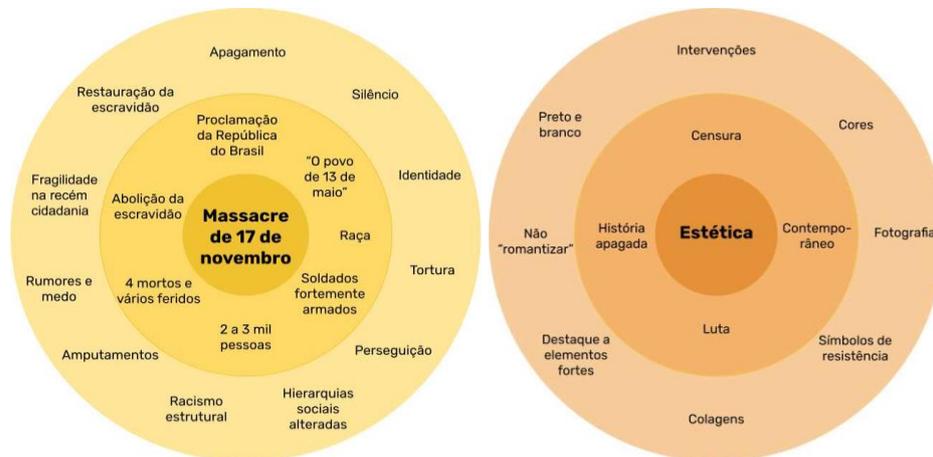
Ao entenderem e mapearem a narrativa pouco conhecida, os alunos refletiram:

Um longo processo de entendimento foi feito a partir daqui para que soubéssemos a importância das narrativas e como deveria ser representada, sem fazer alusão ou romantização à escravidão e ao massacre. O maior desafio até aqui foi ampliar essas questões para o campo do design gráfico, já que pouco se conhece sobre a narrativa com a qual trabalhamos, até mesmo os participantes da *live* “Cafua das Mercês e o Pelourinho de São Luís” indicam que há pouca informação sobre o acontecimento e existe essa dificuldade de narrar com exatidão o que foi o dia 17 de novembro, como revolta contra uma possível volta da escravidão no Maranhão (Relato dos discentes).

Conforme a abordagem metodológica já explicitada, os estudantes produziram dois mapas mentais (Figura 9), um mais direcionado à organização do conteúdo da narrativa e outro vinculado às propostas e ideias para a abordagem estética das peças gráficas.

⁶ Disponível no IG do *Instagram*: @nidaufma

Figura 9: Mapas mentais do massacre de 17 de novembro.



Fonte: Elaborado pelos discentes.

Após a definição das informações importantes sobre a narrativa e os conceitos que seriam abordados na estética do projeto, foi realizado um *moodboard* (Figura 10) de modo que a história pudesse ser transmitida de forma clara, mostrando os fatos de forma coerente para que não fosse romantizada, mas que mostrasse mais do que dor e tortura, deveria ser destacada a resistência e a luta daqueles que, na época, foram silenciados. Utilizamos ilustrações, intervenções artísticas em fotografia, simbologia e exemplos de perfis de ativismo no Instagram para construí-lo.

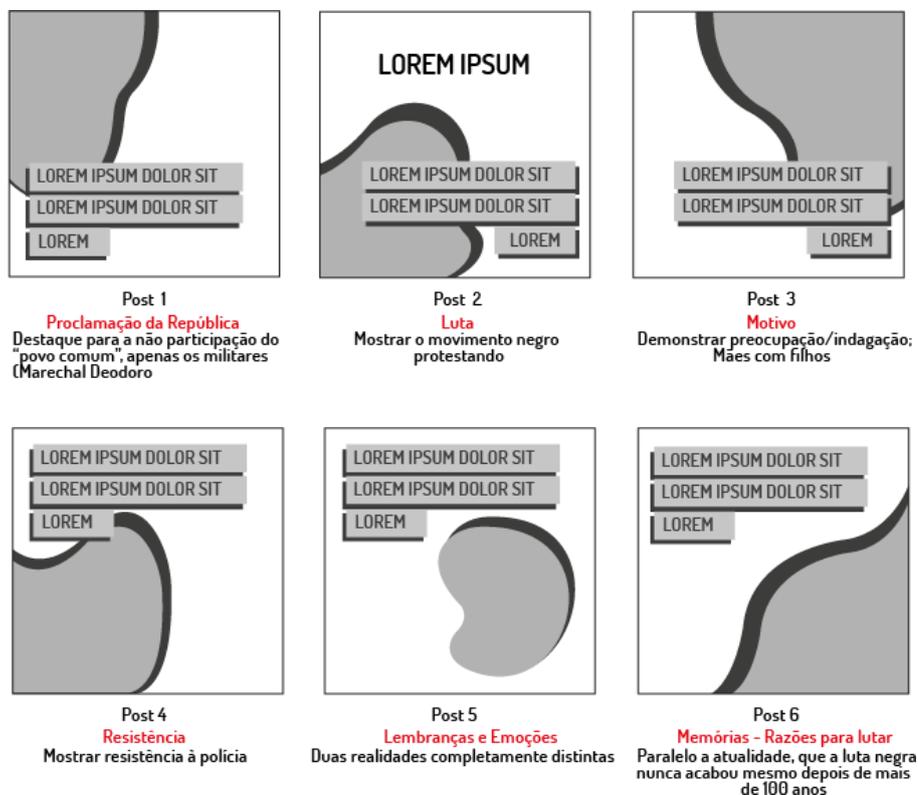
Figura 10: *Moodboard* desenvolvido para o projeto.



Fonte: Elaborado pelos discentes.

A terceira etapa do processo criativo consistiu na elaboração da narrativa com as seis postagens em um *storyboard* (Figura 11), desde como se deu o início da revolta, passando pelo seu desenrolar, até o motivo pelo qual essa data se tornou um marco e o porquê que deve, sim, ser lembrada. Foi narrado visualmente e em textos pequenos como se daria o andamento das narrativas nas postagens do Instagram, de acordo com as etapas que realizamos anteriormente.

Figura 11: Storyboard



Fonte: Elaborado pelos discentes.

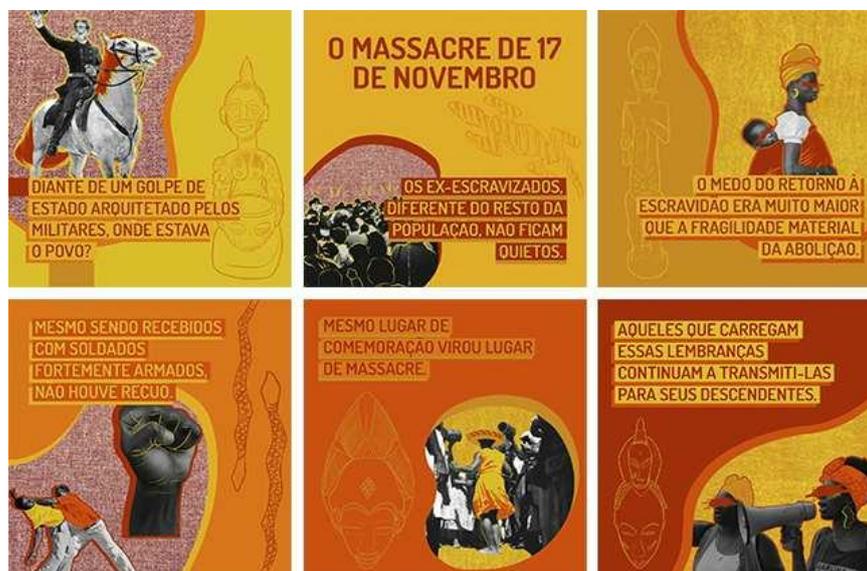
Como resultado final, apresentou-se seis postagens para veiculação. Uma prerrogativa do projeto era que houvesse uma noção de família entre as narrativas, ainda que não necessariamente fossem iguais. A cor funcionou como elemento de coesão, a partir da paleta de cores definida no *moodboard*. O uso de texturas também reforçou a continuidade da narrativa visual. Nas palavras dos discentes:

Em cada *post* há uma ocupação do campo similar, traduzida em fotografia + texto + ilustração. Um elemento remete ao outro: tópicos da narrativa, imagem que representa o tema, um pequeno texto na legenda que explica o momento retratado, junto a intervenções artísticas e ilustrações que contribuem de forma gradativa, que trouxeram um ar mais contemporâneo sem tirar o caráter histórico da narrativa, assim como a tipografia escolhida (Relato dos discentes).

A paleta de cores traz representatividade cultural, o laranja e o amarelo – cores quentes e contrastantes – aparecem constantemente em estampas das vestimentas tradicionais africanas, muito utilizadas no Maranhão. Como complemento de informação, as legendas aparecem com textos rápidos e de fácil entendimento, narrando e dando informações sobre a história trabalhada.

As imagens (Figura 12) trazem colagens de texturas que mesclam imagens históricas e ícones produzidos a partir do acervo de máscaras e objetos da Cafua das Mercês. O intuito foi vincular a narrativa de design e ativismo ao Museu do Negro, ressaltando as diversas camadas de estratégias de resistência e permanência da cultura negra no Maranhão.

Figura 12: Conjunto de postagens sobre o Massacre de 17 de novembro de 1889.



Fonte: Elaborado Pelos Discentes.

7. Considerações Finais

Ao acionarmos abordagens contemporâneas do design como o design antropologia, o design ativismo e as abordagens decoloniais, enfatizamos a atuação de designers como produtores dos próprios conteúdos que serão tangibilizados visualmente. Essa atitude nos posiciona de forma tática nos processos de mudança social, já que superamos, assim, o determinismo das narrativas únicas que foram prerrogativas de uma forma desfuturizante de se fazer design, vinculadas às grandes narrativas do ideal moderno, vigente de forma massiva até muito pouco tempo no Brasil.

O olhar de estudantes de design para um acervo museológico, como o experimento que aqui apresentamos, vincula-os a histórias de suas próprias vidas e à possibilidade de mostrar, por meio da visualidade, histórias que são apagadas por meio de imposições de poder e embranquecimento, especialmente em um estado como o Maranhão, que recebeu grande parte do contingente de pessoas escravizadas no Brasil.

Essa ação prática, vinculada ao ensino de design, corrobora os pensamentos de Cusicanqui e Benjamin, que foram inspiradores desta ação: a possibilidade de trazer os discursos decoloniais para a prática, por meio das imagens, como a primeira nos propõe; e a necessidade de se pentear a história – e nesse caso o design – a contrapelo.

As postagens realizadas possibilitaram o diálogo nas redes sociais, realizando, de forma pontual, mas efetiva, o design ativismo em sua prerrogativa de posicionar os designers como mobilizadores das mudanças sociais necessárias à emancipação e à autonomia de grupos vulnerabilizados.

Referências

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

_____. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Editora Blücher, 2000.

GOMEZ, D. M. C. Feminismo y modernidad/colonialidad: entre retos de mundos posibles y otras palabras. In: MIÑOSO, Y., CORREAL, D. & MUÑOS, K. **Tejiendo de otro modo: feminismo, epistemología y apuestas descoloniales en Abya Yala** (pp. 353-369). Colômbia: Editorial Universidad del Cauca, 2014.

CUSICANQUI, Silvia Rivera. **Ch'ixinakav utxiwa: una reflexión sobre prácticas y discursos descolonizadores**. 1 ed. Buenos Aires: Tinta Limón, 2010.

BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política. Ensaio sobre literatura e história da cultura. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. In: **Obras escolhidas**. Vol. 1. Prefácio de Jeanne Marie Gagnebin. São Paulo: Brasiliense, 1987, p. 222-232.

BERNARDINO-COSTA, Joaze; GROSGOUEL, Ramón. Decolonialidade e perspectiva negra. **Revista Sociedade e Estado**, volume 13, n. 1, p. 15 - 24, jan. - abril de 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/se/v31n1/0102-6992-se-31-01-00015.pdf>

BRANDT, E.; BINDER, T. Experimental design research: genealogy, intervention, argument. In: **International Association of Societies of Design Research**, Hong Kong, v.10, 2007. 17 p.

BUZAN, Tony. **Mapas mentais e sua elaboração: um sistema definitivo de pensamento que transformará a sua vida**. São Paulo: Cultrix, 2005.

FUAD-LUKE. Alastair. **Design activism: beautiful strangeness for a sustainable world**. Sterling: Earthscan, 2009.

FORTY, Adrian. **Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750**. Soares, Pedro Maia (tradução). São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GARRETO, Gairo. **Garret, traficante de escravos**. A história esquecida da família Garrett na Amazônia. Rio de Janeiro: Jaguaritica, 2018.

GATT, Caroline; INGOLD, Tim; From Description to correspondence: Anthropology in real time. In: GUNN, Wendy; OTTO, Ton; SMITH, Rachel Charlotte (eds). **Design Anthropology: theory and practice**. London, New York: Bloomsbury, 2013.

HALL, Stuart. **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

IZÍDIO, L. C. L., FARIAS, L. G. D., & NORONHA, R. G. Reapropiación ontológica a través del diseñoantropología: producción de narrativas y subjetividades con artesanas en Paço do Lumiar, Maranhão. **RChD: Creación Y Pensamiento**, 7(12), 2022, 5–22.

LELIE, C. van der. The value of storyboards in the product design process. **Persona land Ubiquitous Computing**, 10:159-162. 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s00779-005-0026-7>. Acesso em: 20/04/2021

MIGNOLO, Walter D. Desobediência epistêmica: a opção descolonial e o significado de identidade em política. **Cadernos de Letras da UFF – Dossiê: Literatura, língua e identidade**, no 34, p. 287-324, 2008.

MOTA NETO, João Colares da. **Educação popular e pensamento decolonial latino-americano em Paulo Freire e Orlando Fals Borda**. 2015. 368 f. Tese (Doutorado) - Universidade Federal

do Pará, Instituto de Ciências da Educação, Belém, 2015. Programa de Pós-Graduação em Educação.

NASCIMENTO, Abdias do. **O Genocídio do Negro Brasileiro**: processo de um racismo mascarado. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

PEÓN, Maria Luísa. **Sistemas de Identidade Visual**. 3. ed. Rio de Janeiro: 2Ab, 2003.

PORTINARI, Denise Berruezo; NOGUEIRA, Pedro Caetano Eboli. Por um design político. **Estudos em Design**. Rio de Janeiro: v. 24, n. 3, p. 32 – 46, 2016.

RAMOS, Ana Júlia. **Visualize com mais clareza as suas ideias com ajuda de um moodboard**. Rockcontent, 2019. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/moodboard/>

SANTOS, Myrian Sepúlveda dos. Museu afrodigital: políticas culturais, identidade afro-brasileira e novas tecnologias. In: FERRETTI, Sérgio (org.). **Museus Afro-digitais e política patrimonial**. São Luís: EDUFMA, 2012.

SEMINÁRIO A CIDADE E A QUESTÃO RACIAL, 2019, São Paulo, SP. Massacre de 17 de novembro de 1889: sobre Raça e República no Brasil. São Paulo: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, USP. Disponível em: <<http://novosestudos.com.br/o-massacre-de-17-de-novembro-sobre-raca-e-a-republica-no-brasil/>>. Acesso em: 20/04/2021

SERPA, Bibiana; JULIANO, Clara; ANASTASSAKIS, Zoy; Design Anthropology e Design Ativismo: investigando métodos situados, p. 1580-1596. In: **Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (2018)**. São Paulo: Blucher, 2019.

SILVA, Daniel B. Domingues da. The Atlantic slave trade to Maranhão, 168-1846: volume, routes and organisation. In: **Slavery & Abolition**. London, v. 29, n. 4, p. 447-501, dez. 2008, p.486.

TEXEIRA, Anna Gabriela. **O que é afrofuturismo?** Preta nerd, 2018. Disponível em: <http://www.pretaenerd.com.br/2018/08/o-que-e-afrofuturismo.html#:~:text=Afrofuturismo%20%C3%A9%20a%20ideia%20de,pelo%20mundo%20em%20que%20vivem>. Acesso em: 20 de abril de 2021.

THORPE, Ann. **Architecture and Design versus Consumerism**: How design activism confronts growth. New York: Earthscan, 2012.

WHEELER, Alina. **Design de identidade da marca**: guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas. 3a. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.