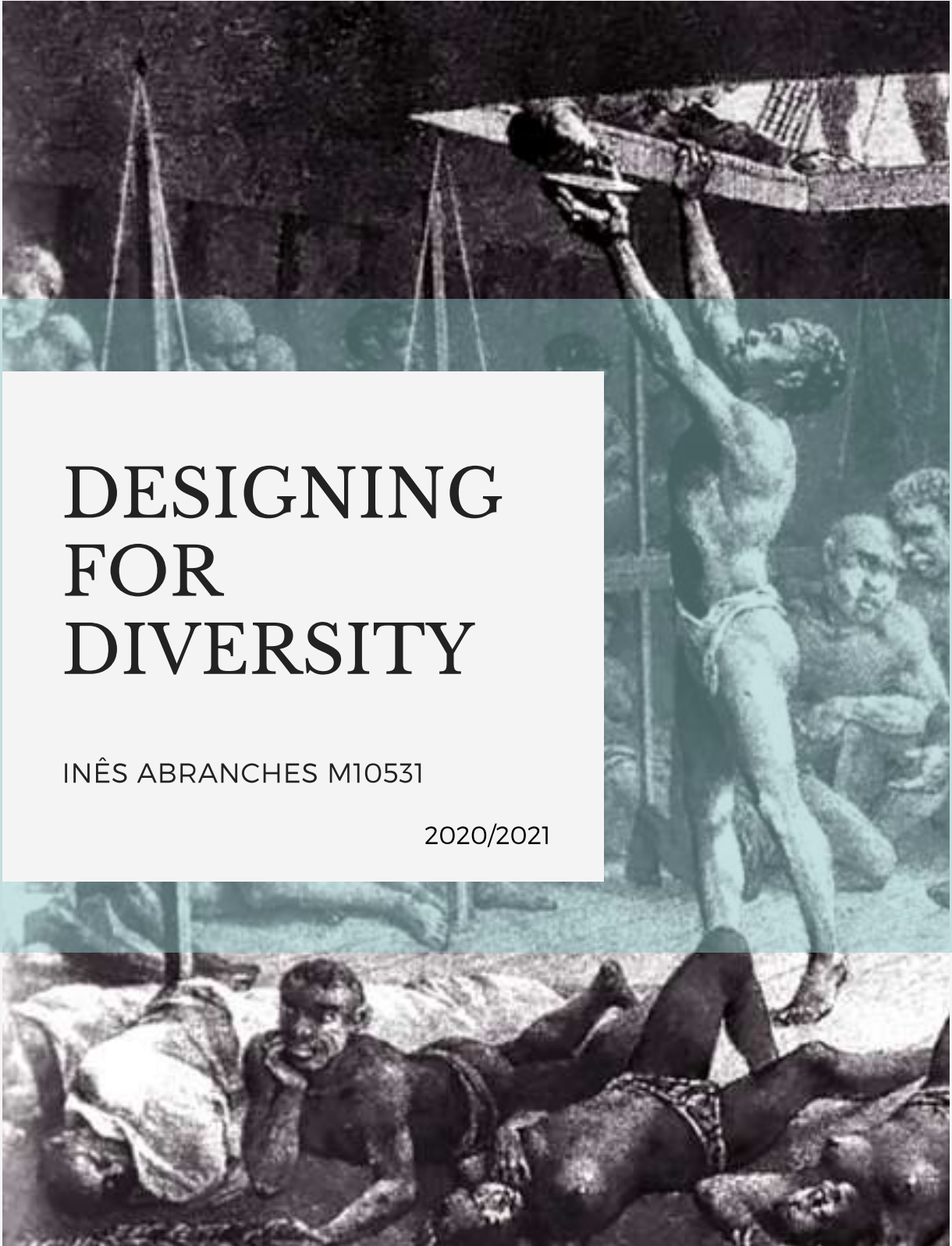


PROJETO DE MULTIMÉDIA II

DESIGNING FOR DIVERSITY

INÊS ABRANCHES M10531

2020/2021



ÍNDICE

FASE 1

- Introdução
- Enquadramento do tema
- Exemplos

FASE 2

- Definir conceitos
- Exploração do problema
- Estudos exploratórios
- Definição dos objetos a desenvolver

FASE 3

- Estruturas
- Definição e desenvolvimento formal
- Maquetes

FASE 4

- Projeto Final

ÍNDICE

FASE 1

- **PREFÁCIO**
- **ENQUADRAMENTO DO TEMA**
- **INTRODUÇÃO**
 - Design Inclusivo:
Designing for diversity
 - O Design Carece de Diversidade
 - Racismo e design digital:
Como as plataformas online podem impedir a discriminação
- **EXEMPLOS**

PREFÁCIO

Mundo Complexo, Subjetivo e Incerto: Como usar o design multimédia para comunicar a complexidade, subjetividade e incerteza?

O mundo comunica-se e existe nos meios digitais. A forma como se comunica quer-se precisa e sem ambiguidades. Ou talvez não?

ENQUADRAMENTO DO TEMA

Consciencialização do papel da etnia, diversidade e equidade no Design e Mundo.

Este projeto tem como objetivo apresentar e também fazer uma discussão sobre os impactos do racismo sobre nossas referências tanto no campo do design como na sociedade, procurando dar sentido menos superficial dos termos representatividade, visibilidade e empoderamento.

Palavras Chaves:

Racismo – Etnia – Diversidade racial – Design inclusivo – Inclusão

INTRODUÇÃO

É essencial compreender que a etnia africana e descendentes, não são um resultado exclusivo da opressão que sofrem. Há séculos atrás, estes deram origem à filosofia, à escrita, ao urbanismo e colaboraram com desenvolvimento da técnica e da tecnologia pelo mundo fora.

Também originaram e influenciaram sociedades inteiras ao longo da história, mas essa contribuição foi resumida a um povo que foi escravizado, que sofreu as consequências das ações mais brutais e devastadoras contra o ser humano na história até aos dias de hoje.

Portanto, com este projeto também se pretende anular a compreensão que a história deste povo não se limitou a esse período de escravidão.

“A ‘cultura negra’ definida pelos padrões da sociedade dominante limita-se à esfera do lúdico [ritmo, desporto, vestuário e culinária]. Enquanto, a atividade intelectual, científica, política, econômica, técnica e tecnológica é considerado atributos próprios às pessoas brancas, exclusivo da civilização ocidental.” — Abdias do Nascimento

As discussões de etnia estão apenas a começar de se tornar algo muito mais relevante do que era. Ainda raras e absolutamente necessárias, estas iniciativas são um importante passo em direção a um reconhecimento mais justo e igualitário na sociedade.

A conversa sobre diversidade precisa se expandir para celebrar o trabalho e a prática das pessoas de cor. O cálculo racial que testemunhamos após o assassinato de George Floyd criou um espaço necessário para pessoas de cor falarem sobre as suas experiências, sejam estas experiências na sociedade em geral e também nas indústrias de arquitetura e design.

Esta está associada à necessidade constante de recontar experiências de discriminação como uma forma de aprendizagem.

INTRODUÇÃO

É imperativo expandir a conversa e as oportunidades para pessoas de cor discutam o seu trabalho e prática.

O termo representatividade ganhou fundamento, mas não se tratava unicamente de ter pessoas negras ou de outras etnias em espaços acadêmicos ou como referências no design.

Significa que a sua presença, a sua cultura e experiência, seja reconhecida dentro da sociedade, porque pessoas de cor são mais do que aquilo que são categorizadas.

O termo Afrocentrismo, é uma forma de ver e analisar o mundo colocando o povo africano, como o protagonista histórico, enfatizando a sua perspectiva sociocultural ao analisar ou escrever a história. Este conceito/teoria foi fundamentado por Molefi Kete Asante, africano nascido nos EUA, que influenciou diretamente os estudos africanos em todo o mundo.

As comunidades de origem africana nas Américas, sobretudo na América chamada “Latina”, sofrem até hoje a falta de referência histórica que lhes permitiria construir uma autoimagem digna de respeito e autoestima. — A Matriz africana do mundo. E.L. do Nascimento

DESIGN INCLUSIVO

Designing for diversity

Todos nós experimentamos a diferença, seja por causa de nossa sexualidade, gênero, raça, e entre outros. É necessário ampliar a compreensão do que é essa diferença e como podemos levá-la em consideração para reduzir a experiência da diferença.

Um ambiente inclusivo é aquele que pode ser usado com segurança, facilidade e dignidade a todos. É conveniente e acolhedor, sem barreiras incapacitantes, e fornece acesso independente sem esforço adicional indevido, separação ou tratamento especial para qualquer grupo de pessoas.

O design inclusivo é normalmente confundido com o design para pessoas com deficiência. No entanto, o design inclusivo é muito mais do que isso, trata-se de projetar para o maior número possível de pessoas. É uma filosofia que nos incentiva a considerar como tamanho, forma, idade, gênero, sexualidade, etnia, níveis de educação, renda, línguas faladas, cultura e costumes que estabelecem a forma como interagimos com o mundo.

O design inclusivo, vai para além de um edifício ou espaço. É uma abordagem de design que pode abordar as principais questões sociais, como desvantagem, saúde e bem-estar e resiliência econômica.

Quando o design inclusivo é considerado, este ambiente construído pode elevar uma sociedade, reduzindo as desigualdades e permitindo que um grupo mais amplo de pessoas participe.

"Bringing in a world of equity; of justice and joy, requires deep imagination. If we can't dream it, we can't fight for it. As designers, you can offer new ways of thinking—by inviting yourselves into more spaces." —DeRay McKesson, Black Lives Matter organizer

Para alcançar um design excelente e criar experiências que atendem a um diversificado e inclusivo gama de necessidades do usuário, precisamos de perspectivas, vozes e talento de BIPOC (Black, Indigenous, and People of Color) ou outras minorias. No entanto, o design carece severamente em diversos representação. Também temos um dever moral para garantir que as nossas práticas internas fornecem oportunidades equitativas para todos. Se a desigualdade racial é um produto de design, o oposto também é verdade. Juntos, nós temos a responsabilidade de redesenhar estes sistemas com uma nova maneira de pensar.

Este caminho pode ser longo, mas uma vez realizada pelo esforço contínuo pode vir a ser alcançada através da aplicação de práticas de equidade racial no design.

"Black people in the United States [have been] systematically oppressed since 1619, [and] this history is unique to the Black experience in America. Most countries who endeavored to interact with Africa also colonized those people, [and] those constructs are alive today. [We need to ask ourselves] where do early racism and internal biases still exist in our company that don't need to be there? This work of being anti-racist is more important now than ever." — Nigel Prentice Design Director, IBM

O DESIGN CARECE DE DIVERSIDADE

O próprio campo do design carece de diversidade de género e representação étnica. Os dados do Bureau of Labor Statistics dos Estados Unidos da América, de 2016 mostram que em 878.000 designers, havia entre eles:

- 54,8% - Mulheres
- 10,6% - Latino
- 8,4% - Asiático-americano
- 5,1% - Afro-americano

De acordo Design Council a economia do design emprega uma proporção ligeiramente maior de pessoas de grupos étnicos negros, asiáticos e minoritários (BAME - *Black, Asian and Minority Ethnic*) do que na economia do Reino Unido (13% em comparação com 11%), e esse número tem vindo a melhorar. No entanto, é menos provável que os designers do BAME ocupem cargos seniores, representando apenas 12% de todos os gerentes de design.

Dois em cada cinco designers de interiores do BAME enfrentaram discriminação no trabalho devido à sua etnia, de acordo com uma pesquisa de diversidade do Instituto Britânico de Design de Interiores.

Quarenta e dois por cento dos 109 entrevistados identificaram-se como um grupo étnico BAME disseram ter sido vítimas de discriminação na sua profissão ou local de trabalho por causa da raça ou etnia. Pouco mais de 60 por cento também acreditam que a sua raça ou etnia atrapalhou o seu avanço na indústria.

"It is clear that racism has been a factor that has held back the career progression of ethnic minority designers." -BIID chief operating office Katherine Elworthy told Dezeen

Projetar com a consciência de DEI (Diversity, equity and inclusion) consiste em aplicar as habilidades de pensamento crítico que os designers gráficos sempre empregaram de forma ainda mais ampla para abranger tópicos de justiça social.

As escolas de design tornaram-se um lugar onde o impacto social, a aliciação e a inovação podem ser desenvolvidos, analisado e sustentado. Agora, mais do que nunca, é imperativo que os educadores de design possuem as ferramentas necessárias para promover conversas e ambientes de aprendizagem com foco em diversidade, inclusão e equidade.

A pesquisa de design e inovação social desempenham um grande papel no movimento do design para o impacto social e o desenvolvimento da pedagogia inclusiva no ensino superior de design.

A fim de apoiar ainda mais o esforço das comunidades de design, para introduzir currículo e pedagogia focado na compreensão de raça e cultura, primeiro é necessário procurar como colocamos isto em prática nos cursos.

O DESIGN CARECE DE DIVERSIDADE

Para o aumento da diversidade, inclusão e equidade no ensino superior, é imperativo que os alunos não só estudem raça e racismo nas aulas com também o questões de diversidade e inclusão ao longo da história.

A criação de projetos com foco nesses desafios irá aumentar a consciência cultural e criar mais ações antirracistas. Ajudando os alunos a entender o papel que devem desempenhar no racismo sistêmico irá fornecer um espaço para explorar ainda mais e inovar de forma colaborativa e ambiente interdisciplinar.

Como sociedade, continuamos a criar design "racializado" enquanto argumentamos sobre a necessidade de não haver racismo "não ensinado". Deve ser colocado um esforço em redesenhar como indivíduos se envolvem e criam artefactos, sistemas e experiências para quebrar o sistema racismo.

RACISMO E DESIGN DIGITAL

Como as plataformas online podem impedir a discriminação

As más decisões de design contribuem para a discriminação racial em muitas plataformas online. O pesquisador Michael Luca e os seus colegas, no artigo sobre o Racismo e Design Digital, depois de descobrirem o intuito da discriminação que ocorre contra hóspedes e anfitriões negros no Airbnb, elaboraram um kit de ferramentas para ajudar os gerentes a reconhecer e mitigar a discriminação em plataformas online.

Luca diz que o primeiro passo para construir plataformas online inclusivas, é que designers e tomadores de decisão reconheçam o potencial para a ocorrência de discriminação.

Luca e Svirsky descrevem uma estrutura para fazer escolhas de design inclusivo num artigo para a revista Marketing Intelligence Review. O que se segue é uma versão resumida:

- Crie consciência. Os construtores de plataformas digitais devem reconhecer que as suas escolhas de design e algoritmos podem levar à discriminação no mercado.
- Meça a discriminação. Muitas plataformas não conhecem a composição racial, étnica ou de género dos participantes da transação.
- Retenha dados confidenciais. Em muitos casos, uma mudança simples e eficaz, envolve a retenção de informações potencialmente confidenciais do usuário, como raça e género, nos estágios iniciais de envolvimento para a plataforma.
- Automatize com consciência do viés algorítmico. A automação e os algoritmos podem ajudar a reduzir o preconceito, como é o caso do recurso de reserva instantânea do Airbnb.
- Pense como um arquiteto de escolhas. Os princípios da arquitetura de escolha podem ajudar a reduzir a discriminação. Por exemplo, as pessoas tendem a usar qualquer opção configurada como padrão, portanto, redefinir as opções padrão com a inclusão em mente pode ser uma estratégia útil.
- Experimente medir os efeitos. As plataformas podem incorporar esforços para medir a discriminação nos seus testes experimentais para compreender o impacto de diferentes escolhas de design.
- Seja transparente. As plataformas devem tornar o seu trabalho em questões de discriminação transparente e abrir linhas de comunicação com gerentes e designers. Também é essencial avaliar os métodos para medir a discriminação e as mudanças de design associadas ao longo do tempo.

EXEMPLOS



DESIGN YARD SALE

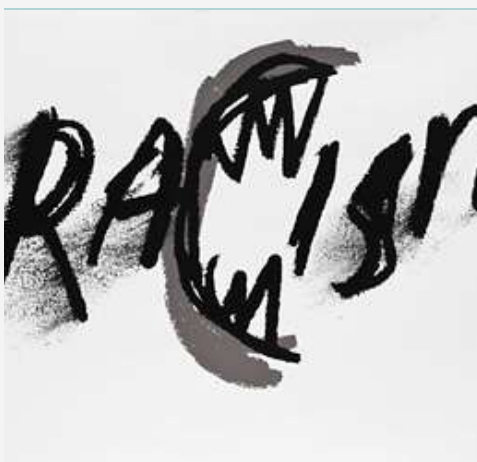
A iniciativa deles surge na sequência de protestos de antirracismo em todos os estados dos EUA após o assassinato do afro-americano George Floyd sob custódia policial. Estudantes e ex-alunos do Harvard GSD lançaram uma venda online de itens doados por arquitetos e designers para arrecadar fundos para organizações que lutam pela igualdade racial.



WHERE ARE THE BLACK DESIGNERS

Em 27 de junho 2020, ocorreu uma conferência virtual chamada "Where are the Black Designers?" com o intuito de enfrentar o racismo no design e abordar a questão de "como nos podemos unir e usar as nossas habilidades para resolver problemas criativamente dentro deste sistema racista como bem como abordar a questão da diversidade dentro do campo criativo e tecnológico".

Cerca de 10.000 pessoas inscreveram-se para participar online.



JAMES VICTORE

Este poster com palavra 'Racism', traduzido de forma violenta este é um comentário estridente sobre um tema problemático. O poster é a própria palavra com um ameaçador "C" metamorfoseado na forma de boca com presas, lineado em vermelho e pronto para consumir as outras letras da palavra. Este poster foi criado pelo designer nova-iorquino James Victore, que representa o ódio racial e que obriga o espectador a sentir a violência que a palavra evoca.

EXEMPLOS



A VIBE CALLED TECH

Expor e combater o racismo na tecnologia é um dos objetivos da iniciativa britânica 'A Vibe Called Tech'. Lançado em 2018, 'A Vibe Called Tech' explora o impacto que a tecnologia tem sobre etnia africana no Reino Unido. O trabalho de Charlene Prempeh abrange as várias formas que a tecnologia assume, desde plataformas sociais, até inteligência artificial e dispositivos biométricos.

"Black people aren't being considered when technologies are developed." - Charlene Prempeh

A iniciativa visa delinear as inúmeras maneiras pelas quais a tecnologia reforça a desigualdade racial, bem como pode ser aproveitada como forma de empoderamento.

"The ways in which tech is used as a tool of oppression are numerous. We often talk about it like it is new, but technology's been coming for black people since the beginning. Even when you look back to the start of photography, in certain lights or with the flash on, you could not get a black face. There has always been this sense that black people aren't being considered when technology is developed, and that has just persisted." - Charlene Prempeh

EXEMPLOS



A VIBE CALLED TECH

Exemplos atuais incluem IA e reconhecimento facial, que ainda lutam para reconhecer os rostos de pessoas de cor e muitas vezes os identificam incorretamente.

Um estudo do MIT de 2018, por exemplo, descobriu que os sistemas comerciais de reconhecimento de gênero classificam incorretamente as mulheres de pele mais escura em taxas de até 34%, enquanto as taxas de erro entre os homens de pele mais clara são de cerca de 0,8%.

O conjunto de dados são compostos em grande parte por indivíduos brancos, com as mulheres de cor sendo ainda menos representadas do que os homens de cor, mas também são modelados pelos preconceitos das pessoas que coletam os dados.

Toda esta informação está a ser alimentada por uma pessoa a uma máquina e, infelizmente, há preconceitos raciais em cada uma dessas camadas.

'A Vibe Called Tech' oferece serviços de consultoria para ajudar as empresas a garantir que pessoas de todas as cores sejam consideradas.

EXEMPLOS



ETHICAL FASHION INITIATIVE (EFI)

O site Paper, aborda sobre a próxima onda de designers africanos tomando o seu lugar no cenário global. O mesmo faz algumas críticas sobre a forma que as nações ocidentais têm ignorado a abundância de ideias e criatividade transbordando dos países africanos, onde os designers têm trabalhado sem reconhecimento fora das suas comunidades locais.

Ao longo do site podemos ver perguntas e respostas de designers africanos relacionadas aos seus desafios, influencias da herança africana nos seus trabalhos de design e entre outros. Este resulta num modo de promoverem os seus trabalhos e origem. A plataforma EFI acaba por reconhecer a necessidade de mais estruturas para apoiar o talento da moda africano.

Este expõe marcas de moda existentes que produzem na África e que requerem apoio adicional para acelerar os seus negócios no mercado global para se tornar em investimento.

ÍNDICE

FASE 2

- **CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA**
- **RACISMO COMO FENÓMENO SOCIAL**
- **DEFINIÇÃO DE CONCEITOS & ESTUDOS EXPLORATÓRIOS**
 - Mapa Mental e Conceptual
 - Um mundo cada vez mais complexo:
Design por diversidade
 - Diversidade e Inclusão no Design:
Qual a sua importância?
- **DEFINIÇÃO DOS OBJETOS A DESENVOLVER**
 - A Narrativa Visual na Fotografia
O que é uma narrativa visual?
Porquê narrativa visual?
 - Marketing de Guerrilha
 - Arte como Intervenção Social

CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

Antes de entrar em fundo no problema a tratar, acho importante haver uma contextualização histórica do racismo e discriminação. Ao falar sobre discriminação étnica e racial, é necessário explorar os conceitos de raça e etnia, ainda que de forma sucinta.

O conceito de raça tem sido utilizado, ao longo do tempo, para descrever e também distinguir uma população com base nos seus traços.

Em parte, este foi substituído pelo conceito de etnia, que está relacionado às referências e valores culturais de um determinado grupo. Mas ambos são utilizados no discurso para identificar práticas discriminatórias como o racismo.

Durante a Idade Média as relações entre as diferentes nações e povos sempre foram vitoriosas e aprisionadas. Existiam independentemente da raça porque muitas vezes povos da mesma matriz racial estavam em guerra entre si e o perdedor tornava-se escravo do vencedor, neste caso o racismo aproximava-se da xenofobia.

Por muito tempo, o racismo permaneceu mais xenófobo do que racial, e permaneceu oculto até a expansão das nações europeias.

Com o avanço das conquistas territoriais e culturais das nações europeias, ainda na Idade Média, o racismo não se manifestou necessariamente no futuro, emergindo um sentimento de superioridade xenófoba de origem religiosa. Isto deveu-se ao poder da igreja cristã, que justificou a rendição dos povos conquistados para inclusão no cristianismo.

No entanto, aqueles que não se renderam foram sujeitos ao genocídio, o que despertou sentimentos racistas do lado dos vencedores e dos súditos.

Durante o século XV o mundo começou a ficar cada vez mais desenvolvido e avançado. Começaram a surgir ideologias que justificavam o racismo. Dentro dessas convicções alegavam que a Europa era uma raça superior, que era a raça destinada por Deus e pela história, raça que devia comandar o mundo e dominar as raças que não eram europeias, considerando as outras inferiores.

Quando Portugal entrou em contacto com os povos africanos, não houve problemas com estas questões raciais, mas o povo de África entrou em trocas comerciais com os países europeus, onde estes incluíam a venda de escravos, que naquela época era considerado algo normal.

A escravidão era considerada uma prática social essencial para a economia, definindo estas pessoas como escravos ou até mercadoria, um objeto, uma posse. Esta prática baseia-se num forte preconceito racial, pela superioridade de grupos étnicos.

Os escravos podiam ser trabalhadores domésticos, trabalhar nos campos, nas minas, nos arqueiros da força policial da cidade, podiam ser ourives, remadores, artesãos, etc.

Mais tarde, durante a colonização de África, foram apresentadas justificações insensatas para a implementação da cultura europeia nestes povos, afirmando que a etnia negra era uma raça inferior, passando a aplicar a discriminação com base racial.

CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

O movimento político que visava a abolição da escravidão e do comércio de escravos, teve origem no Iluminismo do século XVIII, é denominado abolicionismo. Esse movimento tornou-se uma das formas mais representativas de ativismo político do século XIX até os dias atuais. Portugal foi o primeiro país europeu a abolir a escravidão em 1761. Posteriormente, com o surgimento do ideal liberal e da ciência econômica na Europa, a escravidão passou a ser considerada improdutiva e moralmente incorreta.

Mesmo com a abolição desta prática ainda existem outras formas de escravidão presentes no nosso mundo. Principalmente em países árabes e outros países muçulmanos existem ainda escravos tradicionais. Em regimes ditatoriais como a Coreia do Norte, existem regimes escravistas porque os trabalhadores produzem para um grupo que não pode ser retirado do poder dominante, prestando este serviço em troca de comida, sem outra opção porque em caso de disputa ficam sem alimentos ou, muito provavelmente, podem vir a ser presos e até executados.

No entanto, na produção acadêmica, a história da escravidão tem sido tradicionalmente objeto de pesquisas marginais, invisíveis e banalizadas.

Nas últimas duas décadas, a história e a memória da escravidão têm atraído cada vez mais interesse no debate político e acadêmico, acompanhando a luta dos movimentos sociais e os esforços das organizações internacionais, como debates e protestos.

A escravidão é geralmente entendida como um processo de relevância perante passado, mas sem grande efeito no presente. E este tema é frequentemente controverso e acusatório numa abordagem moralizante que invoca a semântica de "culpa" e "autoflagelação".

Indivíduos e povos que compartilham a mesma história, podem ter memórias diferentes dessa história por causa da sua origem relativa ao mesmo fenómeno, como expansão ou colonialismo / imperialismo e apagamento epistemológico da disciplina; sobretudo sobre processos de resistência realizados pelas próprias populações escravizadas que foram cada vez mais questionados pelas populações pós-coloniais na Europa.

A história e a memória devem ser entendidas dialética e dinamicamente, evocando tensões produtivas e contribuindo para reequilibrar narrativas nacionais e abordagens tradicionalmente excluídas.

Nesse sentido, é considerado a questão de memória e memória coletiva como o direito de reconhecimento do passado, não como um retorno ao passado, mas uma narrativa sobre este para obter uma compreensão mais profunda de como as narrativas sobre a história nacional e os processos memoriais contemporâneos moldaram a relação passada entre a Europa e suas colônias, ou seja, problematizar a consensualização das narrativas sobre a história do colonialismo na sociedade.

CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

Acho que um dos maiores exemplos sobre este tema, sem ser os vários anos de escravidão, seria o Holocausto e os campos de concentração de Auschwitz.

Um dos acontecimentos mais catastróficos que levou ao genocídio em massa de mais de 6 milhões de judeus durante a Segunda Guerra Mundial. Ocorrência de grande opressão contra vários grupos étnicos, políticos e sociais, que entre as principais vítimas não judias estão os ciganos, poloneses, comunistas, homossexuais, prisioneiras soviéticas, deficientes físicos e mentais e entre outros, onde vários centros de concentração tomaram a vida destes inocentes.

Atualmente existe um Memorial e Museu de Auschwitz-Birkenau, um antigo campo de concentração e exterminação nazi, que atua como arquivo das coleções, bem como o centro de pesquisa, conservação e publicação. O Memorial consiste em duas partes do antigo acampamento: Auschwitz e Birkenau.



CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

Christian Boltanski, artista plástico retrata em muito dos seus trabalhos a memória histórica do Holocausto e perante momentos históricos de grande impacto civilizacional.

Trabalhos como **Les Archives** de 1987, e a instalação como **Autel De Lycée Chases** de 1988, que inclui fotografias de crianças judias vítimas do genocídio. Ou até **Réserve** de 1990, uma instalação onde existem acumulações de roupa usada evocam as imagens dos campos de concentração.



CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

A obra **'Direitos humanos, desafio universal'**, está presente no hall de entrada do Museu da Memória e dos Direitos Humanos, no Chile, está exposto um grande mapa-múndi que mostra como os acontecimentos ocorridos no Chile têm sua correlação com outros países.

As Comissões da Verdade têm sido o meio pelo qual têm buscado resolver seus conflitos internos e criar políticas de reparação. Por sua vez, um mapa do Chile mostra que as violações dos direitos humanos afetaram pessoas em todo o país.

Noutra parede, é possível ler a frase editorial do museu, escrita pela presidente Michelle Bachelet na época da inauguração:

"No podemos cambiar nuestro pasado; sólo nos queda aprender de lo vivido. Esta es nuestra responsabilidad y nuestro desafío"



CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

No mesmo museu também é possível presenciar a instalação **'Ausência e Memória'**, é um lugar de recolhimento e silêncio, que lembra as vítimas não sobreviventes da ditadura, encontradas num grande mural fotográfico com seus rostos, em que a vela é uma forma dos familiares e amigos das vítimas relembrem e denunciarem a perda dos seus entes queridos.

Numa tela é possível localizar os seus nomes e saber o que aconteceu com eles, conforme registado nos relatórios das Comissões da Verdade.

O Museu da Memória e dos Direitos Humanos é um local que conta esta história e, sobretudo, dignifica as pessoas que foram vítimas de tortura, desapareceram ou perderam suas vidas porque se manifestaram contra o regime.

Obviamente que lugares como este museu ou o Coliseu de Roma ou Auschwitz emocionam o visualizador. Mas por que é importante conhecer lugares como esses? Porque eles reservam mais que turismo.

RESERVAM HISTÓRIA.



RACISMO COMO FENÓMENO SOCIAL

O racismo, como fenómeno comportamental e social, busca confirmar a existência de raças puras e superiores às demais. Dessa forma, procura justificar a hegemonia política, histórica e econômica.

Do ponto de vista racial, a maioria dos grupos humanos atualmente são produto de cruzamentos. A evolução das espécies, facilitou a mistura de raças ao longo dos séculos. A afirmação de que existe uma raça pura torna qualquer definição baseada em dados étnicos e genéticos estáveis, uma ilusão, pois a história do racismo é contada de forma dispersa.

Embora ser de etnia branca seja um padrão social aceitável, porque estes estão conotados com terem boa conduta, serem nobres e inteligentes. O termo preto representa o oposto destas qualidades.

O racismo e preconceito contra os afrodescendentes seguem a cor da pele e, portanto, não conseguem distinguir cor das etnias.

Deste modo, o uso destas representações que estão presentes no discurso, em textos, na arte e na poesia, estão carregadas de expressões marcantes dessa história de reconstituição da identidade afrodescendente.

Portanto, a perpetuação de uma linguagem que não conhece o histórico da discriminação, reafirma os valores que justificaram, ideologicamente, a escravidão de homens e mulheres negros.

Por outro lado, pode-se também referir a luta pelos direitos civis nos Estados Unidos, aludindo grandes nomes como **Martin Luther King** ou **Nelson Mandela**, que buscaram abordar o problema da escravidão porque é um sistema racial e econômico que produziu desequilíbrios sociais.

Historicamente esta mudança provém das lutas duradoras que estes grande nomes e entre outros têm feito pela sociedade, pelas minorias, mas estes são dos muitos e famosos exemplos que um individuo consegue mencionar.

Uma breve abordagem desta natureza deixa muitas questões em aberto para a continuidade desta reflexão.

DEFINIÇÃO DE CONCEITOS & ESTUDOS EXPLORATÓRIOS

Após a recolha de dados e informações pertinentes sobre a representatividade, diversidade, igualdade na história, no mundo e sociedade, denotou-se que existem ainda alguns fatores que vem a dificultar ou até silenciar e omitir estes movimentos. É necessário integrar o entendimento histórico da luta pela representatividade e diversidade no mundo. E também correlacionar esses problemas com o design fazendo a seguinte pergunta:

Como e de que forma é que o design pode ajudar a resolver o problema do racismo?

Esta fase tem como propósito desmembrar esta pergunta central, como também gerar uma discussão para consciencializar e mentalizar com maior intensidade este problema, levantando ainda mais questões que sustentem este argumento para o desenvolvimento de soluções que conformem o design em benefício para a resolução do mesmo.

DEFINIÇÃO DE CONCEITOS & ESTUDOS EXPLORATÓRIOS

Em tempos de discussões que transcendem a esfera tanto política como social, e atingem moralmente e eticamente as pessoas, os designers tendem-se a posicionar a favor de uma enorme e diversificada discussão, dando destaque às necessidades e direitos das minorias e especialmente à etnia africana que tem vindo a sofrer e que continua a ser oprimida.

Agora mais do que nunca, deve-se atuar em união e agir perante estas situações ilógicas, consciencializar o mundo para uma mudança urgente e aumentar a representatividade destes.

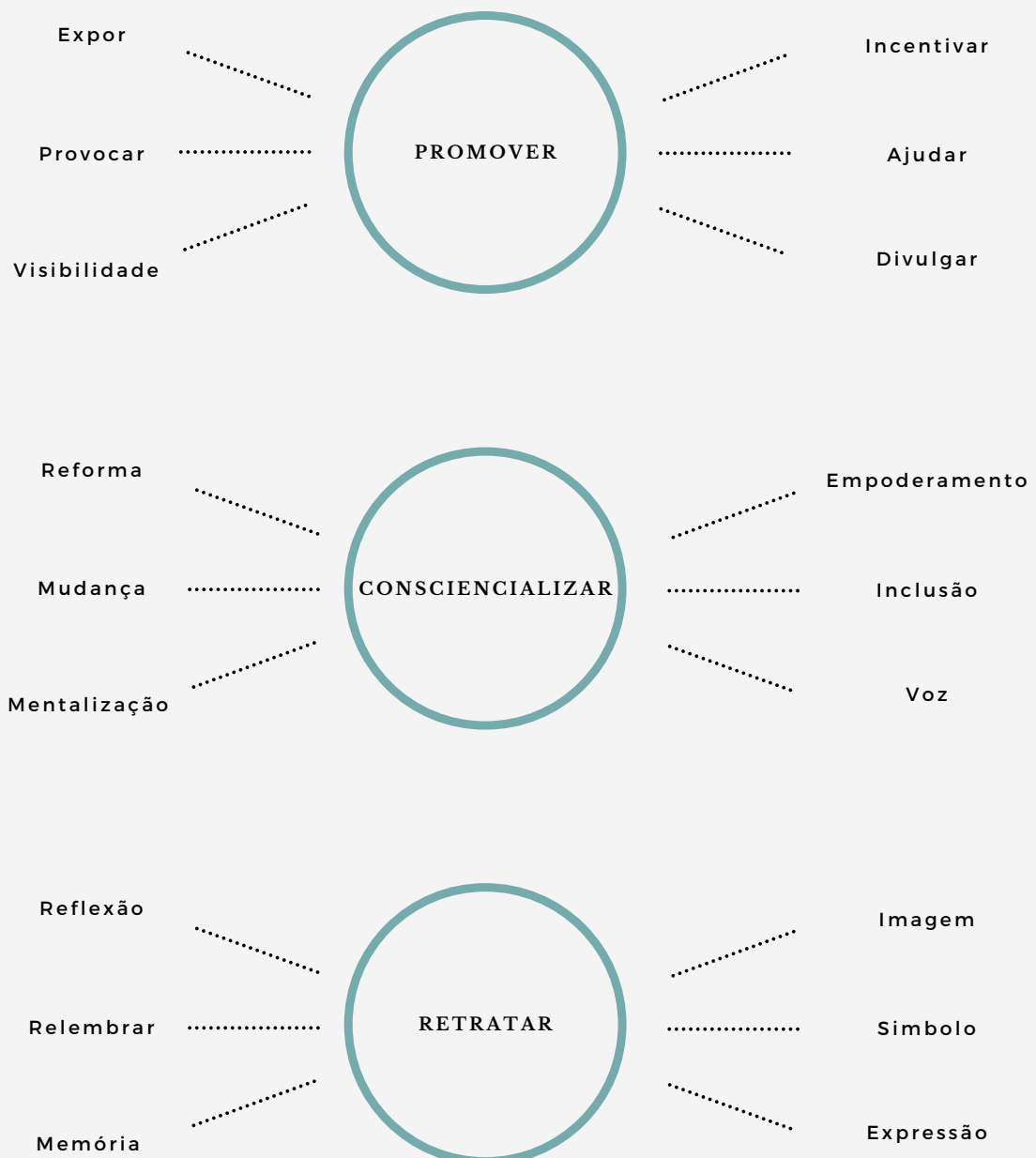
Assim para que possamos alcançar a igualdade e ter uma representatividade de diversidade cada vez mais justa, deve-se encontrar um meio de oferecer uma divulgação objetiva e sem discriminações destes indivíduos. Para que o mundo e a sociedade se inteirem sobre as situações que têm ocorrido e quebrar o sistema do racismo.

- *Como e de que forma é que o design pode ajudar a resolver o problema do racismo?*
- *Por que a diversidade é importante e por que o design é importante como método para alcançá-la e sustentá-la?*
- *Qual é a importância dos papéis que a diversidade e inclusão no design hoje desempenham?*
- *Como utilizar o design para retratar a imagem das vítimas de forma justa e digna?*

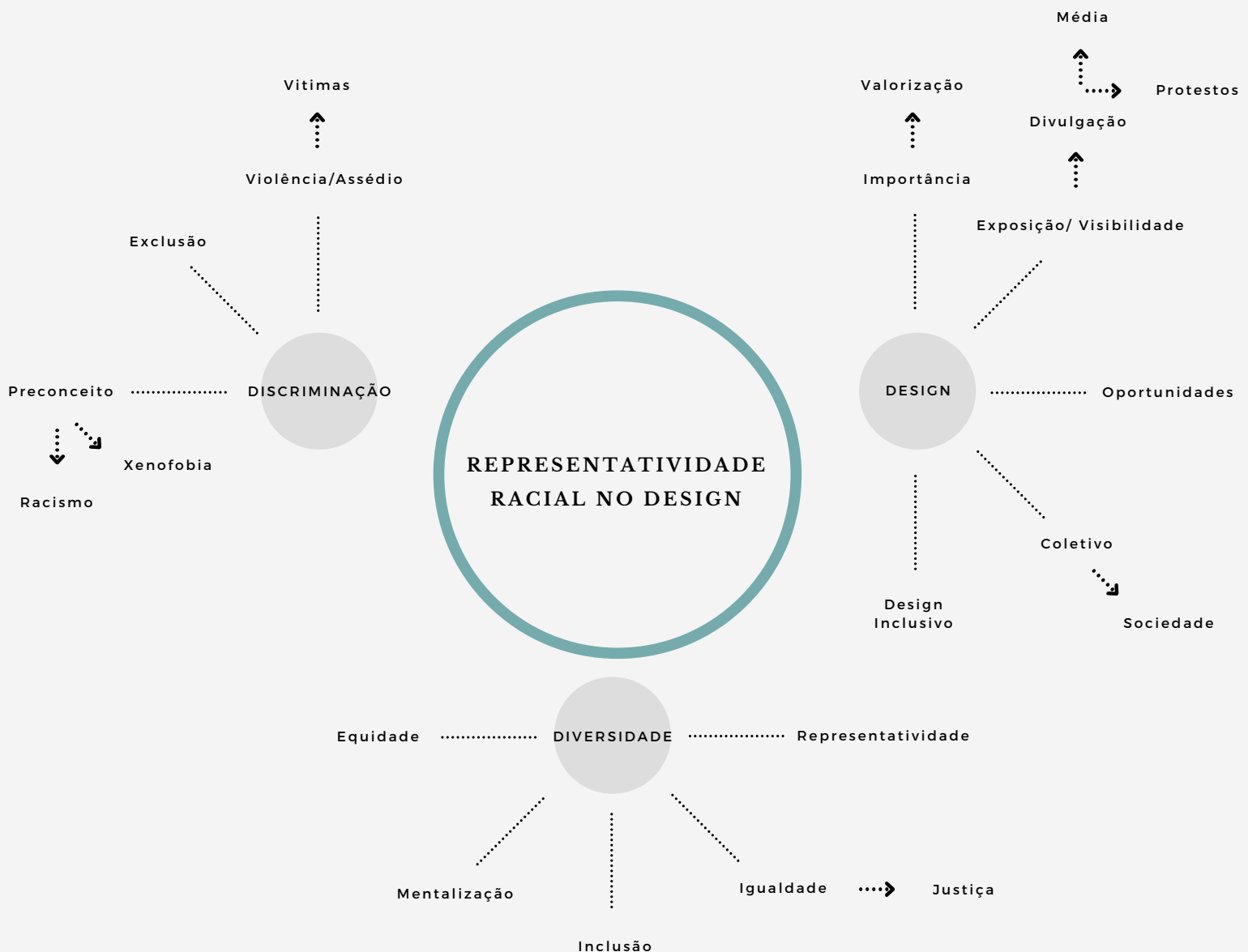
Uma vez estabelecidas as questões a serem trabalhadas dentro deste projeto, foi realizado para um melhor desenvolvimento conceptual mapas mentais e conceptuais com a questão de fundamento, e também com a aplicação de palavras-chave.

Os respetivos resultados e explorações provenientes deste processo estão apresentados nas seguintes páginas.

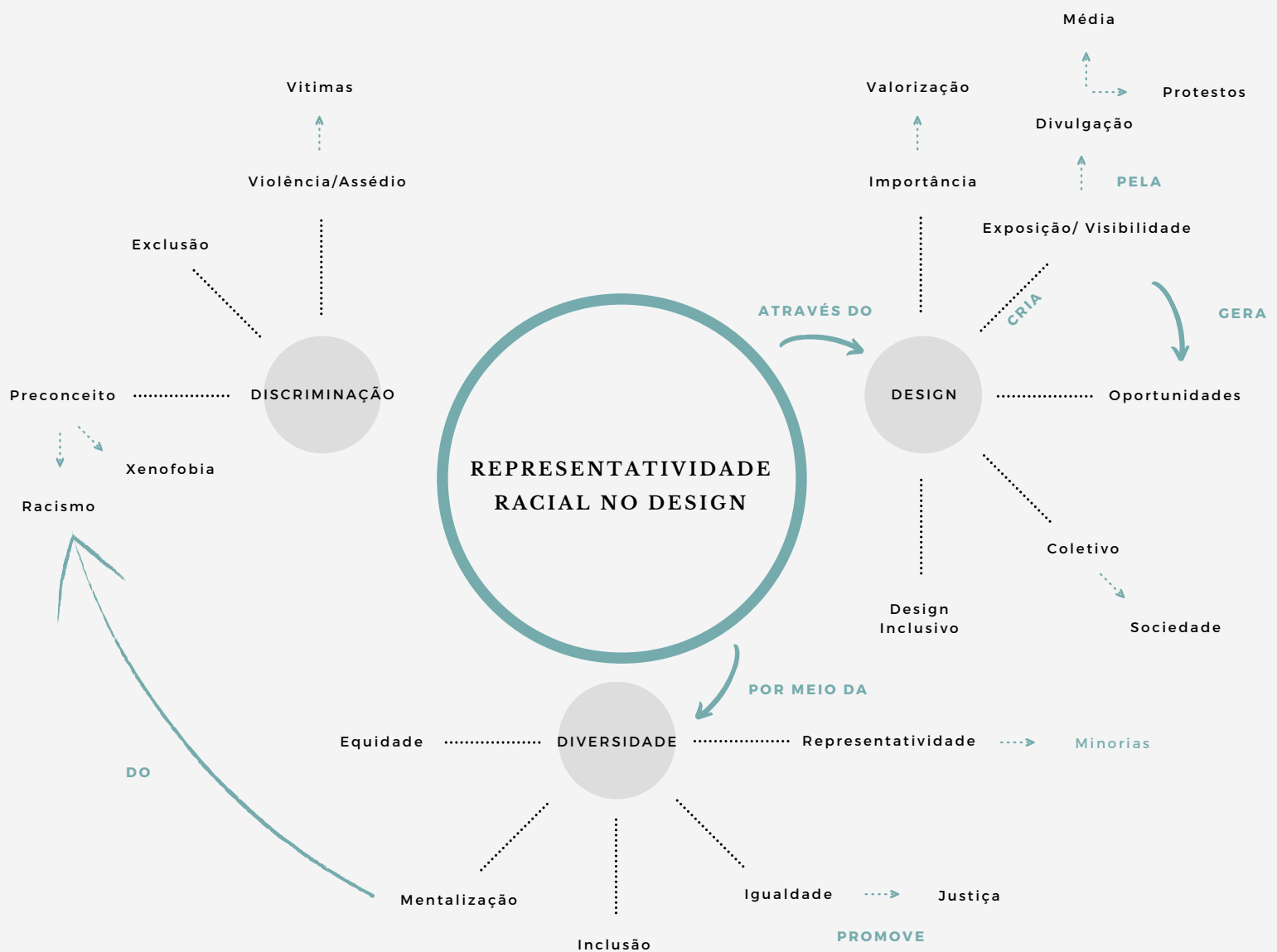
MAPA MENTAL E CONCEPTUAL



MAPA MENTAL E CONCEPTUAL



MAPA MENTAL E CONCEPTUAL



DEFINIÇÃO DE CONCEITOS & ESTUDOS EXPLORATÓRIOS

Após a elaboração dos mapas apresentados, buscou-se alinhar os conceitos de inclusão, de visibilidade e de mentalização, de modo a conscientizar, promover e retratar a importância deste problema.

Com a falta de diversidade no design e inconsciência dos acontecimentos xenófobos perante o mundo, a sociedade espera que indivíduos que fazem parte destas minorias, interpretem papéis específicos durante as suas vidas, nas suas carreiras e nos próprio círculos sociais.

Para tal, é necessário quebrar com estas ideologias retrógradas, mostrando que somos todos iguais independentemente da nossa cor, da nossa cultura e história.

É a partir da constante e intensa presença de minorias nos variados papéis na sociedade, que por consequente existirá uma modificação perante a visão social, política e histórica.

UM MUNDO CADA VEZ MAIS COMPLEXO

Design por diversidade

PORQUE É QUE A DIVERSIDADE É IMPORTANTE E POR QUE O DESIGN É IMPORTANTE COMO MÉTODO PARA ALCANÇÁ-LA E SUSTENTÁ-LA?

Ao longo da história, o design e a inovação avançaram não apenas nossa indústria, mas transformaram a vida cotidiana. O design tem o poder de trespassar cada produto, momento e solução nas nossas vidas com incomensurável oportunidade de mudança.

Para uma população em constante mudança, é necessário ser mais cuidadoso no futuro ao criar um design que seja inclusivo, até mesmo produtos tecnológicos aparentemente simples.

Consequentemente, também podemos moldar o design de maneiras que reforçam as oportunidades expansão, em vez de restringir, a participação.

É hora de refletir sobre a prática de design atual através da lente da inclusão. Devemos discutir os padrões de design e como podemos incorporar designs que promovam a inclusão.

Diversidade no design significa diversidade de experiência, perspectiva e criatividade, também conhecida como diversidade de pensamento, e é isto que pode ser moldado, moldado por vários fatores e espectros de diversidade e inclusão, como raça, etnia, gênero, idioma, idade, identidade sexual, habilidade/deficiência, diversidade de mentalidade e localização, entre outros.

A diversidade e o design inclusivo estão, sem dúvida, na vanguarda.

O problema da diversidade no design não está apenas nos números, mas também na falta de diversos modelos de papéis, oportunidades e consciência pública, o que leva à apatia, insensibilidade e até mesmo discriminação direta a estas minorias

Há também uma consciência crescente de como as empresas podem beneficiar com a construção de uma cultura de diversidade no local de trabalho, mas também projetar isto para o resto do mundo, para a nossa sociedade.

"I believe that we have a moral responsibility to embrace diversity in all that we do."

- Arin Bhowmick, Vice-presidente de Design da IBM

Diversidade e inclusão não são apenas palavras. Estas palavras estão cada vez mais a ganhar potencial e têm o poder de mover nossa sociedade em direção a algo melhor.

A diversidade pode impulsionar o aprendizado, a criatividade e a inovação e pode melhorar a resolução de problemas

UM MUNDO CADA VEZ MAIS COMPLEXO

Design por diversidade

O pensamento diversificado deve estar no centro do design, mas para ter um pensamento diverso, é necessário existir diversidade perante e dentro da sociedade.

É vital compreender o papel que os nossos preconceitos culturais e raciais desempenham na forma como interagimos uns com os outros, como construímos as nossas equipas, quem vemos como especialistas, como criamos e para quem.

Trata-se de construir um futuro justo para todos e também de abrir caminhos, considerando nuances e trabalhando com pessoas que podem ver o que não podemos.

É importante desenvolver e adotar uma lente diversa, justa e inclusiva para melhorar a qualidade do seu trabalho, da sua vida e torná-lo culturalmente adaptável para o nosso mundo.

É óbvio que temos um longo caminho a percorrer até que tenhamos uma melhor compreensão das implicações do design para promover a diversidade.

Como forma de avançar, podemos em geral, entender melhor o design e seus efeitos, construir sobre o conhecimento existente, aplicando os princípios do design à prática.

É um desafio enorme e demorado, mas é a única maneira de resolver um problema que está profundamente enraizado em nossa sociedade.

DIVERSIDADE E INCLUSÃO NO DESIGN

Qual a sua importância?

QUAL É A IMPORTÂNCIA DOS PAPÉIS QUE A DIVERSIDADE E INCLUSÃO NO DESIGN HOJE DESEMPENHAM?

O design é um campo importante para o desenvolvimento social, inclui vários aspetos como técnicos, culturais e económicos. Tudo o que surge na sociedade afeta o comportamento e a estrutura perspetiva da população.

A interconexão de todas as suas formas, incluindo tecnologia, multiculturalismo e globalismo, torna a diversidade e a inclusão mais relevantes do que nunca no design, bem como em todas as áreas e cultura.

A diversidade e a inclusão no campo do design levam a mais inovação por meio da resolução de problemas, seja a serviço das empresas ou da sociedade. E é disso que se trata o design.

Mais importante ainda, a diversidade e inclusão eliminam a complacência, a adversidade do risco e a ignorância.

Juntos, podemos realmente criar um mundo melhor e mais inclusivo a partir arte, do design, da multimédia e entre outros, pois são ferramentas poderosas que contribuem de forma estratégica para a promoção e divulgação dos direitos humanos com a conceção positiva da diversidade étnica e cultural.

DEFINIÇÃO DOS OBJETOS A DESENVOLVER

Como apresentar as ideias e pensamentos abordados ao público, de modo a não criar confusão ou controvérsia?

Como comunicar e como criar consciência do tratamento de etnia?

Mas o maior desafio é:

COMO APRESENTAR E COMUNICAR ESTE PROBLEMA A UMA SOCIEDADE QUE PENSA QUE JÁ CONHECE POR INTEIRO?

Definidos os principais aspetos de abordagem, começou-se a idealizar o tipo de projeto de design a realizar. Para tal foram reunidas ideias de formato, médios, grafismo e entre outros aspetos que fariam sentido e que oferecessem uma apresentação clara e objetiva das informações recolhidas para a formulação deste.

Chegou-se à conclusão que este projeto terá como base em criar uma narrativa visual exposta de forma cronológica tendo como elemento principal a utilização da fotografia e vídeo a preto e branco de retratos de pessoas marcantes, como vítimas, artistas, políticos afrodescendentes, estas também seriam acompanhadas de relatos, histórias e citações correspondentes.

A presença de elementos visuais como a fotografia e vídeo, irão complementar o cenário em que vão ser expostas e gerar o ambiente pretendido, oferecendo um melhor entendimento do objetivo principal deste projeto, em que se pretende demonstrar e consciencializar o papel da etnia, os impactos do racismo procurando dar visibilidade, voz e empoderamento a estes, lembrando e aprenderem um pouco da história destes.

Respondendo à última pergunta colocada, penso que a melhor maneira de apresentação para a comunicação deste problema perante uma sociedade fechada e pouco disposta a considerar novos pontos de vista.

NARRATIVA VISUAL

O QUE É UMA NARRATIVA VISUAL?

Uma narrativa visual, também conhecida como visual *storytelling*, é uma história que é contada pelo uso do meio da média visual. Esta história pode ser contada através da fotografia, ilustração ou vídeo e pode ser aprimorada com gráficos, música, voz e outros.

Este termo é usado para descrever vários géneros de narrativa visual, desde notícias de informações, como o fotojornalismo, ensaio fotográfico, filme documentário, e até entretenimento, como arte, filmes, televisão, banda desenhada e novela gráfica.

Ou seja, qualquer tipo de história, contada visualmente, é uma narrativa visual.

PORQUÊ NARRATIVA VISUAL?

Quando falamos de narrativa visual juntamos duas ferramentas muito poderosas (a narrativa e o elemento visual), para passar uma mensagem.

Narrativa visual é um meio que promove narrativas atraentes, colocando o visualizador no centro da história, encenado com o meio visual emocional e efetivamente distribuído ao longo da experiência.

A partir da utilização destes meios podemos perguntar:

- O que é que isto me está a tentar contar?
- Para o que é que nos remete?

Estas interpretações são importantes e também se devem usar ao planear a narrativa visual para dar vida à experiência.

"It's the art of staging storytelling details that carry personal and universal meanings in a single frame, with the goal triggering particular emotions to bring to life a larger narrative." - Shlomi Ron, CEO of the Visual Storytelling Institute (VSI)

Este formato foi escolhido por proporcionar uma exibição e visualização clara e compreensiva das informações, já que se está a tratar de um assunto sensível e denso, seria uma maneira de expor este tema possibilitando um melhor entendimento por parte do público.

Concluindo, o público tende a entender melhor o contexto de um projeto ou trabalho a partir da utilização de estímulos visuais. Estes recursos, já referidos anteriormente, ajudam a destacar, explicar e fornecer pontos cruciais da história a ser contada, como também uma síntese sobre tal.

Desta forma, serão agora apresentadas referências para a realização deste projeto, com base no estudo feito.

EXEMPLOS

Exibição Fotográfica 360 VR: Afrodescendentes nas Américas



EXEMPLOS

Memorial & Museu Nacional do 11 de Setembro, Nova York



EXEMPLOS

Permanent Galleries — Installations, Museum of London



EXEMPLOS

National Museum Of African American History & Culture



EXEMPLOS

Postwar Years (1944 to the present) – Museum of the History of Polish Jews



MARKETING DE GUERRILHA

Marketing de Guerrilha é um termo norte-americano, inspirado na Guerra do Vietname e criado pelo publicitário americano Jay Conrad Levinson na década de 1970.

O marketing de guerrilha é muito mais agressivo e direto do que outras formas mais conhecidas de divulgação. O *guerrilla marketing* usa de formas pouco convencionais, criativas e muitas vezes de baixo investimento para chamar a atenção do público.

Levinson diz que *“pequenos negócios não são versões de um negócio grande. Por possuírem poucos recursos, empresas pequenas precisam de fazer uso de diferentes tipos de estratégias e táticas de marketing”*.

Contudo, na atual sociedade saturada e repleta de comunicação e publicidade, grandes empresas começam a utilizar o Marketing de Guerrilha como um mix de marketing para atingirem os corações e mentes do público-alvo e trazerem uma nova atitude para as empresas.

É, portanto, uma estratégia que utiliza meios e ações inusitados a fim de alcançar o resultado almejado.

Levinson descreve o marketing de guerrilha como uma estratégia capaz de "atingir as metas convencionais, tais como lucros e alegria, com métodos não convencionais, como investir energia em vez de dinheiro.

Ao adaptar os conceitos e práticas da guerrilha bélica para os negócios, Levinson demonstra que pequenas empresas podem adotar táticas alternativas de marketing para sobreviver nos mercados atuais, cada vez mais competitivos.

O marketing de guerrilha pode ser realizado de diversas formas e em diversos meios:

- Marketing de Emboscada ou Ambush Marketing
- Astroturfing
- Eventos e Patrocínios
- Flashmob
- Marketing Invisível
- Marketing Viral
- Performance
- PR Stunt
- Culture Jamming
- Happening
- Land Art - Arte da Terra
- Intervenção Urbana
- Redes Sociais
- Boca a Boca

ARTE COMO INTERVENÇÃO SOCIAL

Uma intervenção artística consiste numa expressão que usa a arte e é concretizada em zonas públicas. Normalmente, estas são organizadas por grupos de artistas que têm como objetivo a transmissão de uma determinada mensagem, ou seja, é uma arte que busca questionamento e transformação.

Obras de arte que por norma se apresentam num contexto público contam com uma narrativa que estimula a reflexão, lançando questões que provocam discussões. Assim, promovendo o pensamento crítico, estas obras também criam uma nova cara aos espaços em que são colocados.

A sua finalidade é provocar o público para questões políticas, sociais, ideológicas e estéticas.

“A arte pública faz referência a obras de arte originais que utilizam todo o tipo de suporte artístico, em instalação temporária ou permanente, num ambiente exterior ou interior. Acessível a todos, a arte pública procura enriquecer a comunidade, conferindo um significado particular ao domínio público.”

- UNESCO, “Colloque international ‘Quel destin pour l’Art Public?’”

O envolvimento comunitário significa intervenção, cooperação e consenso, adquiridos em torno de um objetivo desenvolvido em comum. A partir desta, um indivíduo anónimo adquire a capacidade de se tornar um cooperador estético da obra, dependendo da capacidade empática do artista e do grau de envolvimento interpessoal que o projeto é capaz de gerar.

Enquanto a ordem social e económica promove a separação, as práticas artísticas podem promover a inclusão social, iniciativas artísticas e culturais contribuem para o desenvolvimento de comportamentos participativos e atenciosos na sociedade.

Por isso acredita-se que a arte e a educação cultural são pertinentes e devem ocupar um papel relevante no processo de inclusão e servir como ferramenta de sociabilização contributiva à afirmação do sujeito.

Deste modo, a intervenção artística em domínio ou espaço público assume uma forma de promoção, visibilidade e consciencialização, num sentido criativo mais amplo, inspirador e, potencialmente, mobilizador, em prol da sociedade.

EM CONCLUSÃO...

A partir destes conceitos podemos responder às perguntas que foram colocadas anteriormente para a definição de objeto a desenvolver.

Pelo meio da utilização de elementos visuais, cria-se um discurso conceptual que articula uma “contestação” da memória social construída através destas e que investiga as ligações entre as fotografias e vídeos encontrados, e os diálogos delas com questionamentos políticos, sociais, históricos e artísticos.

Os elementos visuais aqui são um meio de acesso às memórias do sujeito, que ligam aos factos ocorridos. Em termos artísticos, quando um sujeito se aproxima do seu registo fotográfico, existe a chance de aceder às suas memórias de traumas, afetos e recordações.

A intervenção artística em domínio público apresenta-se como uma forma de visibilidade e promoção da mensagem a ser passada deste projeto.

Atualmente a sociedade está saturada de temas ou assuntos que lhes podem parecer diários, pensam que já sabem tudo o que tinham a saber sobre tal, mas conhecimento a mais nunca fez mal a ninguém.

O Marketing de Guerrilha atinge os corações e mentes do público e trazerem uma nova atitude para algo. O seu foco é causar impacto, como mensagens fortes e provocativas, que tendem em levar o público a pensar e agir.

Este método aposta na interatividade e as pessoas adoram participar, e sentem-se muito mais motivadas e impactadas quando fazem parte da ação, em vez de meras espectadoras, então acaba por potencializar o conteúdo que o artista produz.

Outro objetivo é o deslocamento que é feito entre memórias individuais e memórias coletivas. Trata-se de memórias esquecidas, apagadas e dominadas pelo poder político da História.

Assim, estas múltiplas linguagens artísticas irão valorizar a diversidade cultural, promovendo e possibilitando a inclusão social.

Este projeto expõe principalmente da memória que socialmente escolhemos em descartar e retratar o silenciamento histórico em relação a investigações e a legitimação da verdadeira memória, a partir de uma intervenção no espaço para a consciencialização da discriminação racial afrodescendente.

ÍNDICE

FASE 3

- **ESTRUTURA**

- Definição
- Moodboard
- Organograma
 - Estrutura do Conteúdo Exploratório*
 - Observações*

- **DEFINIÇÃO E DESENVOLVIMENTO FORMAL**

- Cores
- Tipografia
- Elementos Visuais
- Formatos e Materiais

- **MAQUETES**

- Esboços
- Fotomontagem
- Explicação

ESTRUTURA

Definição

Definidos os principais aspetos de abordagem a tomar para a conceptualização deste projeto, é necessário definir qual suporte ou tratamento de design a realizar. Após algumas buscas e levantamentos de diferentes tipos de objeto, chegou-se a conclusão que o modelo que faria mais sentido para a apresentação clara e objetiva das informações recolhidas durante a fase de investigação e a serem expostas, seria uma intervenção de arte pública de uma narrativa visual.

Como explicado anteriormente a utilização destas várias linguagens artísticas irão valorizar a diversidade cultural, promovendo e possibilitando a inclusão social perante uma sociedade saturada de temas recorrentes.

O marketing de guerrilha com a intervenção artística em fins públicos cria uma forma de visibilidade, acessibilidade, manifesto e promoção coletiva para chamar a atenção do público da mensagem a ser passada.

A narrativa visual vem promover a narrativa que este projeto intende contar, sendo ela a história da discriminação e violência e dos bem feitos e sucessos de indivíduos de etnia africana, estabelecendo uma ligação entre o visualizador e a história.

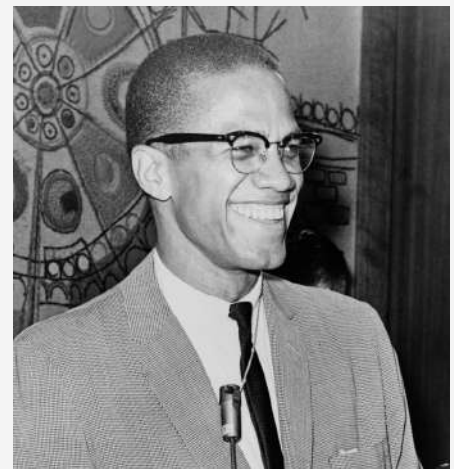
Apostando na interatividade e participação coletiva, o espectador irá ser impactado com maior intensidade perante este, o que acaba por potencializar o conteúdo visual e narrativo.

Logo cria-se um discurso conceptual sobre a memória social a partir das fotografias e vídeos e entre outros elementos encontrados, causando impacto e atingindo o público com mensagens fortes e provocativas, e ao mesmo tempo levantando questões políticas, sociais e históricas.

Este formato foi escolhido por proporcionar uma exibição elucidativa e clara da informação densa e sensível, de modo a estabelecer uma compreensão mais elementar e precisa ao público.

Já que o objetivo principal deste projeto é fazer a sociedade (re)aprender e consciencializar-se sobre a história racial passada, mas sobretudo, repensar a situação atual e que ações podem vir a ser tomadas futuramente para evitar e progredir neste campo.

MOODBOARD



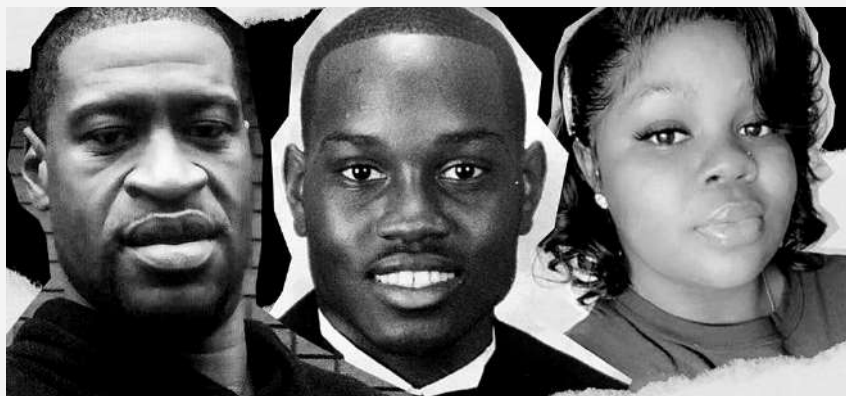
MOODBOARD

I had reasoned
this out in my
mind, there was
one of two things
I had a right to,
liberty or death;
if I could not
have one, I
would have the
other.

-Harriet Tubman



MOODBOARD



**IT'S NOT WHITE VS
BLACK.
IT'S EVERYBODY VS
RACISTS.**

@FEMESTELLA



ORGANOGRAMA

Estrutura do Conteúdo Exploratório

Nesta fase foi realizada a esquematização de estruturação dos conteúdos selecionados durante a fase de pesquisa.

Apresenta-se abaixo um organograma com os conteúdos visuais para o projeto, como retratos, vídeos, fotografias e citações essenciais para tal.

Esta é apresentada em tópicos agrupados, para facilitar a visualização das informações que foram coletadas.

ESCRAVATURA	<div>RETRATOS</div> <div>Harriet Tubman Frederick Douglass Harriet Beecher Stowe John Brown João de Sá</div>	<div>VIDEO/FOTOGRAFIA</div> <div>Vida dos Escravos Abuso a Escravos Marcas, cicatrizes Colonialismo Abolição</div>	<div>CITAÇÕES</div> <div>"I freed a thousand slaves. I could have freed a thousand more if only they knew they were slaves." - Harriet Tubman</div>
PÓS ABOLIÇÃO	<div>RETRATOS</div> <div>Abraham Lincoln W. E. B. Du Bois Joaquim Nabuco</div>	<div>VIDEO/FOTOGRAFIA</div> <div>Vida Pós-Abolição Liberdade Juneteenth</div>	<div>CITAÇÕES</div> <div>"This is a world of compensations; and he who would be no slave, must consent to have no slave. Those who deny freedom to others, deserve it not for themselves; and, under a just God, can not long retain it." - Abraham Lincoln</div>
ANOS 50 - 00	<div>RETRATOS</div> <div>Rosa Parks Martin Luther King Malcom X Nelson Mandela Kwame Nkrumah</div>	<div>VIDEO/FOTOGRAFIA</div> <div>Discursos Políticos Testemunhos Supremacia Branca Manifestações - <i>Bloody Sunday</i> Selma to Montgomery March Leis de Jim Crow (<i>Jim Crow laws</i>)</div>	<div>CITAÇÕES</div> <div>"A única pessoa cansada era eu, estava cansada de ceder"- Rosa Parks "I have a dream" - Martin Luther King "Os verdadeiros líderes devem estar dispostos a sacrificar tudo pela liberdade do seu povo" - Nelson Mandela</div>
ATUALIDADE	<div>RETRATOS</div> <div>Abdias Nascimento Barack Obama George Floyd Bairro da Jamaica Elson Sanches ou Kuku Alcindo Monteiro Cláudia Simões Bruno Candé Marques</div>	<div>VIDEO/FOTOGRAFIA</div> <div>Assédio e Brutalização Abuso de Poder Autoritário Manifestações - <i>B.L.M</i></div>	<div>CITAÇÕES</div> <div>"We may not be able to stop all evil in the world, but I know that how we treat one another, that's entirely up to us." - Barack Obama</div>

ORGANOGRAMA

Observações

Durante a pesquisa de conteúdos a apresentar neste projeto, vimos que a escravidão está ligada ao racismo, especificamente em relação aos afrodescendentes.

Os portugueses são geralmente creditados por serem os maiores escravagistas, mas considerando o número de africanos transportados para as Américas, será porventura, duvidoso.

Os colonos estabelecidos nas Américas também escravizaram os índios naturais, mas com piores resultados porque eram menos resistentes ao trabalho brutal e preferiam morrer a viver na escravidão.

Os portugueses proibiram o tráfico em 1781, mas só proibiram a escravidão em si em 1869.

Nos Estados Unidos a questão era muito mais complicada, uma vez que a economia dos estados do Sul dependia do trabalho escravo. Só após a violenta Guerra Civil, em 1865, é que se efetivou a abolição.

Os efeitos da escravidão nos Estados Unidos refletem-se ainda hoje em todo o lado, seja na educação, na política ou mesmo dentro da sociedade em si.

Houve imensas ocorrências de racismo, violência e discriminação racial, luta que tem sido constante na história e cultura americana.

Dá estarem presentes variados elementos sobre a escravidão na América. Não descartando outros exemplos, como portugueses, pois não foi só nas Américas que existiu a escravidão.

Foi um problema que encontrei perante esta pesquisa, pois em quantidade histórica são numerosos os exemplos provenientes dos Estados Unidos da América.

Porém não me impediu de encontrar ocorrências fora deste, como é possível denotar nos exemplos dados no organograma apresentado previamente, como Joaquim Nabuco, Kwame Nkrumah, Abdias Nascimento e entre outros.

DEFINIÇÃO E DESENVOLVIMENTO FORMAL

Paleta de cores a usar

Delineado o conteúdo a ser utilizado para este projeto, passou-se então para a sua definição dos elementos formais do mesmo, como cores, tipografia e materiais.

É criada uma paleta reduzida partindo da ideia de limitar a aplicação de várias cores perante o tema a ser tratado e também pela utilização de imagens a preto e branco.

As cores apresentam um papel fundamental neste projeto, pois estas facilitam a compreensão e leitura do espectador.

Também é utilizada a cor #90C6C8 como cor de destaque, para evidenciar ou dar ênfase.

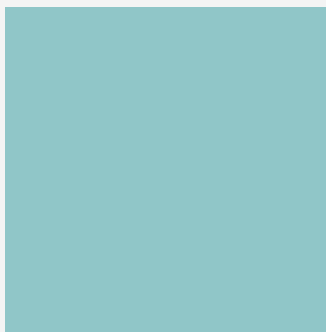
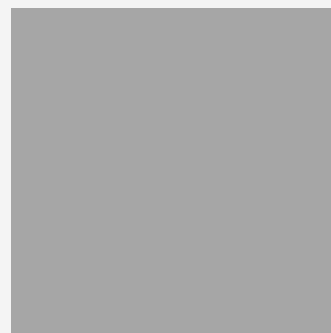
No livro 'A Psicologia das Cores' de Eva Heller, esta afirma que de todas as cores o azul é a favorita, e que 46% dos homens e 44% das mulheres declaram ser o azul a cor mais apreciada.

Este tom azul é utilizado pela harmonia, equilíbrio e paz que está conotado com esta. Ao contrário de cores com o vermelho e amarelo que podem dar a sensação de perigo ou aviso.

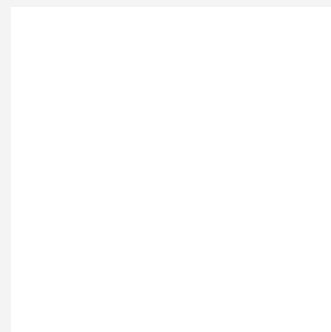
#000000



#A6A6A6



#90C6C8



#FFFFFF

DEFINIÇÃO E DESENVOLVIMENTO FORMAL

Tipografia

A tipografia foi selecionada de forma a não pesar num todo, não tirar a atenção do que realmente se quer mostrar e não causar incoerência visual.

Optou-se por dois tipos de letra, uma serifada e não serifada para se complementarem uma a outra.

LIBRE BASKERVILLE

LIBRE BASKERVILLE

Libre Baskerville

Libre Baskerville

MONTSERRAT CLASSIC

MONTSERRAT CLASSIC

Montserrat classic

Montserrat classic

MONTSERRAT LIGHT

MONTSERRAT CLASSIC

Montserrat classic

Montserrat classic

DEFINIÇÃO E DESENVOLVIMENTO FORMAL

Elementos visuais em Preto e Branco

Mantendo o padrão de cores estabelecido anteriormente, as imagens e vídeos a serem utilizados estarão a preto e branco.

São as imagens e vídeos o elemento principal deste projeto, que trabalham em conjunto com o texto e criam a narrativa e mensagem a querer ser passada.

A escolha dos conteúdos e a forma como estes são tratados faz uma grande diferença, pois se o seu layout estiver em harmonia e coerente vai ser valorizado.

É essencial trabalhar sempre com o mesmo estilo ou imagens, mantendo os aspetos visuais e textuais até ao final do projeto, por isso é de grande importância a formatação, tamanhos, cores e estilo a serem utilizados.

Todos estes elementos trabalham para uma melhor interpretação e compreensão do mesmo.



DEFINIÇÃO E DESENVOLVIMENTO FORMAL

Formatos e Materiais

Como foi previamente estabelecido, o este projeto apresenta-se como uma intervenção num espaço com uma narrativa digital. Neste tópico iremos abordar a versão física deste.

Como a ideia é expô-lo num espaço público, para que haja a interação entre o público e o objeto em si, iniciou-se a execução de esboços para uma melhor idealização deste objeto.

Chegou-se a conclusão de que serão necessários nove ecrãs curvos de 100 polegadas de forma a criar a forma de uma cúpula e no centro desta estará uma cadeira giratória onde o espectador estará sentado.

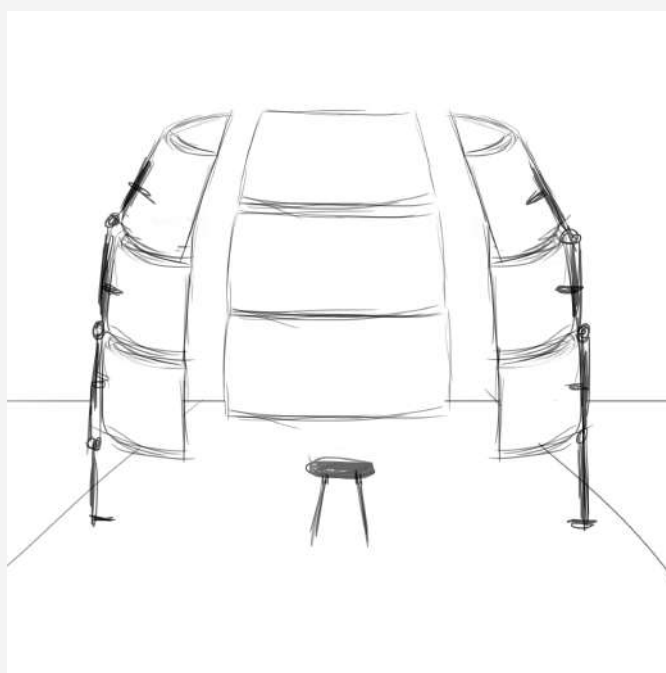
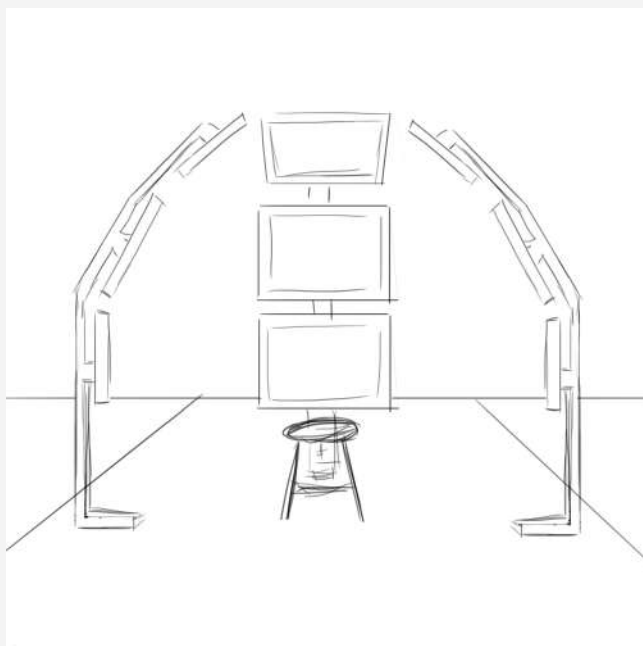
A forma em cúpula vai criar a imersão necessária para que os participantes possam ter uma experiência muito mais profunda.

Também foi criado com o objetivo de melhorar a interação e atração do objeto, como também irá provocar ao espectador a sensação de magnitude, que por consequente capta a atenção deste e influencia toda a sua perceção perante aquilo que está a visualizar.

Apresentam-se abaixo esboços e fotomontagens do objeto em si e do conteúdo a ser demonstrado como exemplificação.

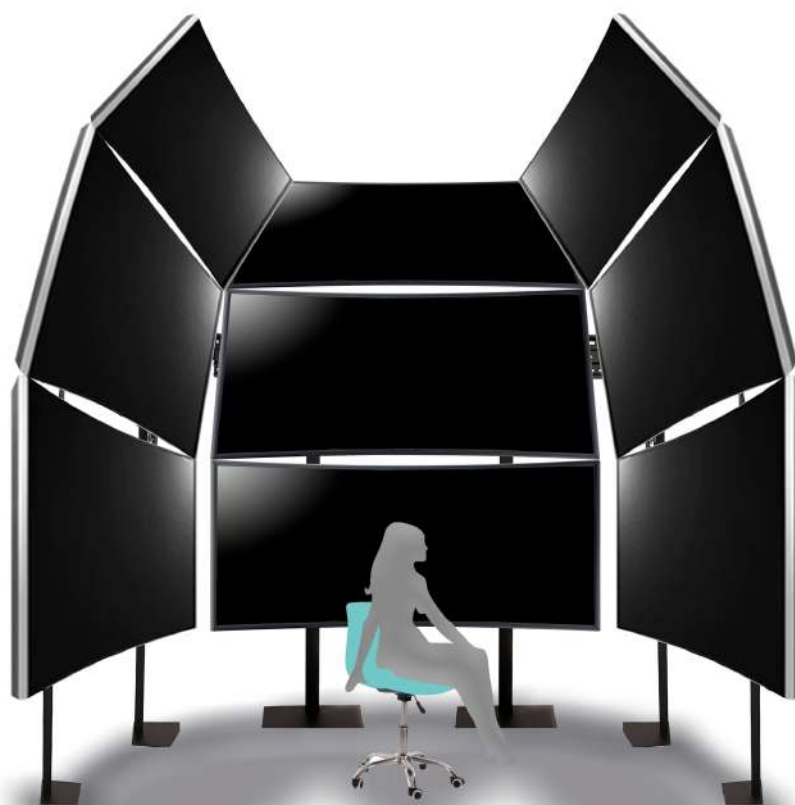
MAQUETES

Esboços



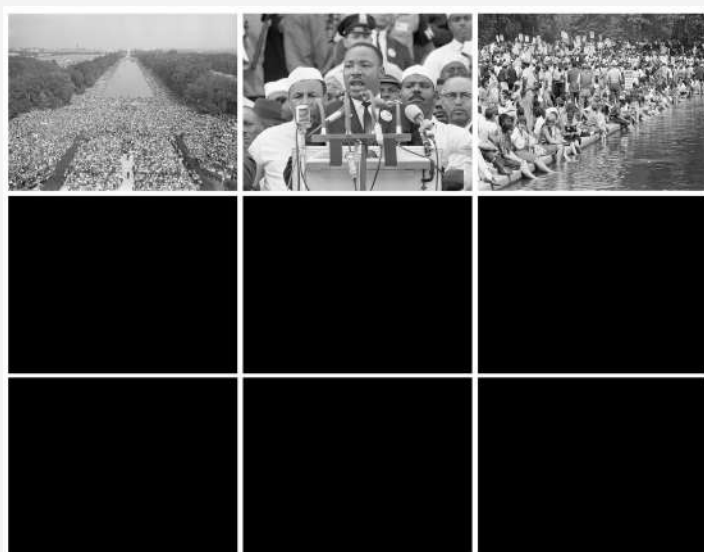
MAQUETES

Fotomontagem



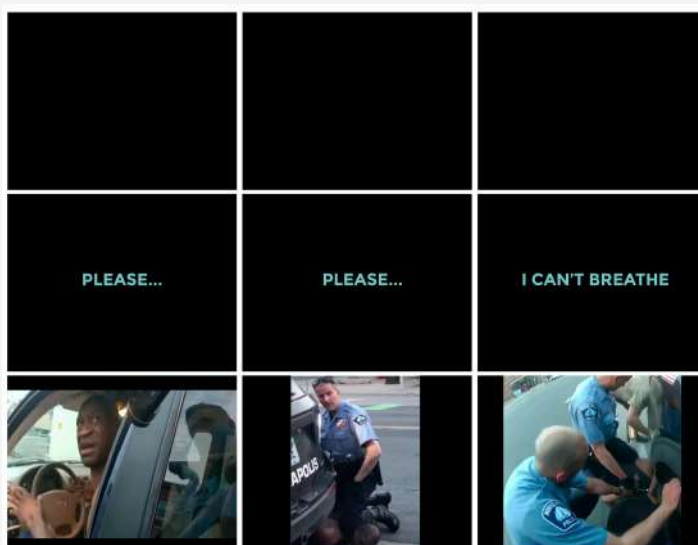
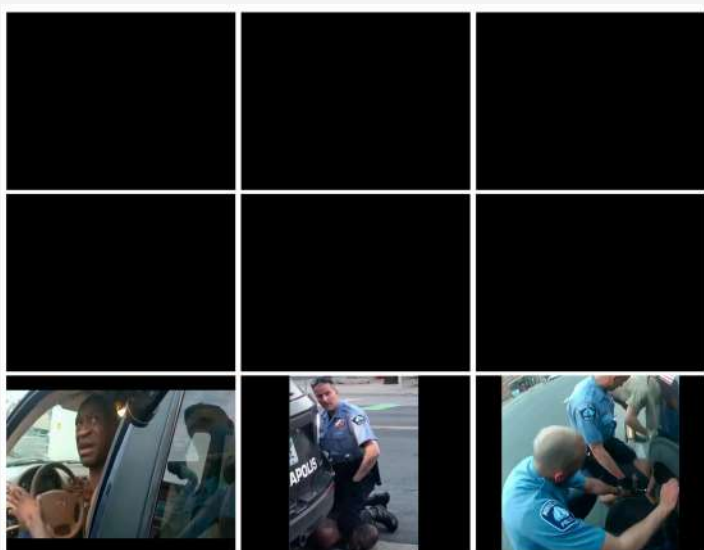
MAQUETES

Fotomontagem



MAQUETES

Fotomontagem



MAQUETES

Explicação

Nas primeiras imagens do exemplo dado acima, temos Martin Luther King em foco, num prisma que nos elucida sobre a temática do projeto.

A partir do mesmo, o espectador fica sensibilizado sobre o tema em questão e dos seus antecedentes históricos da longa luta contra o racismo.

De seguida, ao nível dos olhos do espectador, surgem vídeos do homicídio do George Floyd derivado de ódio racial. Como referido anteriormente, este também irá ter em destaque os seus mediáticos apelos pela sua vida: *"Please... Please, I can't breathe."*

Estas citações expostas nas imagens vão aparecer ao longo destes vídeos, destacando as mensagens mais relevantes e/ou marcantes dos mesmos.

Este posicionamento foi designado com o propósito de, em primeira mão destacar e situar o espectador em relação aos avanços históricos da luta contra o racismo.

Posteriormente, os vídeos de agressão, discriminação e até homicídio, decorridos ao longo da história, estarão ao nível do visualizador para causar mais impacto e consciencializá-lo sobre o racismo institucionalizado na sociedade desde a abolição da escravatura.

O organograma servirá de recurso para organizar os vários períodos/acontecimentos históricos relevantes para este projeto.

ÍNDICE

FASE 4

- **PROJETO FINAL**

- Eplicação

- Imagens

- Conclusão

PROJETO FINAL

Explicação

Com o desenvolvimento deste projeto, visou-se apresentar eventos que marcaram a história do racismo, discriminação e opressão afrodescendente num âmbito global no decorrer dos anos.

Com o elemento adicional que envolve diretamente a aplicação do design multimédia para comunicar a complexidade, subjetividade e incerteza, como modo de cativar uma maior atenção para a extensão deste problema a tratar e também manter uma interação entre o público e a obra em si.

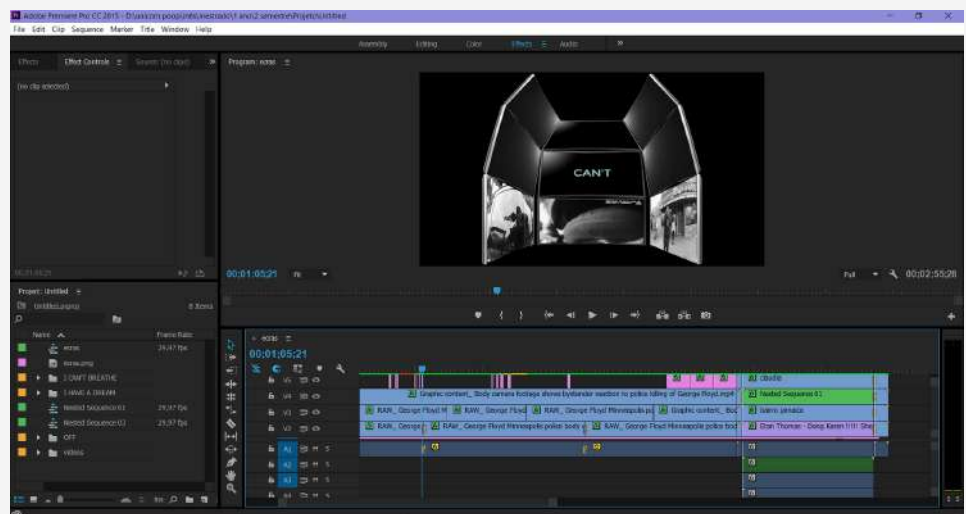
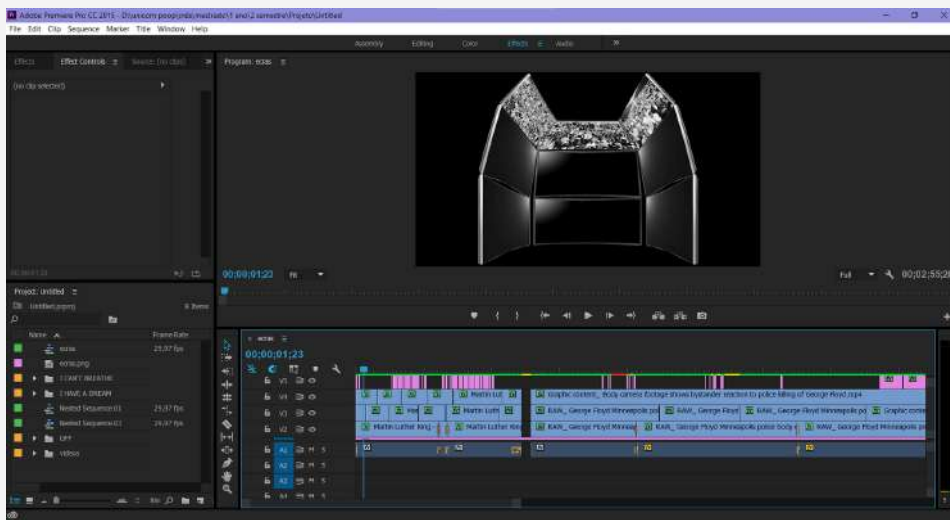
Sendo também este projeto uma forma de transmitir este tipo de informações que são oprimidas e marginalizadas, da mesma maneira a estimular a curiosidade do espectador sobre tal.

Para tal, foi utilizado como template a fotomontagem realizada na fase anterior com o propósito de ilustrar o layout pretendido e a organização visual dos conteúdos videográficos, sendo este um fator determinante para a experiência de navegação dos mesmos. Também foi realizada uma segunda versão sem a utilização do template para uma visualização minimalista para uma melhor avaliação deste.

Nas páginas seguintes estarão presentes algumas imagens do pequeno vídeo que foi realizado para esta intervenção num espaço público para a consciencialização da discriminação racial afrodescendente.

PROJETO FINAL

Imagens



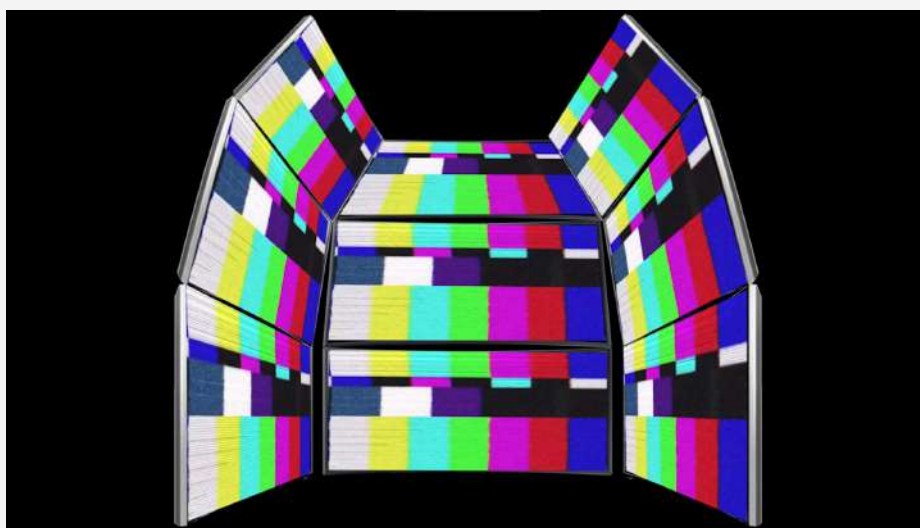
PROJETO FINAL

Imagens



PROJETO FINAL

Imagens



PROJETO FINAL

Conclusão

Desde a Antiguidade até ao século presente testemunhou-se e ainda se testemunha a luta pelos direitos humanos e igualdade racial, mas uma das questões com base nesta pesquisa é: Como? Como erradicar esta mentalidade impregnada na nossa sociedade? Infelizmente, não é algo assim tão fácil de se fazer.

Muitos acontecimentos contribuíram para o seu decréscimo como também para o oposto, e atualmente ainda podemos constatar tal opressão.

O racismo é um fenómeno em constante mudança e considerando a persistência, a continuidade da existência do mesmo na sociedade, exige que se reflita sobre o património histórico para se compreender a continuação do seu passado no mundo atual.

O racismo como estratégia de habilitação para intervir social e politicamente desafia-nos a encontrar as múltiplas formas de narrativa, representação e compreensão do mundo que o constitui.

Por isso, este projeto teve em foco a motivação de fazer com que o público, os espectadores e a sociedade conheçam e se consciencializem sobre a história afrodescendente e a sua opressão, refletindo para o futuro.

Pois refletir sobre o racismo desafia-nos a olhar para o passado, compreendendo os acontecimentos que marcaram a construção do nosso mundo e o seu impacto causado atualmente; convoca-nos a analisar a escravidão, a desumanização e a subordinação da humanidade ao longo dos séculos por projetos políticos coloniais, bem como na organização social, económica, jurídica e política da sociedade em que vivemos, e também da diversidade e diversificação dos modos de pensar e de viver.

BIBLIOGRAFIA

- <http://www.eyemagazine.com/feature/article/writing-on-the-wall>
- <https://archive.curbed.com/2017/2/22/14677844/architecture-diversity-inclusion-race>
- <https://hbswk.hbs.edu/item/racism-and-digital-design-how-online-platforms-can-thwart-discrimination>
- <https://medium.com/@honporfirio/a-hist%C3%B3ria-do-cad%C3%AAs-pretos-no-design-4213c484ba1f>
- <https://stonesoupcreative.com/designing-with-an-awareness-of-diversity-equity-and-inclusion-dei/>
- <https://vimeo.com/128523144>
- <https://www.aiga.org/harvard-black-in-design-conference-learnings>
- <https://www.archdaily.com.br/br/895898/4-projetos-que-buscam-aprofundar-a-discussao-de-raca-na-arquitetura>
- <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/designing-diversity>
- <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/does-design-have-diversity-issue>
- <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/inclusive-design-beyond-accessibility>
- <https://www.dezeen.com/2020/06/26/black-lives-matter-design-conference/>
- <https://www.dezeen.com/2020/07/01/design-yard-sale-harvard-gsd-auction/>
- <https://www.dezeen.com/2020/07/10/per-cent-black-designers-furniture-jomo-tariku/>
- <https://www.dezeen.com/2020/10/28/a-vibe-called-tech-charlene-prempeh-interview/>
- <https://www.dezeen.com/2021/01/25/sound-advice-now-you-know-racial-diversity/>
- <https://www.dezeen.com/2021/03/01/biid-diversity-interior-design-survey/>
- https://www.ibm.com/design/racial-equity-in-design/files/Advancing-Racial-Equity-in-Design_Field-Guide-for-Managers-and-Leaders.pdf
- <https://www.papermag.com/african-fashion-designers-pitti-uomo-2648183610.html?rebelltitem=22#rebelltitem22>
- <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/14606925.2019.1594965>
- <https://aisel.aisnet.org/cgi/viewcontent.cgi?article=3902&context=cais>
- <https://medium.com/design-ibm/designing-for-diversity-e3c58ef1ef3e>

BIBLIOGRAFIA

- <https://www.worktechacademy.com/designing-diversity-inclusion/>
- <https://www.startteck.com/blog/diversity-in-design-is-important/>
- <https://thecreativeindependent.com/guides/how-to-begin-designing-for-diversity/#summary>
- <https://www.aiga.org/diversity-and-inclusion-in-design-why-do-they-matter>
- <https://pt.wikipedia.org/wiki/Escravid%C3%A3o>
- https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_do_racismo
- <https://ww3.museodelamemoria.cl/exposicion-permanente/>
- <https://pt.wikipedia.org/wiki/Auschwitz>
- <https://pt.wikipedia.org/wiki/Holocausto>
- <http://auschwitz.org/en/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_narrative
- <https://www.visualstorytell.com/blog/what-is-visual-storytelling>
- <http://www.andrevainerarquitetos.com.br/projetos/?cat=4&id=127&pagina=1/Retratos---Bob-Wolfenson.html>
- <https://www.ippdh.mercosur.int/pt-br/exibicao-fotografica-360-vr-afrodescendentes-nas-americas-sera-apresentada-no-ippdh/>
- <https://www.archdaily.com.br/br/933178/refundacoes-novas-narrativas-sobre-a-fundacao-de-sao-paulo>
- <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/27433/3/A%20arte%20p%C3%BAblica%20como%20meio.pdf>
- http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/cecs_ebooks/article/view/3023
- <https://www.hypeness.com.br/2015/09/20-intervencoes-artisticas-criativas-pelo-mundo-que-voce-precisa-conhecer/>
- <http://isodesign.co.uk/projects/museum-of-london>
- <https://wsdia.com/work/national-museum-of-african-american-history-culture-nmaahc>
- <https://www.yatzer.com/shanghai-film-museum>
- <https://www.polin.pl/en/wystawy-wystawa-glowna-galerie/postwar>
- https://pt.wikipedia.org/wiki/Marketing_de_guerilha
- Heller, E. (2012). A Psicologia das cores. Gustavo Gili - GG.