

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
BACHARELADO INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIAS HUMANAS

Karen Cristina Batista Celestino

**DESIGN DE PROTESTO: A CONSTRUÇÃO DE UMA NARRATIVA VISUAL DO MOVIMENTO
BLACK PANTHER PELA ARTE DE EMORY DOUGLAS**

Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel (Trabalho de Conclusão de Curso). Orientador: Maraliz de Castro Vieira Christo

Juiz de Fora
2023

DECLARAÇÃO DE AUTORIA PRÓPRIA E AUTORIZAÇÃO DE PUBLICAÇÃO

Eu, **KAREN CRISTINA BATISTA CELESTINO**, acadêmico do Curso de Graduação Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, regularmente matriculado sob o número 201673057, declaro que sou autor do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **DESIGN DE PROTESTO: A CONSTRUÇÃO DE UMA NARRATIVA VISUAL DO MOVIMENTO BLACK PANTHER PELA ARTE DE EMORY DOUGLAS**, desenvolvido durante o período de DATA DO INÍCIO DO TCC a DATA DO FINAL DO TCC sob a orientação de MARALIZ DE CASTRO VIEIRA CHRISTO, ora entregue à UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA (UFJF) como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel, e que o mesmo foi por mim elaborado e integralmente redigido, não tendo sido copiado ou extraído, seja parcial ou integralmente, de forma ilícita de nenhuma fonte além daquelas públicas consultadas e corretamente referenciadas ao longo do trabalho ou daquelas cujos dados resultaram de investigações empíricas por mim realizadas para fins de produção deste trabalho.

Assim, firmo a presente declaração, demonstrando minha plena consciência dos seus efeitos civis, penais e administrativos, e assumindo total responsabilidade caso se configure o crime de plágio ou violação aos direitos autorais.

Desta forma, na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Juiz de Fora a publicar, durante tempo indeterminado, o texto integral da obra acima citada, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação do curso de Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas e ou da produção científica brasileira, a partir desta data.

Por ser verdade, firmo a presente.

Juiz de Fora, ____ de _____ de _____.

KAREN CRISTINA BATISTA CELESTINO

Marcar abaixo, caso se aplique:

Solicito aguardar o período de () 1 ano, ou () 6 meses, a partir da data da entrega deste TCC, antes de publicar este TCC.

OBSERVAÇÃO: esta declaração deve ser preenchida, impressa e **assinada** pelo aluno autor do TCC e inserido após a capa da versão final impressa do TCC a ser entregue na Coordenação do Bacharelado Interdisciplinar de Ciências Humanas.

DESIGN DE PROTESTO: A CONSTRUÇÃO DE UMA NARRATIVA VISUAL DO MOVIMENTO *BLACK PANTHER* PELA ARTE DE EMORY DOUGLAS

Karen Cristina Batista Celestino¹

RESUMO

Nos dias de hoje é indiscutível que o design, principalmente na área gráfica, teve um papel crucial em eventos históricos e movimentos políticos como vetor de informação e instrução a grupos sociais marginalizados e violentados. Um desses exemplos históricos, o movimento dos *Black Panthers*, teve como seu Ministro da Cultura, Emory Douglas. Artista revolucionário com numerosas produções visuais que representaram o partido, denunciaram as disparidades sofridas e, ao mesmo tempo, criaram uma iconografia de valorização de personagens que eram ativos na luta dos afro-americanos. Autores como SANTAELLA (1983), JUNG (2002), VILLAS-BOAS (2007), FILHO (2008), BRAGA (2011), BEST (2012) E DOUGLAS (2014), discutem o poder da simbologia e de projetos ligados à cultura e sociedade. Abordam a construção de narrativas e o inconsciente da imagem, falam ainda sobre a responsabilidade do designer na sociedade e como os projetos, a partir de uma metodologia direcionada, criam mensagens completas, com discursos potentes. O objetivo deste artigo é trazer à luz a discussão sobre o design como ferramenta política de protesto, através da análise do trabalho gráfico de Emory Douglas, reforçando o papel do designer como potencializador da identidade dos grupos sociais.

PALAVRAS-CHAVE: Design Gráfico, Emory Douglas, *Black Panthers*, Cultura, Sociedade.

1. INTRODUÇÃO

O desenvolvimento da humanidade, desde a pré-história, é acompanhado pela fabricação de tecnologias que tinham o objetivo de auxiliar nas atividades básicas de sobrevivência, como caça, pesca, plantio, habitação e proteção. Além de ferramentas de trabalho, surgem também os primeiros traços de comunicação com o intuito de eternizar as memórias humanas, registrar tradições, ensinamentos e instruções que nos propiciaram a capacidade de nos organizar socialmente de maneira complexa, de modo que cada geração pudesse criar a partir de um mundo já começado nas descobertas de seus ancestrais. Marcas, símbolos, figuras e letras traçadas ou escritas sobre uma superfície tornaram-se o complemento da palavra falada ou do pensamento mudo. (MEGGS E PURVIS, 2009). Ao se considerar a capacidade inventiva que participa do desenvolvimento das sociedades, é possível considerar que o processo de criação está no cerne da humanidade. “O design refere-se aos processos de concepção, pesquisa, prototipagem e interação com o usuário.” (LUPTON, 2013). Por isso, a existência humana, desde seus primórdios, é acompanhada pela invenção de produtos cujo objetivo é apresentar soluções às necessidades humanas.

Embora a criação de objetos e ferramentas tenha sido ditada primariamente por aspectos utilitários, a perspectiva sobre a função do design tem sofrido alterações no decorrer das últimas décadas, pois no contexto do século XX e da massificação dos métodos de reprodução de imagem, o design extrapola o objetivo funcional específico de criar produtos de uso prático, e passa a desenvolver também discursos e ideias. Um design puro e simples dá lugar para uma consciência crítica transformadora, e o profissional se torna agente político, com o poder de informar e instruir, desenvolver narrativas - positivas ou não - dentro de uma sociedade. Sujeitos com personalidades cada vez mais complexas praticam seu direito de existência e afirmação. Neste sentido, os projetos podem influenciar o recorte social em que atuam, abrindo espaço para protagonismos e histórias.

Diante da realidade e do contexto das minorias, a luta pela dignidade e o direito à existência tornou-se uma necessidade, e o ato de protesto busca dar voz aos que perderam suas vidas nesse campo de batalha. Populações negras, que antes tinham vivido sob o cabresto da escravidão, não sentiam diferença ao olhar as disparidades sociais e as violências que continuavam sofrendo: libertos, continuavam vivendo em

¹ Graduando em Ciências Humanas pela Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF. Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel. Orientador: Maralíz de Castro Vieira Christo.

guetos, sem oportunidade de trabalho, sem condições básicas de saúde e moradia, sem direito à dignidade de um cidadão branco comum. Apesar de constituírem boa parte da força de trabalho no país, suas vidas pareciam valer menos que qualquer outra. Nos EUA o movimento *Black Panther* nasceu como forma de protesto contra a investida policial e política contra os afro-americanos. O movimento se estabeleceu como símbolo de resistência e produziu iconografias vívidas até os dias atuais. Através dos cartazes, colagens e ilustrações do artista Emory Douglas, o designer revolucionário e suas produções icônicas, a população teve o aporte educacional e estético e de valorização de suas características nativas. Representando o partido de forma eficiente, o trabalho de Douglas difundiu informação, mobilizou e instruiu quem não tinha acesso à educação e controlou a narrativa: negros falando sobre e para seus semelhantes, desbancando mentiras espalhadas pela mídia da época.

Histórias contadas através do design se tornam potências catalisadoras de mudanças sociais, elementos gráficos selecionados e organizados criam um discurso singular e coerente. O papel do design, neste sentido, se torna social e com as demais áreas de conhecimento é possível criar uma mensagem sensível - sobre quem e com quem se fala, e ao mesmo tempo, provocativa, convidando à reflexão. O design constrói produtos enriquecidos de valores que permitem dizer de forma mais complexa e completa sobre o outro, evidenciando características de subjetividade que os indivíduos carregam, possibilitando, através da arte, enxergar além do que se vê.

2. O PAPEL DO DESIGN COMO FERRAMENTA POLÍTICA

Ao considerar a dinâmica de criação de ideias, o design trata de promover soluções para problemas identificados, superando resoluções meramente práticas e abarcando contextos sociais e culturais. É nesse sentido que Best (2012, p. 12) afirma que “o design é um processo de resolução de problemas centrado nas pessoas. Em sua forma verbal, o termo design tem o sentido de planejar, desenhar, criar, conceber. É um processo, uma prática e um modo de pensar.” O design gráfico possui caráter interdisciplinar e, ainda segundo Best (2012), não funciona de forma isolada, mas associado a diversas condições externas, que podem envolver sociedade, política, tecnologia e ambiente. Sendo assim, o design está apto a identificar e construir mensagens que sejam coerentes, assertivas e pensadas no interlocutor.

Segundo Villas-Boas (2009, p.21), “O design é um discurso, e como tal espelha a condição cultural na qual e para a qual foi concebido ao mesmo tempo em que contribui para produzir, realimentar ou transformar esta mesma condição cultural.” O design enquanto disciplina desenvolve um caminho que transcende a funcionalidade, se torna linguagem representativa, política, com posicionamento social e histórico. A cultura, nesse sentido, se torna a fonte onde os produtores visuais bebem suas referências, o que denota um caráter global do design. Villas-Boas (2009, p.52), argumenta que

Isso ocorre porque a linguagem do design gráfico é, por natureza, internacional: ele - o design, e, por conseguinte, sua linguagem - está diretamente ligada à industrialização, à sociedade de massas, à representação visual de determinados valores simbólicos que está necessariamente condicionada a convenções que, estrategicamente, ultrapassam fronteiras.

Nessa relação dialógica do design como produto e produtor cultural, está a responsabilidade do profissional de identificar a quem a mensagem deve ser endereçada e também como ela deve ser percebida. A utilização de imagens como forma de propaganda política não é um fenômeno recente: ao longo da história, as artes visuais foram amplamente utilizadas para a propagação de determinadas ideologias. A forma como os reis e imperadores eram representados em pinturas ou esculturas sempre teve por objetivo a transmissão de uma determinada mensagem: no Antigo Egito, Hatshepsut - a famosa faraó-mulher - era representada utilizando a barba postiça que caracterizava os faraós homens, um recurso visual para “masculinizar” sua figura e aumentar sua legitimidade como regente. Os imperadores romanos eram retratados em poses viris, e frequentemente com elementos que remetiam a Júpiter, principal deus do panteão romano, como forma de reforçar a noção de que o imperador era uma figura semidivina. Durante a

Revolução Francesa, e mais tarde, no império napoleônico, a arte foi amplamente utilizada como ferramenta política e ideológica para convencer ou mobilizar as massas em torno da ideia de unidade nacional.

Entretanto, o design gráfico como ferramenta de propaganda ganha força especialmente na primeira metade do século XX, quando a modernização dos métodos de reprodução de imagens permite a massificação das mensagens transmitidas de forma visual. “Com a reprodutibilidade técnica, a obra de arte se emancipa pela primeira vez na história de sua existência parasitária, destacando-se do ritual (...) em vez de fundar-se no ritual, [a arte] passa a fundar-se em outra práxis: a política” (BENJAMIN, 1955).

O design como ferramenta política foi amplamente utilizado nos períodos de guerra, especialmente durante a Segunda Guerra Mundial, que polarizou o mundo de forma nunca antes vista. O enfrentamento entre Eixo e Aliados não acontecia apenas no campo de batalha: a guerra também ocorria através de mensagens gráficas e videográficas: quadrinhos, filmes e cartazes foram amplamente utilizados pelos dois lados para legitimar sua mensagem ideológica. O famoso “Tio Sam” (Figura 1) figurava em boa parte dos cartazes de recrutamento norte-americanos desde a Primeira Guerra Mundial (1914-1918), mas também foram utilizados durante a Segunda Grande Guerra (1936-1945). Para convocar as mulheres ao trabalho nas fábricas, cartazes foram criados figurando mulheres musculosas, reforçando a ideia de que o trabalho braçal também poderia ser um domínio feminino. Destes, o mais famoso é o cartaz da personagem conhecida como “Rosie, the Riveter” (Rosie, a Rebitadeira) (Figura 2), que foi utilizado na Segunda Guerra Mundial para recrutar mulheres para o trabalho fabril, e que na contemporaneidade foi ressignificado como um símbolo feminista (AVELLO E SCHMIDT, 2013).

Figura 1: “I Want You”, James Montgomery Flagg, 1914.



Fonte: <https://www.propagandashistoricas.com.br/2013/12/tio-sam-i-want-you-1914.html>

Figura 2: “We Can Do It! (Rosie The Riveter), J. Howard Miller, 1943



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Rosie_the_Riveter

Do outro lado, o Eixo também utilizou o design como ferramenta de propaganda política, a começar pela clara estratégia de comunicação visual adotada pelo regime nazista: o protagonismo das cores preto, vermelho e branco em todas as peças gráficas, a predominância das imagens nas peças, as mensagens

textuais curtas e objetivas que serviam para invocar nos cidadãos reações mais sentimentais do que racionais (Figuras 3):

Os ditadores fascistas compreenderam perfeitamente que a aglutinação da massa moderna oferecia a seus empreendimentos imensas oportunidades, as quais utilizaram sem pudor e com o mais completo desprezo à pessoa humana. “O homem moderno - dizia Mussolini - está assombrosamente disposto a acreditar”. Hitler, por sua parte, descobriu que a massa, ao se aglutinar, adquire um caráter mais sentimental, mais feminino: “em sua grande maioria - disse - o povo encontra-se em uma disposição de ânimo e espírito a tal ponto femininos, que suas opiniões e seus atos são determinados muito mais pela impressão produzida em seus sentidos do que pela reflexão”. Esta é a razão do êxito da propaganda nazista em massa na Alemanha: o predomínio da imagem sobre a explicação, do sentimentalismo brutal sobre o racional.” (DOMENACH, 1968, tradução nossa)

Figura 3: “Achtung Jude!”, autor desconhecido, década de 30



Fonte: <https://youngthebookthief.weebly.com/artistic-representation/propaganda-poster>

Não foi apenas através dos cartazes que a comunicação visual nazista massificou suas mensagens ideológicas: para além disso, havia os uniformes militares, as insígnias, as arquiteturas. Tudo o que era feito pelo Estado era cuidadosamente pensado e projetado para evocar a sensação de grandeza do poder do *Reich*. Até mesmo os discursos e desfiles militares eram ensaiados e encenados para reforçar a ilusão de poder e invencibilidade da máquina nazista (HATA E MORAIS et al, 2016). Embora a comunicação visual como ferramenta de propaganda tenha sido amplamente utilizada pelos dois lados, os regimes fascistas o fizeram com um êxito sem precedentes. (DOMENACH, 1968)

No período pós-guerra, o design continua a cumprir um papel fundamental nos processos de mobilização política: o enfrentamento entre capitalismo e comunismo - a sutil Guerra Fria que domina a segunda metade do século XX - ocorria também através da arte, do design gráfico e mesmo do design de produtos. Tendo testemunhado o sucesso da comunicação visual durante a Segunda Guerra Mundial, os grupos sociais e movimentos políticos utilizaram cada vez mais o design gráfico como ferramenta de comunicação e mobilização política. Exemplo disso é o uso massivo do símbolo conhecido como “Paz e Amor” pelos integrantes do movimento *hippie*: o símbolo os identificava enquanto membros de um mesmo grupo social, e figurava em suas roupas, acessórios e até mesmo nos cartazes de suas manifestações pacifistas em prol do fim da Guerra do Vietnã. O uso de cores, símbolos e iconografias específicas por grupos, partidos políticos e movimentos sociais é um dos principais elementos das lutas políticas na segunda metade do século XX.

A profissionalização do design acompanha esse movimento, e o avanço da teoria sobre o impacto do design no comportamento do indivíduo torna os métodos de comunicação política através do design gráfico cada vez mais eficientes. Desse modo, uma tendência a partir dos anos 90 foi o entendimento, segundo Miyashiro (2011, p. 72), que vê “[...] o designer não mais apenas como um mediador entre determinado cliente e seu público-alvo, mas também como criador tanto da forma como do conteúdo, refletindo sua visão de mundo e sendo utilizado com determinados propósitos.” Portanto, torna-se fundamental identificar quem necessita da mensagem e como a mensagem deverá ser construída. O designer torna-se transmissor de um conteúdo que deve ser construído com base em uma metodologia consistente, superando a perspectiva de meros (re)produtores de tendências e produtos de mercado com funções objetivas: estimulados pelas reflexões de seu tempo histórico, os artistas criam designs política e socialmente engajados.

O caráter político do design é tão persistente que muitos símbolos e iconografias do passado continuam a orientar decisões de artistas e designers nos dias atuais: o impacto da comunicação visual nazista foi tão grande que seus elementos - o uso de blocos de cor, os símbolos geométricos e simplificados, os uniformes - são utilizados modernamente em mídias como filmes, quadrinhos e jogos, para codificar vilões. Um exemplo marcante pode ser encontrado na franquia *Star Wars*, de George Lucas, em que os elementos gráficos da facção antagonista - o Império Sith - são claramente inspirados pela comunicação visual dos regimes fascistas, especialmente o nazismo. Isso ocorre porque os símbolos visuais são facilmente reconhecíveis, e quando reapropriados trazem mensagens específicas, seja a nível consciente ou mesmo subconsciente. Este é apenas um dentre os muitos exemplos de como os elementos de design gráfico são utilizados para controlar narrativas, quer seja na vida cotidiana, na arte, ou mesmo na indústria do entretenimento.

3. DESIGN DE PROTESTO - INFORMAÇÃO É PODER

Todos os conceitos abordados até aqui nos levam à questão central do debate: o design para além da esfera mercadológica, como ferramenta de comunicação política e social, a fim de instruir, conscientizar, identificar, valorizar, reforçar ideologias ou o status quo vigente, mas também - e especialmente - como forma de delatar situações de disparidade social de grupos marginalizados que, através da arte gráfica e das produções visuais, ganham voz e protagonismo midiático.

Como visto anteriormente, o design sempre constitui uma ferramenta política poderosa para perpetuar determinadas mensagens, pois toda peça visual produzida - em qualquer contexto social - é, essencialmente, carregada de simbolismos e mensagens. O discurso é construído em camadas, a narrativa aglutina formas, cores e elementos que, unidos, ganham força. Muitas dessas produções inclusive são livres de texto, para que a imagem fale por si só. A mensagem precisa ser bem articulada, pois pode atingir públicos com diferentes níveis de instrução, por isso, é importante que seja acessível. A elementar ideia da complexidade imagética, quando bem utilizada e construída tem poder transformador, e segundo Best (2012, p. 40) “Pode influenciar comportamentos, transformar problemas em oportunidades e converter rotinas e procedimentos em processos criativos singulares que agreguem valor. Como tal, o design é um catalisador de mudanças.”

Nesse contexto, é importante ressaltar que o que é produzido dentro de movimentos políticos e sociais tem o poder de identificar e unificar a mensagem central do grupo, quer seja para reforçar ou

contestar o status quo. Ampliando a produção de sentido e as possibilidades de interpretação das mensagens sociopolíticas, assim:

O Design é uma atividade construtiva que articula formas e conteúdos. Como gesto de linguagem, a atividade coloca em curso uma ordenação sintática visando cumprir requisitos projetuais de naturezas distintas, do desenvolvimento de embalagens para alimentos ao projeto de habitáculos automobilísticos. Cada projeto é tomado como ato linguístico, uma ação criadora que joga com as possibilidades de um sistema: um arranjo de virtualidades que o designer atualiza em seus agenciamentos projetuais, com vistas a dar forma segundo planejamento prévio a um todo significante. (SCOZ, 2011, p. 66)

Nos anos 1930, no período da Segunda Guerra Mundial, o designer John Heartfield utilizava da técnica de rotogravura - colagens, desenhos e palavras - para delatar os abusos do governo fascista de Hitler. O artista reforçava em suas obras o efeito de alienação realizado pelo sistema fascista e criticava duramente o nazismo com montagens que continham verdades literais e éticas. No cartaz de 1932, Adolf o Superman (Figura 4), Hitler engole ouro e jorra lixo. Heartfield utiliza um raio x para mostrar as moedas de ouro na garganta do Führer, simbolizando o poder econômico de seus apoiadores convertido em um discurso de mentiras.

Figura 4: “Adolf o Superman: engole ouro e solta lixo”. John Heartfield, 1932.



Fonte: <https://l1nq.com/Lz49F>

No período do pós-guerra, o design toma as ruas como linguagem dos movimentos de protesto diante da necessidade de mudança, a oposição à velha ordem e ao conservadorismo, como uma onda de esforços para defesa de movimentos revolucionários. Diversas tribos sociais tomaram as artes gráficas como voz no século XX, usando o design como ferramenta de contestação e mobilização em prol de mudanças. O design gráfico passa, a partir dos anos 60, a funcionar como expressão identitária e emancipatória conforme descrito por Miyashiro (2011, p.65)

Os anos 1960 e 1970 foram tempos de grandes mudanças e questionamentos na vida política e social. Diversos movimentos explodiram quase simultaneamente ao redor do mundo e fizeram da contestação sua principal bandeira, com o objetivo de transformação social: o feminismo e as questões de gênero, como a liberdade sexual; a luta por igualdade étnica; a ecologia como bandeira política; e as mudanças na estrutura familiar e no comportamento.

No ano de 1968 em Paris, durante a greve da Escola de Belas Artes, conforme relatado por Neves (2011), estudantes invadiram os ateliês de impressão e fundaram o grupo *Atelier Populaire*. A maior parte de suas produções protestava contra a burguesia e a favor da arte a serviço da sociedade: os cartazes produzidos pelo grupo foram colados pelas ruas e fábricas parisienses, na busca de mudança do status quo. Ainda na década de 60 a Anistia Internacional, através do grafismo, denunciava o descumprimento dos direitos humanos e debatia, por meio de suas produções, questões como pobreza, saúde e educação. Na Chicago dos anos 60 para 70, o movimento feminista *Chicago Women's Graphic Collective*, produziu diversos pôsteres, cartões, adesivos e *bottons* para a defesa e suporte do movimento de liberação das mulheres. Também no contexto de uso político do design de protesto, os elementos gráficos utilizados pelos *Black Panthers* na década de 60 - especialmente nas criações de Emory Douglas - se destacam na criação de um discurso político com o objetivo de instruir seu público-alvo, as pessoas negras vítimas do racismo estadunidense.

O design de protesto permaneceu como arma política ao longo de toda a segunda metade do século XX, adquirindo mais alcance com o advento da internet. A partir dos anos 2000, na esteira de movimentos antiguerra, diversos artistas utilizaram as artes gráficas para protestar contra a guerra do Iraque, desenvolvendo propagandas contra a ação militar liderada pelos EUA. Segundo Neves 2011, a análise das obras sugeria a repetição de certos signos gráficos, como guerra e paz, representações de petróleo, sátira e humor visual, redesenho de grandes marcas corporativas e signos de choque e revolta visual. Ainda conforme a autora:

O emprego desses signos em diferentes composições gráficas evidencia a existência de padrões e particularidades na criação da linguagem gráfica de protesto e salienta a riqueza do conteúdo visual com a qual o design gráfico costuma lidar. Por meio de sua retórica visual, a propaganda ideológica é um convite para pensar a sociedade que utiliza a composição visual como instrumento de comunicação. (NEVES, 2011, p. 61)

Atualmente não se pensa uma sociedade onde não exista design e propaganda, pois a própria cultura de mídia e de consumo utiliza constantemente imagens que, para além dos produtos, vendem valores, experiências e status: o sujeito é o que aparenta ser. As tecnologias de design, cada vez mais desenvolvidas, permitem que os artistas alcancem mais espaço pela televisão, mídias sociais e internet. A identidade difundida e a voz presentes no universo tecnológico reforçam posicionamentos, política e ideologias. Profissionais de design utilizam das plataformas digitais como sites, *Instagram* e outros para divulgar projetos que levantam desde discussões regionais até problemas de ordem mundial, tais como a oposição a governos e a atitudes anti democráticas.

4. CONTEXTO HISTÓRICO - A TRAGETÓRIA DOS NEGROS NOS EUA

Os Estados Unidos do século XVIII e XIX vivenciou o auge do processo de escravidão de africanos e afrodescendentes, com a instituição legalizada de atos de violência racial no centro de uma campanha sistemática que perpetuava e respaldava uma ordem social de brancos em detrimento dos negros. Mesmo após a guerra de secessão e a consequente abolição da escravatura (1861-1865), os afro-americanos ainda sofriam com a segregação racial imposta pelo sistema legislativo. Em muitos estados as pessoas de pele escura eram obrigadas a ocupar guetos e proibidos de frequentar os mesmos locais que os brancos.

De 1865 a 1877, durante a “era de reconstrução”, houve uma tentativa política da inserção dos negros na pauta de direitos civis, leis promulgadas e políticas de governo desenvolvidas para dar garantias aos afro-americanos recém-libertados. Entretanto, a dicotomia da cultura escravista entre os estados do Norte e do Sul dos Estados Unidos fez com que a proposta fracassasse numa reação violenta, marcada pela ascensão do movimento supremacista, e conseqüentemente pelo terror, perseguição e linchamento de corpos pretos.

Da década de 1870 até 1960, segundo Rocha e Levy (2021) os estados do sul promulgaram uma série de leis conhecidas como “Leis Jim Crow”, que reforçavam o sistema de castas raciais e reduziavam as probabilidades de ascensão social dos negros. A segregação racial foi aplicada de forma a contemplar todos os aspectos que envolviam a existência e o exercício da dignidade dos afro-americanos, mantendo-os em uma posição de inferioridade.

O furor da caçada à população negra foi a causa da migração massiva de afro-americanos do Sul para o Norte dos Estados Unidos, entre os anos de 1915 e 1970. Com a redistribuição da população a disponibilidade de mão-de-obra barata se reduziu e à medida que a economia se desenvolvia. A elite sulista precisava alterar sua imagem grotesca - adquirida com a perseguição aos negros - a fim de atrair capitais externos para o mercado. Apesar dos avanços e revoluções sociais, intelectuais e tecnológicos, a discriminação ainda estava longe de terminar.

Até a década de 1960 as “Leis Jim Crow” estavam sob vigor, e a segregação racial pairava sobre a sociedade. A população negra ainda estava carente de habitação, trabalho, educação e de um sistema de justiça criminal e de saúde que fossem imparciais e não seletivos baseados pela cor. Nesse contexto muitos levantes ocorreram, e nomes como Martin Luther King Jr., Rosa Parks e Malcolm X surgiram. Conforme Silva (2018), estes indivíduos foram parte do movimento civil que despertou mudanças políticas e propiciou o nascimento de partidos sociais e ideais anti-segregacionistas. A pressão das ações legais e legislativas motivadas por esses atores civis, na luta antirracista, extinguiu as leis de segregação e promoveu mudanças legais como a “Lei dos Direitos Civis” de 1964 e a “Lei de Direito ao Voto” de 1965.

Apesar de toda a atividade da comunidade negra em relação à conquista de seus direitos, o racismo mantinha os afro-americanos em posição social e humana de sujeitos inferiores, independente da legislação vigente. A animalização dos corpos negros, a crença de inferioridade intelectual, religiosa e biológica do negro, e a desvalorização da cultura e traços físicos negróides foram alguns dos mecanismos utilizados para perpetuar a opressão e manter os afro-americanos no lugar de inferioridade cultural, econômica e social.

O medo que os brancos tinham dos afrodescendentes era a justificativa para uma ação truculenta e desproporcional. O lema “iguais, mas separados” reforçava a doutrina de separação racial e a “ameaça negra” justificou o aumento da violência policial e colocou o sistema judiciário contra pessoas de cor. Nesse contexto de opressão perpetrada pelo sistema, surge o movimento *Black Panther*, movido pela desigualdade social e o racismo nos Estados Unidos da década de 1960.

Silva (2018) relata que o grupo nasceu com um caráter comunitário, em 1966 em Oakland, na Califórnia. Os estudantes Bobby Seale e Huey P. Newton decidiram criar uma patrulha cidadã com o objetivo de monitorar os bairros afro-americanos que mais sofriam com a opressão policial, buscando inibir os atos de violência desproporcional contra os afro-americanos. Assim, alguns homens negros, com alto poder de armamento e exercendo seu direito cidadão de portar armas à luz do dia, puderam acompanhar as ocorrências e abordagens policiais: uma espécie de resistência armada. No entanto, o movimento tomou proporções cada vez maiores e, com a popularidade e o número crescente de voluntários e aspirantes, o *Black Panther* tornou-se uma organização política.

Além de acompanhar as abordagens policiais, passaram a desenvolver ações sociais na comunidade. Distribuíam café da manhã para melhorar o rendimento escolar das crianças, acrescentaram referências históricas e “heróis negros” na narrativa educativa, ofertavam atendimento médico público à comunidade, distribuíam cestas básicas para viúvas, entre outras atividades. O movimento fundamentava-se numa postura socialista, e suas ideologias tinham caráter marxista, baseando-se também na filosofia de Frantz Fanon.

No decorrer de sua atuação, os *Black Panthers* foram responsáveis pela visibilidade dos cidadãos afro-americanos, pela mudança de percepção sobre o negro pela sociedade e por si mesmo. A mídia se tornou fervorosa pelo fenômeno do movimento negro, o estilo imponente, as boinas pretas e jaquetas de couro. Os cabelos “*black power*”, despertaram um sentimento de orgulho e auto-afirmação, expressado na

máxima *“black is beautiful”*. Negros passaram a valorizar suas feições e cultura e, com a amplitude nacional outros símbolos se reforçaram, como o punho cerrado.

Foi um momento de grande mudança, de ressignificação, força e perseverança para a maioria dos cidadãos negros dos Estados Unidos. Os *“panthers”* também tinham uma postura de equidade para com as mulheres do movimento, em diversas ocasiões elas estavam na posição de vigilantes, com armas, enquanto os homens cuidavam da preparação dos cafés servidos às crianças. Tamanha foi a proporção do movimento, que o *Black Panther* quebrou barreiras antes não ultrapassadas nem por Martin Luther King Jr. ou Malcolm X.

Com o exílio de Eldridge Cleaver para a Argélia os *panthers* conseguiram forjar alianças. Grupos “anti-americanos”, como norte-vietnamitas e cubanos ofereceram apoio e outras filiais do partido também foram estabelecidas no Reino Unido e África.

Apesar do alcance e relevância do partido durante as décadas de 60 e 70, os Black Panthers encerraram suas atividades no ano de 1982, resultado de um longo processo de desgaste causado pelo escrutínio do FBI. Depois de incluí-los no programa de contra-inteligência, o governo utilizou de diversos meios para enfraquecer e desmoralizar o partido, inclusive infiltrando agentes. Além disso, a Inteligência policial conseguiu semear desavenças no interior do grupo, causando desentendimentos e problemas entre a liderança que contribuíram para sua queda. Aspectos como o aumento da violência contra os *Panthers*, o número de membros em cárcere ou assassinados e a quantidade de processos que o partido enfrentou na justiça trouxeram também graves problemas financeiros. Diante de tantos problemas, o partido foi dissolvido e seus líderes seguiram caminhos distintos.

Os *Black Panthers*, porém, foram e ainda são um fato cultural marcante. Influenciaram os quadrinhos da época e provocaram o surgimento de personagens negros que foram e ainda hoje são representados nas telas de cinema. Alcançaram espaços de visibilidade com discursos contundentes em diversas esferas de conhecimento, como arte, música, design e literatura. Ainda confirme Silva (2018), toda a representação do negro na mídia foi modificada, afetando a forma como a população negra era percebida pelo mundo e criando novas possibilidades de mobilidade social (econômica e psicológica). O grupo ainda foi fundamental para inspirar os movimentos afro-americanos contemporâneos como o *Black Lives Matter*, de 2013.

5. REPRESENTAÇÃO GRÁFICA - A ARTE REVOLUCIONÁRIA DE EMORY DOUGLAS

Através de suas ações de protesto e em prol da comunidade negra, os *Black Panthers* tornaram-se um fenômeno na mídia: inúmeros programas de televisão falavam do movimento e convidaram membros para participar de entrevistas. O grupo sabia com exatidão o que buscava e utilizou esse foco a seu favor, com uma comunicação assertiva. A linguagem estabelecida principalmente pela vestimenta fez com que a estética dos *panthers* se tornasse objeto de interesse: quem não era, desejava ser tão original e único quanto. (Os Panteras Negras, Vanguarda da Revolução, 2015.)

As representações gráficas dos afro-americanos na mídia sofreram grandes alterações nesse período, e outros personagens negros foram inseridos nos cinemas e quadrinhos, despidos de suas antigas formas caricatas. Segundo Silva (2018) a evolução do movimento e sua própria iconografia, tendo a pantera negra como símbolo principal, as roupas, o gesto do punho cerrado, os cabelos, foram elementos fundamentais para estabelecer uma comunicação com o público, além de estabelecer a unidade através da identidade do grupo.

Outra ferramenta de informação utilizada pelo *Black Panther* foram suas publicações: em 1967 lançaram a primeira edição impressa do jornal *Black Panther Black Community News Service*. O jornal tinha como principal objetivo instruir a comunidade negra sobre os meios estratégicos para resistir à estrutura de poder. As publicações foram uma importante maneira de controlar a narrativa, repassando aos membros do movimento informações reais que geralmente eram distorcidas e manipuladas pela mídia.

As principais contribuições ao movimento no campo da arte e do design foram feitas pelo artista Emory Douglas, que criou peças gráficas celebrando o negro e denunciando as condições em que a comunidade negra vivia. Emory Douglas nasceu em Grand Rapids, Michigan, em maio de 1943. Em 1951, sua família mudou-se para São Francisco, que na época movimentou a política de contracultura radical do pós-guerra, o que segregou ainda mais a cidade. Esse foi o pano de fundo que viria a influenciar a ideologia política de Douglas quando adulto. Na década de 1960 se tornou estudante de arte comercial no City College

de São Francisco e posteriormente dedicou seus talentos ao Movimento das Artes Negras, onde criava panfletos e obras promocionais de eventos.

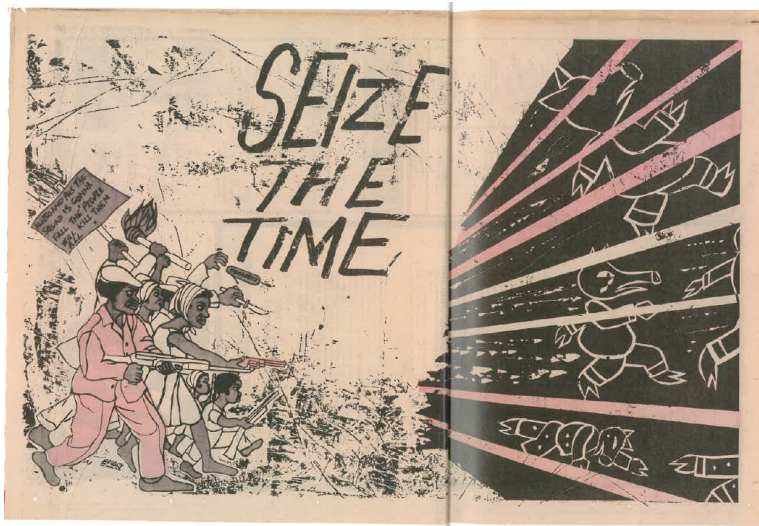
Alguns anos depois, em 1967, Douglas conhece Huey Newton e Bobby Seale, fundadores do *Black Panthers Party*. Conforme relatado por Seale (2014), determinados a compartilhar e promover a agenda de direitos civis do movimento, desenvolveram um jornal, o primeiro dos quais Seale publicou em abril de 1967, uma edição simples em layout e design. Então, motivado pelo trabalho do partido, Douglas ofereceu seus conhecimentos em artes visuais e produção impressa, compreendendo o papel dos recursos visuais na difusão de ideias, somados às ações políticas promovidas.

A partir da segunda edição do periódico, em 1967, até 1980 Douglas ilustrou 537 jornais, conquistando rapidamente o título de Artista Revolucionário devido a sua aptidão com o trabalho gráfico. Posteriormente se tornou Ministro da Cultura dos *Black Panthers*, supervisionando todos os processos da identidade visual. Seu segundo trunfo foi a familiaridade com o processo de impressão e a implementação de ferramentas simples. Marcadores e materiais de textura pré-fabricados enriqueceram suas produções, e a impressão por folha em uma ou duas cores, mantinha o custo dos insumos mais baixo.

Douglas então traçou estratégias de como poderiam ser utilizados desenhos e arte, refletindo a causa do partido e seus objetivos. Suas produções caracterizavam a revolução humanista do *sixties mood*, as aspirações e as demandas constitucionais, democrático civil e de direitos humanos da população negra. Os grafismos e colagens retratavam problemas diários, desafios frente ao sistema, os projetos comunitários, questões sociais que perseguiram os negros e também a morte de membros do partido, quando ocorriam.

Outra faceta de suas ilustrações é que passaram a caracterizar o fenômeno “quem” eram e “o que” queriam os opressores. Nesse contexto, os *pigs* eram a representação caricata - e que se tornou símbolo - dos policiais, políticos e corporações. Era evidente a brutalidade adotada pelo Estado contra os afro-americanos, por isso, os pôsteres incorporaram o retrato dos cidadãos negros resistindo as investidas, armados, em imagens coloridas de mártires e inúmeras imagens de mulheres negras guerreiras pela liberdade, representando a derrota dos opressores (Figura 5).

Figura 5: The Black Panther Black Community News Service - 27 de setembro de 1969.



Fonte: Black Panther: The Revolutionary Art of Emory Douglas (2014)

As artes transcenderam a linguagem e as barreiras, captando os olhares para o partido. As produções carregavam em essência os personagens do dia a dia, como mães, pais, jovens e crianças, que lidavam com a violência sistêmica com resistência. Porém, a intenção de Douglas não era incitar violência, mas provocar uma nova consciência na comunidade. Seu trabalho revelou as causas da opressão e encorajou o empoderamento necessário para trazer a mudança. Segundo Durant (p. 20, 2014), as imagens de Douglas inspiraram uma consciência revolucionária e ativa resistência contra o racismo e o abuso de poder do governo dentro da comunidade negra.

Como resultado de séculos de exclusão do sistema educacional, a comunidade negra não era leitora, portanto o aprendizado se dava por observação e participação. Sendo assim, a linguagem visual - através das ilustrações - se tornou um dos principais modos de comunicação do partido. O trabalho de Douglas, nesse sentido, é um exemplo de arte a serviço do povo, como um reflexo da política, instruindo, informando, educando, representando e emancipando. Os personagens de suas obras carregavam no semblante a força dos afro-americanos e o sentimento de dor e esperança que alimentava suas lutas. Douglas utilizava membros do grupo como base para as figuras presentes em seus desenhos (Figura 6), conforme as imagens abaixo, que demonstram como uma fotografia (Figura 7) derivou uma de suas icônicas ilustrações.

Figura 6 - Pôster “Nós somos soldados” de Emory Douglas



Fonte: Os Panteras Negras, Vanguarda da Revolução. (Documentário 2015)

Figura 7 - Fotografia utilizada de base para a produção da ilustração “Nós somos soldados” de Emory Douglas



Fonte: Os Panteras Negras, Vanguarda da Revolução. (Documentário 2015)

A vida de Douglas exemplifica a chamada de Walter Benjamin para que os trabalhos dos artistas não apenas sirvam à revolução, mas que ativamente a produzam. Benjamin discute que os artistas não são autônomos, seus projetos sempre servem a interesses políticos e o artista deve escolher esses interesses. (Durant, p. 25, 2014)

Douglas mostrou o que significa ser um artista politicamente comprometido, e sua cultura foi sua ferramenta no desafio pela liberdade. Seus cartazes decoravam cada escritório das *Panthers* e o jornal tornou seus desenhos nacionalmente conhecidos. Considerando também o contexto em que estava inserido

e sabendo a importância da cultura de mídia, Douglas utilizou características como letras grandes e cores similares à estética dos quadrinhos, referenciando seu trabalho na cultura de mídia e a utilizando para educar e empoderar a revolução.

Para diferenciar o programa do partido e objetivos, o trabalho de Douglas empregou uma variedade de estilos e técnicas. Colagens fotográficas eram uma eficiente maneira de reciclar imagens e através das suas fortes/grossas justaposições, ele criou trabalhos que tiveram um impacto que a fotografia sozinha não poderia produzir. As colagens de Douglas eram puramente fotografias enquanto outras combinavam ilustração e fotografia, resultando em algumas das mais poderosas imagens. (GAITER, p. 105, 2014, tradução nossa)

O que as imagens dos panteras compartilhavam com as demais difundidas pelo mundo era o trunfo do artista ao saber o que e como representar. Douglas constantemente utilizava de contraste de escalas para gerar um efeito “dramático”, suas colagens traziam os líderes do partido, mártires e qualquer pessoa que estivesse à frente dos *Black Panthers*. As referências de imagens utilizadas se ligavam a elementos da história da arte e cultura popular, como a iconografia religiosa e de figuras santas. Linhas radiantes circundam o rosto e corpo dos personagens, evocando sentimentos de admiração e exaltação (Figura 8) um artifício visual incorporado no trabalho de Douglas.

Figura 8: Pôster em homenagem ao pantera Fred Hampton, que fora executado em seu apartamento - 1969.



Fonte: *Black Panther: The Revolutionary Art of Emory Douglas* (2014)

Outro ícone gráfico persistente eram as grades de cadeia, metaforicamente reforçando a mensagem de que os pobres e oprimidos eram aprisionados por suas situações inoportunas (Figura 9). Ainda, experimentando entre diferentes técnicas e materiais, Douglas trouxe em suas ilustrações formas chapadas com linhas grossas e fortes e contornos finos que refletiam maior contraste, além da aplicação de traços a lápis que trouxeram maior complexidade e riqueza ao trabalho. As cores presentes nas obras também reforçaram as mensagens presentes nos cartazes. Em geral, uma cor era associada ao preto, devido às estratégias de impressão, porém seu uso não era arbitrário, e apesar da dicotomia das cores quentes ou frias os tons eram pigmentados, potentes. Verdes e azuis traziam sobriedade e esperança, não melancolia e

tristeza. Vermelhos e amarelos em tons mais fechados, traduziam a energia que é chamada para a luta, conforme muitos movimentos políticos que incorporam cores vermelhas associadas à luta e resistência. Segundo Farina, Perez e Bastos (2006) as cores constituem estímulos psicológicos para a sensibilidade humana, influenciando o indivíduo e essas preferências se baseiam em associações ou experiências vivenciadas no passado.

Figura 9: The Black Panther Black Community News Service - 14 de agosto de 1971.



Fonte: *Black Panther: The Revolutionary Art of Emory Douglas* (2014)

Douglas foi notório e inovador ao combinar desenhos e técnicas de design gráfico, e suas ilustrações com linhas finas e grossas eram formalmente similares aos pôsteres de arte *chicana*, porém com a adição de texturas e colagens, o que distinguia seu trabalho de outras artes de protesto. Também se manteve fiel à estética negra ao combinar técnicas de abstracionismo africano, ao passo que incorporava novas ferramentas de arte e inovações do século XX, como texturas e padrões que caracterizam a vida da comunidade negra. O estilo e arte desenvolvidas por Douglas, com o passar dos anos, foram absorvidas e apropriadas pelo *mainstream* da cultura visual e suas produções persistem na memória coletiva.

6. UMA IMAGEM VALE MAIS QUE MIL PALAVRAS

Emory Douglas buscava retratar em suas produções os valores e sentimentos compartilhados pelos membros do partido, da forma mais verossímil possível, bem como toda a população negra em situação de vulnerabilidade acolhida pelo movimento, que se tornaram personagens e símbolos da força e potência dos afro-americanos. A sensibilidade em representar as situações presenciadas diariamente, compartilhando a dor e a esperança e relembrando as próprias experiências na busca de mudança tornou sua arte revolucionária. Douglas retratava essas histórias da forma como eram, e tal percepção potencializou a voz de suas mensagens, aproximando e alcançando sujeitos em diversas partes do país num único propósito: *“Power to the People”* (Poder para o povo).

Durante o processo construtivo do design, toda a pesquisa metodológica desenvolvida leva a uma direção: mensagens bem estabelecidas, junto de elementos de linguagem como letras e números constroem uma narrativa. As cores, formas, linhas, texturas, também são aspectos que trazem, juntos, num nível consciente e até inconsciente, aquilo que busca ser informado/representado. Essa comunicação, que surge de uma necessidade, atravessa um processo de pesquisa que envolve aspectos cognitivos, percepções e

valores, até chegar no seu alvo final. A comunicação tem que ser assertiva, juntando elementos visuais e culturais coesos que comuniquem com clareza.

Conforme Jaffé (1969, pg 232) "Com sua propensão para criar símbolos, o homem transforma inconscientemente objetos ou formas em símbolos (conferindo-lhes assim enorme importância psicológica) e lhes dá expressão, tanto na religião quanto nas artes visuais." Comunicações coerentes tem impacto assertivo, mas um discurso criado de forma arbitrária, inclusive no âmbito visual, deixa de comunicar e pode inclusive, causar danos, ao criar ruídos, transmitir equívocos e até ofensas. O processo bem estruturado organizará o discurso de forma que ele seja certo, guiando e direcionando a mensagem visual a em construção, determinando se um elemento "x" representa verdadeiramente aquilo que é dito. A expertise de Douglas reside em reproduzir em suas produções a realidade:

Além de viabilizar a veiculação do periódico, as imagens construídas por Douglas criaram a mitologia visual de poder para pessoas que se sentiam impotentes e vítimas. O material publicado no jornal Black Panther, assim como a expressão dos modos de vida e comportamento por meio das roupas e apropriação de cortes de cabelo afro que foram divulgados pelos integrantes do partido, mostra a interconexão linguística do design com a realidade social se apresentando de forma gráfica. (SILVA, 2018).

O design torna-se, então, ferramenta de transformação. Conforme observado por Silva (2018) "[...] perpassa os fenômenos de produção cultural e age na elaboração de sujeitos em contato com os códigos simbólicos, individualmente ou em comunidade. Os modos de vida dialogam com os ecos refletidos de comunicações transmitidas por elaboração do design.". Em suma, a arte de Emory Douglas constituiu uma poderosa ferramenta de emancipação do negro americano: se as ações dos *Black Panthers* foram importantes para melhorar as condições de vida da população negra, a arte de Douglas contribuiu para mudar a narrativa existente sobre o negro e suas lutas, colocando-os no lugar de protagonismo de suas próprias histórias.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ofício do design carrega em si um potencial transformador, pois um projeto bem articulado e, ao mesmo tempo, sensível e atento às particularidades pode se tornar agente de mudança. Como discurso, o design tem a força para desenvolver contextos, difundir culturas e valorizar grupos minoritários, carregando em si uma faceta política que ultrapassa o design utilitário, objetivo, mas também compartilha informação, instrui pessoas. Temos que o papel do profissional, nesse contexto, carrega ainda maior responsabilidade.

Emory Douglas poderia não ter a completa noção do alcance que teria seu trabalho, mas com certeza sabia seu objetivo final: controlar narrativas naquele momento foi fundamental para combater as notícias falsas que eram divulgadas sobre o grupo. Um movimento que tinha total ciência da mensagem que desejava compartilhar, não poderia perder a oportunidade de ensinar através da arte. Os *Black Panthers* sabiam que uma imagem com força, síntese e construção, alcançaria pessoas que até então não haviam sido alcançadas. É possível que qualquer outro discurso não tivesse o impacto visual dos cartazes de Douglas. Suas obras traziam verdades produzidas com personagens reais, refletindo as dificuldades sofridas pelos atores da obra - dificuldades estas que eram também experienciadas pelo autor, que na condição de artista era apenas um observador, mas como homem negro também passava por situações discriminatórias.

Há, ainda, o fato de que, sendo uma área interdisciplinar e dialogando com demais saberes, principalmente em áreas humanas, o design não poderia escapar à sua sensibilidade. O caminho principal é solucionar problemas, a fim de propor melhorias. Isso sempre levará o profissional a pensar no outro, e o que a metodologia direciona. Porém, as subjetividades e necessidade de mudança têm sido urgentes, e a quebra dos padrões sociais danosos uma necessidade. O ser humano lida com problemas que vão além da funcionalidade dos artefatos, e existem inúmeras situações em que o design pode interferir de forma positiva. Estas são as questões com as quais o design e o designer se deparam na criação de um discurso sem limitações e com funcionalidade assertiva. As artes gráficas são uma plataforma para delatar abusos, criar

identificação, alcançar diferentes níveis de instrução e protestar de forma ativa, firme e, ao mesmo tempo, pacífica.

Tudo isso tornou a arte de Douglas icônica e potente, pois era efetiva, educativa, palpável, com aspectos gráficos, símbolos e analogias, carregada de beleza e cuidadosamente planejada, desde a idealização do objeto que se representava, passando pela preocupação sobre o alcance daquele trabalho, até o pensamento sobre como a ilustração poderia ser lida e produzida para minimizar custos. O trabalho de Emory Douglas desenvolvido no contexto da luta antirracista na década de 70 pode ser visto como um elogio ao negro e sua cultura e como uma denúncia ao racismo estrutural na sociedade. Apesar de passados mais de 50 anos desde a fundação do movimento *Black Panther*, a comunidade negra ainda lida com as mesmas questões, como o racismo, a vulnerabilidade social, e a violência policial sistêmica. Este último aspecto da opressão levou, em 2020, ao surgimento de diversas marchas ao redor do mundo em uma ação coordenada pelo movimento *Black Lives Matter*. É evidente, portanto, que no contexto atual de fortalecimento da luta antirracista e em prol da diversidade social, é importante que cada vez mais os designers e artistas utilizem as artes gráficas como ferramenta de mobilização e luta política pois, como diz o adágio, “uma imagem vale mais do que mil palavras”.

REFERÊNCIAS

ART, San Francisco Museum of Modern. **Emory Douglas: Art for the People**. Youtube, 2022. Disponível em: https://youtu.be/-ej_2WrwurE. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

AVELLO, Adriano Sequeira. SCHMITT, Denise Verbes. **A Guerra da Propaganda: A Segunda Guerra Mundial em cartazes (1939-1944)**. In: Anais II Encontro Internacional Fronteiras e Identidades. v.1 Pelotas: UFPEL, 2014.

BENJAMIN, Walter. **A Obra de Arte na Era de sua reprodutibilidade técnica**. (ensaio). Disponível em <http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/02_babel/textos/benjamin-obra-de-arte-1.pdf> Acesso em 16 de dezembro de 2023.

BERMÚDEZ, Ángel. **A história brutal e quase esquecida da era de linchamentos de negros nos EUA**. BBC News Brasil, 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-43915363>. Acesso em: 19 de novembro de 2023.

BEST, Kathryn. **Fundamentos de Gestão do Design**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

BEZERRA, Juliana. **Movimento Negro**. Toda Matéria. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/movimento-negro/>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

BLAKEMORE, Erin. **Reconstrução deu esperanças de igualdade para população negra dos EUA. Por que não deu certo?**. National Geographic, 2021. Disponível em: <https://www.nationalgeographicbrasil.com/historia/2021/02/reconstrucao-deu-esperancas-de-igualdade-para-popolacao-negra-dos-eua>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

CAMPOS, Tiago Soares. **Segregação racial nos Estados Unidos**. Mundo Educação. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/historia-america/segregacao-racial-nos-estados-unidos.htm>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

CHAVES, Wanderson da Silva. **O Partido dos Panteras Negras**. Scielo, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2237-101X016030016>. Acesso em: 04 de novembro de 2023.

DESIGN, U-M Stamps School of Art and. **Emory Douglas: Designing Justice 10/4/2018**. Youtube, 2018. Disponível em: <https://youtu.be/bCkKZEemoLZo>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

DOMENACH, Jean-Marie. **La Propaganda Política (4ª edición)**. Buenos Aires: Eudeba, 1968.

DURANT, Sam. Introduction. In: **Black Panther: The Revolutionary Art of Emory Douglas** (p.19-48). New York: Rizzoli, 2014.

EMORY Douglas. MoMA. Disponível em: <https://www.moma.org/artists/70943#fn:1>. Acesso em: 21 de novembro de 2023.

FAIRNA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação**. 5ª Edição. São Paulo: Editora Blucher, 2006.

FILHO, João Gomes. **Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma**. 8ª Edição. São Paulo: Escrituras Editora e Distribuidora de Livros Ltda., 2008.

GAITER, Colette. What Revolution Looks Like: The Work of Black Panther artist Emory Douglas. In: **Black Panther: The Revolutionary Art of Emory Douglas** (p.93-128). New York: Rizzoli, 2014.

GEARINI, Victória. **Há 57 anos, era assinada a lei que acabava com a segregação racial nos EUA**. Aventuras na História, 2021. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/ha-57-anos-era-assinada-lei-que-acabava-com-segregacao-racial-nos-eua.phtml>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

HATA, Camila. MORAIS, Leonardo. LUCIANO, Marcos Vinícius. NUNES, Marjorie. CARVALHO, Michel. AQUINO, Thaís. **O Design Gráfico e seu Potencial - A Alemanha nas décadas de 30 e 40**. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

HISTÓRIA, Iconografia da. **OS PANTERAS NEGRAS**. Youtube, 2022. Disponível em: <https://youtu.be/HDLwpszidwiA>. Acesso em: 04 de novembro de 2023.

JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos**. 5ª Edição. Rio de Janeiro. Editora Nova Fronteira, 1969.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2ª Edição. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

LEI que mudou a história dos negros dos EUA faz 50 anos. Veja, 2014. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/mundo/lei-que-mudou-a-historia-dos-negros-dos-eua-faz-50-anos>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

MIYASHIRO, Rafael Tadashi. Com design, além do design: os dois lados de um design gráfico com preocupações sociais. In: **O papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação profissional**. Marcos da Costa Braga. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. **História do Design Gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

NERDOLOGIA. **Pantera Negra e os Panteras Negras**. Youtube, 2018. Disponível em: <https://youtu.be/oHBkKu0EkVM>. Acesso em: 04 de novembro de 2023.

NERDOLOGIA. **A Guerra Civil dos EUA**. Youtube, 2021. Disponível em: https://youtu.be/qKu_X4wGLmg. Acesso em: 19 de novembro de 2023.

NEVES, Flávia de Barros. Contestação gráfica: engajamento político-social por meio do design gráfico. In: **O papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação profissional**. Marcos da Costa Braga. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

OBRIGAHISTÓRIA, Leitura. **RACISMO e Reconstrução pós-Guerra de Secessão**. Youtube, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/P5MNL4o8knQ>. Acesso em: 19 de novembro de 2023.

OS Panteras Negras, Vanguarda da Revolução. Direção: Stanley Nelson. Produção: Stanley Nelson, Laurens Grant. Local: Firelight Films, 2015.

PARABÓLICA. HISTÓRIA GERAL #29.1 **O PARTIDO DOS PANTERAS NEGRAS**. Youtube, 2018. Disponível em: <https://youtu.be/TNVmcSCMg4A>. Acesso em: 04 de novembro de 2023.

PSICOLOGICAMENTE. JUNG - **Arquétipos e o Inconsciente Coletivo! (COM EXEMPLOS)**. Youtube, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/LRBjplRL3ow>. Acesso em: 04 de novembro de 2023.

ROCHA, E. da S.; LEVY, S. D. **“This Is America”: a era Jim Crow e os lugares de memória da Guerra de Secessão na arte visual de Hiro Murai**. Visualidades, Goiânia, v. 19, 2022. DOI: 10.5216/v.v19.59346. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/59346>. Acesso em: 04 de novembro de 2023.

RONSONI, Vinicius da Silva. **Design de Protesto: O design como ferramenta semiótica da atuação ativista contemporânea**. *Projetica*, 2022. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/46945>. Acesso em: 16 de dezembro de 2023.

SANTAELLA, Lúcia. **O Que é Semiótica**. 1ª Edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.

SCOZ, Murilo. **Mídias alternativas no caminho do sujeito: uma abordagem semiótica**. Tese (Doutorado). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro. 2011.

SEALE, Bobby. Foreword. In: **Black Panther: The Revolutionary Art of Emory Douglas** (p.12-18). New York: Rizzoli, 2014.

SILVA, Cláudio Valentin da. **A força das imagens de Emory Douglas: o papel do design na construção de identidades negras**. 2018. 70 folhas. (Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design) - Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

SILVA, Daniel Neves. **Ku Klux Klan**. *Mundo Educação*. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/sociologia/ku-klux-klan.htm>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

SILVA, Daniel Neves. **Panteras Negras**. *História do Mundo*. Disponível em: <https://www.historiadomundo.com.br/idade-contemporanea/os-panteras-negras-e-o-movimento-racial-nos-eua.htm>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

THE Black Panther: espelho do povo. Nova Cultura, 2022. Disponível em: <https://www.novacultura.info/post/2022/11/11/the-black-panther-espelho-do-povo>. Acesso em: 21 de novembro de 2023.

VILLAS-BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico**. 6ª Edição. Rio de Janeiro: 2AB Editora Ltda., 2007.

VILLAS-BOAS, André. **Identidade e Cultura: Design Gráfico**. 2ª Edição. Teresópolis: 2AB Editora Ltda., 2009.