

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



MEMÓRIA E REMEDIAÇÃO

**Reproduções Descolonizadoras, através do Speculative Design, em
Monumentos Comemorativos do Colonialismo**

Aldo Medina Zerega

Trabalho de Projeto

Mestrado em Design de Comunicação

Trabalho de Projeto orientado pela Professora Doutora

Sónia Isabel Ferreira dos Santos Rafael

2021

Declaração de autoria

Eu, Aldo Medina, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulada “Memória e Remediação: reproduções descolonizadoras, através do Speculative Design, em monumentos comemorativos do colonialismo”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "ALDO MEDINA".

Lisboa, 30 de julho de 2021

Resumo

Este trabalho de projeto, motivado pelo desejo de contribuir para a descolonização dos espaços públicos e do imaginário coletivo, circunscreve-se pela disciplina do design, para tornar visíveis as tensões socioculturais que emanam da presença dos monumentos comemorativos da era colonial na esfera pública. A partir da análise do tema desde a perspetiva dos estudos sociais da memória e da teoria pós-colonial, mostra-se como os quadros epistémicos eurocêntricos conferem à narrativa colonial uma racionalidade que normaliza as relações de domínio impostas pelos impérios. Por sua vez, mostra como estas estruturas de poder são projetadas no tempo com a ajuda de meios como os monumentos que, ao permanecerem intactos e glorificados, acabam por reproduzi-los no presente.

Com base nos postulados da teoria da remediação, dos princípios do Discursive Design e do Speculative Design, e procurando explorar o potencial oferecido pelas novas tecnologias associadas à inteligência artificial e ao processamento de imagem na web, foi desenvolvida uma aplicação baseada num cenário fictício, no qual alguns dos traços mais problemáticos observados nas autoridades europeias são exacerbados até ao ponto da sátira. Daí nasceu *Colombot: Bring Your Favorite Colonialist to Life!*, uma aplicação web que emula a encarnação de figuras históricas do colonialismo numa inteligência artificial, e que procura provocar o debate, revelando a dimensão violenta e segregadora da era colonial.

Palavras-chave:

Pós-colonialismo; remediação; speculative design; sátira; inteligência artificial

Abstract

This project, situated from the discipline of design, and motivated by the desire to contribute to the decolonization of public spaces and the collective imaginary, aims to make visible the sociocultural tensions that emanate from the presence of monuments that commemorate the colonial-era in the public sphere. In addressing the issue from the perspective of cultural memory studies and postcolonial theory, it shows how Eurocentric epistemic frameworks give the colonial narrative a rationality that normalizes the domination relations imposed by the empires. In turn, it shows how mediums such as monuments, by remaining intact and glorified, end up projecting in time these power structures and reproducing them in the present.

Based on the theory of remediation postulates, the principles of Discursive Design and Speculative Design, and seeking to explore the potential offered by new technologies associated with artificial intelligence and image processing on the web, an application was developed based on a fictional scenario, in which some of the most problematic traits observed in European authorities are exacerbated to the point of satire. This process gave birth to *Colombot: Bring Your Favorite Colonialist to Life!*, a web application that emulates the incarnation of historical figures of colonialism in an artificial intelligence, which aims to provoke debate by revealing the violent and segregating dimensions of the colonial era.

Keywords:

Postcolonialism; remediation; speculative design; satire; artificial intelligence

Índice

I. Introdução	6
1. Apresentação do Tema	9
1.1 A Europa confronta o seu passado colonial	10
1.2 “E levaram a luz da cultura, Semearam laços de ternura”	17
1.3 A Arte Fascista Faz Mal à Vista	19
2. Enquadramento Teórico	21
2.1 Pós-colonialismo	22
Poder e Conhecimento	22
Orientalismo	24
O Outro Subalterno	26
De-coloniza!	31
2.2 Política da Memória	32
A Memória coletiva e a sua dimensão política	32
Dispositivos de Memória	34
Memória Oficial vs. Memória Subalterna	34
2.3 Remediação e Memória Cultural	37
2.4 Para recapitular	40
3. Investigação Ativa	42
3.1 Discursive Design	43
3.2 Quadro metodológico	48
3.3 Condições técnicas auto-impostas	50
3.4 Implementação	52
Coleção de referências	52
Cenário fictício	54
Storyboards da app final	56
Exploração da técnica e levantamento de aprendizagens	58
Computer Vision	59
A arte de organizar os pixels	61
Kolarize: Computer Vision e Processamento de Imagem	63
Realidade Aumentada	66

3.5 Web-based App final — <i>Colombot: Bring Your Favorite Colonialist to Life!</i>	70
4. Reflexões Finais	77
Bibliografia	82

I.

Introdução

Este trabalho de projeto, circunscrito pela disciplina do design, tem como objetivo tornar visíveis as tensões socioculturais que emanam da presença dos monumentos comemorativos da era colonial na esfera pública. Com base nos postulados da teoria da remediação, dos princípios do Discursive Design e do Speculative Design, foi proposto desenvolver uma aplicação web que exponha a glorificação do colonialismo no discurso oficial.

A aplicação web final foi concebida com base num cenário fictício, no qual alguns dos traços mais problemáticos observados nas autoridades europeias são exacerbados até ao ponto da sátira. Daí nasceu *Colombot: Bring Your Favorite Colonialist to Life!*, uma aplicação que emula a encarnação de figuras históricas do colonialismo numa inteligência artificial. Com esta aplicação, os utilizadores podem entrar neste cenário de ficção e ver o mundo através dos olhos dos colonizadores -aqueles imortalizados nos monumentos presentes no espaço público-. O entorno que o utilizador da aplicação capta com a sua câmara é retratado a partir da perspectiva anacrónica dessas personagens históricas.

O desenvolvimento deste projeto foi motivado pelo desejo de contribuir para a descolonização dos espaços públicos e do imaginário coletivo e, em última instância, de avançar para a construção de uma cidade que represente e acolha a diversidade de culturas que a habitam. Além disso, houve interesse em explorar o potencial oferecido pelas novas tecnologias associadas à inteligência artificial e ao processamento de imagem na web, a fim de expandir o repertório de recursos associados à disciplina do design.

Este documento está organizado em quatro capítulos. O primeiro apresenta o contexto em que o projeto tem lugar, dando conta de um movimento social que colocou a questão no centro do debate público, e como diferentes países europeus estão a confrontar o seu legado colonial, com particular enfoque em Portugal. Posteriormente, a fim de desenvolver uma compreensão mais ampla do fenómeno,

no segundo capítulo – enquadramento teórico – foi realizada uma revisão bibliográfica dos estudos sociais da memória e da teoria pós-colonial. A partir da análise destes temas, mostra-se como os quadros epistémicos eurocêntricos conferem à narrativa colonial uma racionalidade que normaliza as relações de domínio impostas pelos impérios. Por sua vez, mostra como estas estruturas de poder são projetadas no tempo com a ajuda de meios como os monumentos que, ao permanecerem intactos e glorificados, acabam por reproduzi-los no presente.

O terceiro capítulo, intitulado *Investigação Ativa*, revê os principais postulados por detrás das práticas associadas ao Discursive Design e ao Speculative Design, sobre os quais a metodologia do projeto é subsequentemente estruturada. Em seguida, é apresentada a implementação desta metodologia, dando conta das referências estéticas utilizadas na criação da aplicação, do processo de criação do cenário fictício em que é desenvolvida e dos resultados de um processo de exploração das tecnologias que constituem a base técnica do projeto. Finalmente, a aplicação web *Colombot* é apresentada em detalhe.

No último capítulo, são apresentadas algumas reflexões sobre a aprendizagem ligada à prática do design e a sua capacidade (e necessidade) de interagir com outras disciplinas, bem como as potenciais linhas de investigação projetadas a partir da realização deste projeto.

1.

Apresentação do Tema

1.1 A Europa confronta o seu passado colonial

O projeto desenrola-se num contexto agitado marcado por protestos sociais. Nos últimos anos, o movimento *Black Lives Matter* (BLM) cresceu à escala global, com protestos registados em mais de 70 países para se manifestar contra o racismo estrutural e a repressão histórica contra as comunidades afro-descendentes. Uma expressão particular que estas manifestações tiveram é observada na rejeição, intervenção e/ou remoção de monumentos e memoriais considerados racistas, mostrando um questionamento do papel da memória oficial que veste os territórios, bairros e cidades em que estas comunidades vivem (McGonigle, 2020).

Este fenómeno tem gerado uma série de debates em torno da permanência de tais monumentos no espaço público (Barchfield, 2018). Por um lado, os seus defensores argumentam que representam "uma das bases mais consensuais da identidade nacional" (Burke, 1997), ou simplesmente negam o carácter violento ou opressivo do passado colonial, como se pode ver nas declarações do antigo Primeiro Ministro belga e membro do Parlamento Europeu, Louis Michel, referindo-se ao genocídio congolês liderado pelo Rei Leopold II: "Naquela época, esta era apenas a forma de trabalhar"¹ (NWS, 2010). Por outro lado, os detratores da presença desses monumentos no espaço público afirmam que ela tem uma intenção celebrativa; que apresentam uma leitura histórica particular que esconde as atrocidades que sustentaram o processo colonial e, por conseguinte, representam um obstáculo à superação do racismo e da segregação herdados daquela época (Gill et al., 2020).

A expansão deste movimento para o continente europeu animou o debate sobre como lidar com o passado colonial e o seu legado (McKenzie, 2016). Em 2019, o

¹ "At that time this was just the manner of working" (trad. livre)

Working Group of Experts on People of African Descent, das Nações Unidas (a seguir denominado WGEPAD) condenou a falta de empenho do governo belga em relação às minorias africanas, exortando as autoridades a tomarem medidas corretivas para enfrentar o racismo estrutural observado a nível institucional no país. A diversidade das acções sugeridas pela ONU explica a extensão do legado colonial a nível institucional: mencionam a necessidade de melhoria dos recursos pedagógicos presentes no sistema educativo, para retratar com maior precisão o período colonial; a geração dum plano de acção para abordar a atual invisibilidade social dos descendentes de africanos; e considera o "estabelecimento de monumentos, sítios memoriais, nomes de ruas, escolas, edifícios municipais, regionais e federais"², bem como a emissão de desculpas públicas pelas atrocidades cometidas durante a colonização (WGEPAD, 2019).

No ponto 13 dos 72 pontos que compõem o documento, o grupo de peritos assinala que a raiz dos problemas de discriminação presentes a nível institucional e cultural no país reside na falta de reconhecimento da verdadeira extensão da violência e das injustiças do colonialismo. Um exemplo disto, segundo o WGEPAD, são os monumentos e nomes de ruas que comemoram o Rei Leopold II. No ponto 14 do mesmo documento lê-se: " Constatamos com preocupação os monumentos e memoriais públicos que são dedicados ao Rei Leopoldo II [...] Os belgas devem finalmente confrontar, e reconhecer, o papel do Rei Leopoldo II e da Bélgica na colonização e o seu impacto a longo prazo na Bélgica e em África".³

As reacções das autoridades foram variadas: a nível municipal, numerosas ruas em comemoração do rei Leopold II foram renomeadas em todo o país (Hope,

² "establishment of monuments, memorial sites, street names, schools, municipal, regional and federal buildings" (trad. livre)

³ "We note with concern the public monuments and memorials that are dedicated to King Leopold II [...] Belgians should finally confront, and acknowledge, King Leopold II's and Belgium's role in colonization and its long-term impact on Belgium and Africa." (trad. livre)

2021), mas Charles Michel, primeiro-ministro na altura, não deu uma resposta oficial às exigências da WGEPAD. O príncipe Laurent, por seu lado, tinha desculpado a realeza destes atos, argumentando que o rei Leopold II nunca tinha estado no Congo, pelo que não compreendia como poderia ter feito sofrer o povo congolês. Contudo, alguns meses mais tarde, o seu irmão Rei Philippe enviou uma carta à RDC expressando o seu "mais profundo pesar" pelos abusos coloniais (BBC, 2020).

Ao mesmo tempo, a sociedade civil manifestava-se a par das mobilizações do Black Lives Matter. A figura do Rei Leopold II tornou-se um ponto focal para os protestos anti-racistas, e também objetivo de várias intervenções: danos e remoção no contexto de protestos, mas também através de meios institucionais, por exemplo, através da organização e recolha de assinaturas para solicitar a sua retirada. A isto juntaram-se as intervenções de pintura vermelha que, em vez de remover os monumentos do espaço público, os utilizou para recordar o passado colonial a partir de uma nova perspetiva: a das vítimas.

Um movimento semelhante, também da parte dos cidadãos, pôde ser observado recentemente na Grã-Bretanha: sob o mesmo contexto de protestos globais em torno do BLM, uma série de manifestações anti-racistas foram organizadas em diferentes partes da Inglaterra e, como tinha acontecido no resto do mundo, monumentos comemorativos de figuras do colonialismo foram o foco de ataque dos protestos. Devido à cobertura mediática e à dimensão performativa das ações que se seguiram, houve um caso que se destacou na imprensa inglesa. A 7 de Junho de 2020, uma manifestação realizada na cidade de Bristol acabou por demolir e atirar ao rio uma estátua do famoso mercador Edward Colston, membro da Royal African Company, uma empresa que lucrou com a venda de mais de 100 mil escravos africanos entre meados dos séculos XVI e XVII (Farrer, 2020). A ação não parou aí. Dias após a sua remoção, o artista Marc Quinn criou uma estátua de metal retratando a figura de uma mulher que foi fotografada no dia da

manifestação, no rodapé que segurava a estátua após a sua remoção - figura 1 -. O artista instalou a nova estátua clandestinamente no local onde outrora se encontrava a figura do esclavagista - figura 2 - (Bland, 2020).



Fig.1 Mulher que protesta no plinto
após a remoção da estátua



Fig.2 Obra do artista Marc Quinn

Tal como no caso belga, acções como a acima referida desencadearam um debate sobre a presença destes monumentos no espaço público e o seu carácter simbólico. O historiador inglês David Olusoga, argumentou numa entrevista que: "Não aprendemos história com espaços públicos. As estátuas não são o mecanismo pelo qual entendemos a história. Aprendemos história através de museus, através de livros, através de programas de televisão. As estátuas são sobre adoração, sobre dizer que este homem foi um grande homem e que fez

grandes coisas. Isso não é verdade; ele era um comerciante de escravos e um assassino".⁴ (Gill et al., 2020, p. xx), Do outro lado, as reacções concentraram-se na condenação da forma como a remoção foi efetuada, sem fazer uma defesa explícita do valor histórico da personagem em questão, nem da sua presença na esfera pública, como se reflete nas declarações do historiador Simon Schama, numa entrevista com The Guardian, "Quero-os cortados em pedaços e atirados para uma lagoa? Não. Penso que deveriam ir para um museu como foco de debate. Há pessoas que merecem ser honradas, incluindo Churchill. Mas fico muito feliz se isso suscitar debate. Não quero vê-los simplesmente deitados abaixo".⁵(Weaver, 2020).

Várias reacções foram emitidas pelas autoridades à medida que os protestos cresceram. Segundo refere-se no jornal The Telegraph, após os acontecimentos em Bristol, o gabinete do Primeiro Ministro emitiu declarações semelhantes às do historiador Schama. O porta-voz declarou: "O PM comprehende absolutamente a força do sentimento, mas neste país resolvemos as nossas diferenças democraticamente e, se as pessoas quisessem a remoção da estátua, existem vias democráticas que podem ser seguidas"⁶ (BBC, 2020), no entanto, alguns dias após o protesto e com o movimento a ganhar cada vez mais força, anunciaram a criação da Commission on Race and Ethnic Disparities com o objetivo de examinar "todos os aspectos da desigualdade - no emprego, nos resultados na

⁴ "We don't learn history from public spaces. Statues aren't the mechanism by which we understand history. We learn history through museums, through books, through television programmes. Statues are about adoration, about saying that this man was a great man and he did great things. That is not true; he was a slave trader and a murderer" (trad. livre)

⁵ "Do I want them chopped down and thrown in a pond? No. I think they should go into a museum as a focus of debate. There are some people who are worth honouring, including Churchill. But I'm very happy if it engenders debate. I don't want to see them just brought down" (trad. livre)

⁶ "The PM absolutely understands the strength of feeling, but in this country we settle our differences democratically and if people wanted the removal of the statue there are democratic routes which can be followed"

saúde, no meio académico e em todas as outras esferas da vida”⁷ (Mokhailova, 2020). Semelhantes foram as reações de Sadiq Khan, Presidente da Câmara de Londres, que anunciou a criação da *Commission for Diversity in the Public Realm*, cujo foco principal seria a transformação da paisagem urbana para refletir a diversidade da cidade (Mayor of London, 2020).

A necessidade de enfrentar o passado colonial é também uma questão urgente e conjuntural em Portugal. Em Março de 2021, o país foi convidado pelo Comissário para os Direitos Humanos do Conselho da Europa a tomar uma posição mais ativa sobre a questão, e o seu papel de liderança no comércio transatlântico de escravos. Tal como no caso belga, o apelo enfatiza particularmente que o racismo se baseia na falta de reconhecimento das estruturas repressivas herdadas do colonialismo: “é importante fornecer à sociedade narrativas que esclareçam adequadamente as estruturas historicamente repressivas do colonialismo, os preconceitos racistas enraizados e as suas ramificações actuais”. ⁸(Commissioner for Human Right - UN, 2021(A)).

Em resposta à convocatória, o governo português emitiu um comunicado no qual manifestou a sua vontade de criar um plano nacional contra o racismo, detalhando as suas diretrizes e as acções que já foram tomadas pelo governo para enfrentar o racismo (Commissioner for Human Right - UN, 2021(B)). Nenhuma das diretrizes ou ações descritas no documento, nem em entrevistas subsequentes com a Secretária de Estado da Cidadania e Igualdade, Rosa Monteiro, que é chamada a liderar o Plano (Lusa, 2021), reconhece o papel desempenhado pelas estruturas herdadas do processo colonial, ou as medidas para o enfrentar.

⁷ “all aspects of inequality – in employment, in health outcomes, in academic and all other walks of life” (trad. livre)

⁸ “it is important to provide society with narratives that adequately shed light on the historically repressive structures of colonialism, ingrained racist biases and their present-day ramifications”. (trad. livre)

Assim, enquanto na Bélgica e na Inglaterra o debate e as mobilizações deram lugar a uma série de ações para avançar na construção de uma imagem pública que evoca a heterogeneidade cultural do nosso tempo –tais como a criação de comissões, a remoção de estátuas e a renomeação de ruas e museus –, parece que em Portugal há um progresso simultâneo em duas direcções opostas. Por um lado, existem projetos que mostram uma potencial postura oficial que procura incorporar e reconhecer as vítimas do colonialismo no espaço público, tais como a abertura de um concurso público para a construção de memoriais em homenagem às pessoas escravizadas (Salema, 2020). Por outro lado, e praticamente ao mesmo tempo, em Junho de 2017, foi erguido um novo monumento para celebrar uma figura do colonialismo português: o Padre António Vieira. Um monumento que teve o mesmo destino que outros na Europa durante as manifestações anti-racistas convocadas na sequência do BLM, neste caso, pintado com grafite proclamando: "Decoloniza" (Garraio, 2020).

Outra reflexão de como as narrativas eurocêntricas persistem no discurso das autoridades portuguesas pode ser vista num projeto museológico chamado "Museu das Descobertas", apresentado como parte do programa eleitoral do atual presidente da Câmara de Lisboa, Fernando Medina, em 2017. Embora os detalhes do projeto não tenham sido explicitados no programa, a publicação do nome foi suficiente para acender o debate público. Uma carta assinada por mais de uma centena de académicos portugueses e internacionais foi publicada no site do jornal Expresso, na qual rejeitam o nome proposto, uma vez que reflete uma "concepção obsoleta" do processo colonial que acabaria por "cristalizar uma incorreção histórica", acrescentando que: "seria uma outra forma de reduzir a riqueza e complexidade dos fatos históricos a apenas um ponto de vista - os portugueses. Ou de privilegiar este ponto de vista, impondo-o a outros que dele não partilham" (Margato, 2018). Por outro lado, houve também historiadores que falaram a favor do projeto, referindo-se ao grupo que assinou a carta como um "tribunal da Inquisição" que ataca a identidade nacional (Carvalho, 2018), e sugerindo que

talvez “o debate não anda à volta de um museu, mas da luta entre dois povos, e um deles quer vingar-se” (Costa, 2018).

Um grupo de pessoas pertencentes a comunidades negras que vivem em Portugal publicou uma carta rejeitando a construção do Museu. A carta começa por denunciar a invisibilidade que tiveram no debate e o quão normalizada está a sua ausência nas discussões públicas. Para além do acima referido, declararam que, à luz deste projeto, é urgente a “descolonização da linguagem que leve à descolonização do pensamento, que leve à descolonização do ensino da História e que leve à descolonização do imaginário, e que isso tenha consequências nas ações do presente.” Por sua vez, referem a persistência do mito do "bom colonizador" no imaginário português e a necessidade de desafiar a glorificação do lusotropicalismo que o sustenta (Buala, 2018).

1.2 “E levaram a luz da cultura, Semearam laços de ternura”⁹

O fato de o mito do bom colonizador e do lusotropicalismo continuar a ser apontado como parte do imaginário coletivo português pelas comunidades negras do país, mostra o poder discursivo das políticas de comunicação de Salazar. Entre as décadas de 1930 e 1940, sob o lema “Portugal não é um país pequeno”, uma série de iniciativas para reconstruir a imagem imperial em torno do ditador, e cultivar uma noção de orgulho patriótico nas dimensões do império colonial, foram lançadas pelo regime do Estado Novo. Naqueles anos, Portugal encontrava-se numa posição marginalizada pela Europa, e em resposta, o regime procurou isolar-se do resto do continente instalando a ideia de que Salazar era o

⁹ Da Vinci, 1989

legítimo herdeiro de um império independente, no centro do mundo, e com uma vocação cristã e civilizadora (Ribeiro, 2002).

A "Exposição do Mundo Português" e a construção do "Padrão dos Descobrimentos", fizeram parte dessa manobra propagandística, produzida para comemorar os 800 anos da independência portuguesa (Ribeiro, 2002). Contudo, nos anos de 1950, quando uma parte importante do continente africano começou a ganhar a sua independência, o regime sentiu a necessidade de legitimar a sua presença colonial, e sob o lema "Portugal é um país de costumes suaves", foi criada a narrativa do tropicalismo luso-tropicalista: "um sentido imaginário de Portugal como uma nação multiracial, pluri-continental com uma capacidade inata de colonização amigável e não violenta e uma atitude liberal em relação às relações sexuais inter-raciais e ao casamento. Suprimindo as realidades do racismo e do colonialismo, a propaganda do Estado concretizou-se em estátuas, monumentos e livros de história, assegurando que uma versão perfeitamente alienada da história fosse colocada em pedra"¹⁰ (Braga, 2020).

O apelo feito pela ONU para repensar a forma como a história é ensinada e o material pedagógico presente no sistema educativo português (Commissioner for Human Right - UN, 2021 (A)) faz mais sentido à luz dos esforços de Salazar para instalar uma visão do “colonialismo suave” através do lusotropicalismo. Após uma extensa revisão dos manuais de história, as investigadoras Marta Araújo e Silvia Maeso, da Universidade de Coimbra, concluem que o mito do bom colonizador se perpetua através destes textos, que expõem narrativas que privilegiam uma visão romântica do processo colonial, que escondem a escravatura portuguesa e naturalizam a escravatura (Araújo & Maeso, 2010). Entre os exemplos, as investigadoras, dão conta da visão eurocêntrica transmitida

¹⁰ “an imaginary sense of Portugal as a multi-racial, pluri-continental nation with an innate capacity for friendly and nonviolent colonization and a liberal attitude towards interracial sexual relations and marriage. Suppressing the realities of racism and colonialism, state propaganda became concretized in statues, monuments and history books, ensuring that a perfectly alienated version of history was set in stone” (trad. livre)

por estes manuais, que se expressa numa concepção geográfica baseada na dicotomia centro/periferia. Mostram também como a figura do escravo é constantemente apresentada como uma mercadoria posta em circulação pelas potências coloniais. Assim, no livro *LH8-12009 História Oito*, são mencionados como "importados", "reexportados" e "circulação de produtos", bem como, num manual do 6º ano, lê-se: "Os Portugueses traziam de África ouro, escravos, marfim e malagueta - produtos de grande valor" (Araújo & Maeso, 2013).

Exemplos da persistência do mito do Bom Colonizador e da glorificação das conquistas imperiais também podem ser encontrados na cultura popular. Em 1989 Portugal levou a aclamada banda pop Da Vinci ao Concurso Eurovisão com a sua canção de sucesso Conquistador. Na letra pode-se observar passagens como:

"Seguindo os seus heróis / E levaram a luz da cultura / Semearam laços de ternura" ou um coro que ainda pode ser ouvido em festividades populares:
"Já fui ao Brasil / Praia e Bissau / Angola Moçambique / Goa e Macau /
Ai, fui até Timor / Já fui conquistador" (Da Vinci, 1989).

1.3 A Arte Fascista Faz Mal à Vista¹¹

Enquanto a narrativa do bom colonizador permanece presente no imaginário coletivo português, nem todos os símbolos da ditadura sobreviveram à Revolução dos Cravos. Uma referência particularmente relevante para este projeto foi a série de remoções de monumentos comemorativos de figuras da ditadura levadas a cabo pelo Movimento Democrático dos Artistas Plásticos. Num ato performativo, o coletivo de artistas colocou um pano preto sobre a estátua do ditador, enquanto pronunciava "A Arte Fascista faz mal à vista". A ação, os artistas explicam num comunicado publicado pela revista Flama, é definida como um gesto de liberdade, de destruição simbólica e um ato de criação artística. Além disso, no comunicado,

¹¹Movimento Democrático dos Artistas Plásticos, 1976

o movimento afirma que não são a favor da destruição de monumentos, mas que estão inclinados à opção de os guardar como documentos históricos para "não esquecer nem repetir" (Movimento Democrático dos Artistas Plásticos, 1976).



Fig.3 Revista "Flama". "Movimento Democrático dos Artistas Plásticos" (Universidade de Coimbra, 1976)

Extrapolando a lógica que orientou as ações de protesto e aplicando-as a monumentos que comemoram o colonialismo, o projeto desta dissertação procura dar continuidade ao legado do Movimento Democrático dos Artistas Plásticos. Desta forma, o objetivo é desenvolver uma aplicação capaz de intervir em monumentos cujas narrativas perpetuam ou validam as lógicas de segregação do passado colonial e, no seu lugar, fornecer imagens e narrativas que questionem a sua presença ou tornem visíveis as memórias daquelas pessoas tradicionalmente silenciadas.

2. Enquadramento Teórico

2.1 Pós-colonialismo

O capítulo anterior mostrou como nas sociedades pós-coloniais, a presença e permanência de monumentos que celebram o colonialismo no espaço público têm sido objeto de protesto e debate durante anos. Os estudos pós-coloniais fornecem um quadro teórico suficientemente amplo para compreender este fenómeno e para analisar criticamente como funciona o poder discursivo expresso em tais monumentos e outras obras coloniais. Assim, ao rever algumas das suas principais referências teóricas e respetivos trabalhos, esta secção presta-se a analisar este campo de estudo.

Poder e Conhecimento

Para uma melhor compreensão do poder discursivo que as narrativas são capazes de exercer, e do papel que desempenham na sustentação de certas estruturas sociais, é útil analisar as contribuições do trabalho do filósofo francês Michel Foucault sobre poder e conhecimento. Em termos gerais, Foucault, postula que não podemos pensar o conhecimento como uma área livre e independente do poder político, social e económico, mas sim como um campo intrinsecamente relacionado com estes, ou nas suas famosas palavras: “Não há relação de poder sem a constituição correlativa de um campo de conhecimento, nem qualquer conhecimento que não pressuponha e constitua, ao mesmo tempo, relações de poder”¹² (Foucault, 1977, p. 27.).

Foucault desenvolveu um modo particular de análise chamado Arqueologia do Conhecimento, para estudar a forma como esta relação entre poder e conhecimento se comporta e se tem comportado ao longo do tempo. Este método baseia-se na descrição da forma como várias estruturas sociais, políticas e

¹² “There is no power relation without the correlative constitution of a field of knowledge, nor any knowledge that does not presuppose and constitute at the same time power relations” (trad. livre)

económicas agem, com base nas condições discursivas da época, que acabam por delimitar o seu potencial de ação (Gutting & Johanna, 2021). Desta forma, observa que com o advento da era Moderna, o comportamento das instituições, bem como o pensamento e a linguagem das pessoas, começa a ser governado por verdades científicas aparentemente objetivas, que, no entanto, são descritas por Foucault como meras expressões de compromissos éticos e políticos. Assim, por exemplo, no livro *History of Madness*, Foucault critica a compreensão moderna da loucura, acusando-a de degradar a uma doença mental. Para Foucault, o que foi apresentado como um avanço sobre a ignorância de épocas passadas não foi realmente uma melhoria na sua concepção, uma vez que a loucura passou de ser concebida como "a renúncia à razão" no século XVII para ser descrita simplesmente como uma doença. Para Foucault, o problema reside no fato de a concepção de doença mental se basear em descobertas científicas que, em vez de verdades irrefutáveis, são produtos de questionáveis compromissos éticos e sociais, uma vez que, a seu ver, a loucura desafia as convenções sociais da moralidade burguesa (Foucault, 1979).

Uma expressão clara de como o poder e o conhecimento se relacionam da perspectiva de Foucault pode ser encontrada na sua obra *Discipline and Punish*. Nela, ele critica a noção de que encarcerar criminosos, em oposição a torturá-los ou matá-los, é uma forma mais suave de lidar com eles (Gutting & Johanna, 2021). Foucault observa que o foco da punição muda de ser um ato de justiça, para procurar corrigir comportamentos desviantes do que é "correto" de acordo com as normas sociais ditadas. Esta nova abordagem normativa abre o caminho à distinção entre cidadãos normais e anormais, sendo estes últimos indivíduos sujeitos à correção através de um controle disciplinar: um método tornado possível por técnicas de exame e observação para moldar os comportamentos e discursos considerados fora da norma.

Foucault também demonstra como o controle disciplinar se estende através de várias instituições sociais: “as prisões assemelham-se a fábricas, escolas, quartéis, hospitais, todos eles semelhantes a prisões”¹³ (Foucault, 1979, p. 83). Nesta sociedade disciplinar, é evidente como os objetivos do poder e do conhecimento não podem ser analisados - nem existir - separadamente, uma vez que, como diz a investigadora de estudos pós-coloniais Rachana Chakraborty: “em saber que controlamos e em controlar que sabemos”¹⁴ (Chakraborty, 2009, p. 99). Esta realização é de particular relevância tanto para o trabalho do Said como para os estudos pós-coloniais, pois lança luz sobre as relações de poder presentes na produção e difusão do conhecimento, e sobre o seu potencial para “propagar e reforçar a marginalização e opressão social daqueles que não se conformam com as normas do discurso dominante”¹⁵ (Hiddleston, 2009, p. 76).

Em suma, a conceptualização do poder/conhecimento feita por Foucault, fornece uma certa perspetiva para revelar como as narrativas que moldam o discurso dominante - que, como veremos a seguir para o caso colonial, são construídas a partir de verdades aparentemente objetivas devido à sua origem científica/académica -, estão relacionadas com a capacidade de controlar o colonizado/outro/anormal.

Orientalismo

O pós-colonialismo, como conceito teórico e mais tarde como área de estudo, tem as suas origens no livro Orientalismo publicado em 1978 pelo professor de literatura Edward Said. O autor examinou diferentes textos em francês e inglês escritos na era colonial para concluir que, apesar de afirmarem ter um

¹³ “prisons resemble factories, schools, barracks, hospitals, which all resemble prisons” (trad. livre)

¹⁴ “in knowing we control and in controlling we know” (trad. livre)

¹⁵ “propagate and reinforce the social marginalization and oppression of those who do not conform to the norms of the dominant discourse” (trad. livre)

conhecimento especializado da história e cultura oriental, constroem uma representação imprecisa, estereotipada e enganosa, com base na exacerbação das suas diferenças em relação a eles, os ocidentais (Said, 2002).

Para o autor, o colonialismo é sustentado não só pela força física e pela superioridade dos seus exércitos, mas também pela literatura, história, arte ou antropologia, disciplinas que fornecem narrativas que retratam uma luta entre a racionalidade e a irracionalidade, um mundo oriental que vive na barbárie e precisa de ser civilizado, e onde a invasão é concebida como salvação. Ao fazê-lo, Said explica os laços de interdependência entre a produção académica ocidental e as sociedades imperialistas dominantes, lançando as bases para uma crítica ao discurso ocidental eurocêntrico e à sua hegemonia epistemológica.

“O Oriente e o Islão têm uma espécie de estatuto extrareal, fenomenologicamente reduzido, que os coloca fora do alcance de todos, excepto do especialista ocidental. Desde o início da especulação ocidental sobre o Oriente, a única coisa que o oriente não podia fazer era representar a si próprio. A evidência do Oriente só foi credível depois de ter passado e se ter tornado firme pelo fogo refinador do trabalho do orientalista.”¹⁶ (Said, 2002, p. 284).

Tanto o seu trabalho como os seus postulados continuam a ser utilizados como referência teórica para analisar criticamente a presença de representações estereotipadas de culturas não-europeias-ocidentais e narrativas eurocêntricas na produção de cultura e conhecimento. Em Portugal, por exemplo, o diretor Vasco Araújo, mostrou como este retrato estereotipado do "outro colonizado" descrito por Said pode ser observado no parque temático Portugal Dos Pequenitos. À

¹⁶ “The Orient and Islam have a kind of extrareal, phenomenologically reduced status that puts them out of reach of everyone except the Western expert. From the beginning of Western speculation about the Orient, the one thing the orient could not do was to represent itself. Evidence of the Orient was credible only after it had passed through and been made firm by the refining fire of the Orientalist’s work.”

entrada de um dos pavilhões encontra-se uma série de estátuas retratando homens negros anónimos, com traços exagerados e lábios pintados de vermelho, estátuas que o artista português¹⁷, numa entrevista dada ao Diário de Notícias, descreveu como: “Perplexas pelo fato de estarem ali. Estátuas sem nome e sem identidade, que não representam ninguém mas antes têm a pretensão de representar um povo. Ou um estereótipo de um povo” (Caetano, 2017).

O trabalho do professor de literatura pós-colonial Gautam Basu Thakur mostra como esses retratos persistem e são perpetuados pela cultura popular contemporânea. No seu livro intitulado *Postcolonial Theory and Avatar*, o autor faz uma análise exaustiva em torno do aclamado filme *Avatar*, do realizador James Cameron, que descreve como “narrativa do privilégio europeu e da produção do sujeito”¹⁸ (Thakur, 2016: 11). Segundo Thakur, a história reforça a posição do colonizador - protagonista do filme - como salvador do outro não ocidental, estranho e exótico, representado na tribo Na'Vi, que está condenada às agressões imperialistas. Por outras palavras, através de uma alegoria ficcional do processo colonial, perpetua narrativas eurocêntricas ao construir uma história que cai nos mesmos vícios que a produção académica orientalista descrita por Said.

O Outro Subalterno

O trabalho de Thakur é também um exemplo de como o trabalho de Said abriu o caminho para o desenvolvimento dos estudos pós-coloniais, como uma área de produção académica centrada na investigação dos efeitos do colonialismo e do seu legado nas sociedades contemporâneas (Hiddleston, 2009). O Subaltern

¹⁷ O artista Vasco Araújo fez um pequeno documentário sobre o parque e a sua curadoria celebrando o colonialismo, e nele mostra como, desde a inauguração do parque em 1940, o mesmo ano em que se realizou a Exposição Mundial Portuguesa, nem os objectos nem os textos mudaram. Desta forma, podem encontrar-se placas que afirmam que: “os portugueses foram, entre os europeus, os pioneiros dos descobrimentos geográficos e da abertura do mundo, desbloqueando a comunicação entre as civilizações da terra e permitindo o contacto das culturas nos cinco continentes”. (Caetano, 2017)

¹⁸ “narrative of european privilege and subject production” (trad. livre)

Studies Collective, considerado um dos mais influentes dentro do campo, centra a sua investigação na figura do "subalterno", termo adoptado a partir do trabalho do filósofo marxista Antonio Gramsci, que cunhou o conceito para identificar os grupos sujeitos à hegemonia cultural estabelecida pelas classes dominantes (Hiddleston, 2009). Gramsci argumenta que a hegemonia é uma forma de dominação que requer aceitação para ser legitimada. Para o autor Enrique Dussel, membro do grupo de Estudos Subalternos da América Latina, no caso do colonialismo esta legitimação é expressa sob o mito de que a missão do colonizador é civilizar o bárbaro que vive na irracionalidade, e por isso, o seu sofrimento e sacrifício, são em última análise culpa sua, por viver no atraso e na barbárie (Dussel, 2000). Deste modo, a narrativa colonialista posiciona o colonizador como um sujeito inocente e emancipatório, e a concepção de culpa, nos termos de Gramsci, levaria o subalterno - o colonizado - a legitimar a sua dominação. Nas palavras de Dussel:

“Para os modernos, o bárbaro tem uma 'culpa' (opondo-se ao processo civilizador) que permite que a 'Modernidade' se apresente não só como inocente mas também como 'emancipador' da 'culpa' das suas próprias vítimas. 7) Finalmente, e devido ao carácter 'civilizador' da 'Modernidade', os sofrimentos ou sacrifícios (os custos) da 'modernização' dos outros povos 'atrasados' (imáturos), das raças escravizadas, etc., são interpretados como inevitáveis”¹⁹(Dussel, 2000, p. 29)

Na teoria pós-colonial, o termo subalterno descreve grupos sociais que são política, social e geograficamente marginalizados das estruturas de poder impostas pelos impérios coloniais, dada a sua raça, classe, género, orientação

¹⁹ “Para el moderno, el bárbaro tiene una ‘culpa’ (el oponerse al proceso civilizador) que permite a la ‘Modernidad’ presentarse no sólo como inocente sino como ‘emancipadora’ de esa ‘culpa’ de sus propias víctimas. 7) Por último, y por el carácter ‘civilizatorio’ de la ‘Modernidad’, se interpretan como inevitables los sufrimientos o sacrificios (los costos) de la ‘modernización’ de los otros pueblos ‘atrasados’ (inmaduros), de las razas esclavizadas, etcétera.” (trad. libre)

sexual, etnia, religião ou qualquer outra dimensão de um indivíduo ou coletivo que contradiga as normas sociais impostas pela cultura dominante, ou nas palavras do Professor Boaventura Sousa Santos “A não existência é produzida sempre que uma determinada entidade é desqualificada e considerada invisível, ininteligível, ou descartável. Por conseguinte, não há apenas uma forma de produzir ausências, mas várias. O que une é a mesma racionalidade monocultural”²⁰ (Sousa Santos, 2010, p. 37).

A escritora feminista e membro do Coletivo de Estudos Subalternos, Gayatri Chakravorty Spivak, contribui com uma abordagem particular para a concepção do subalterno na teoria pós-colonial, introduzida na sua obra *Can The Subaltern Speak*, escrita em 1988. Nela, ela analisa a marginalização do subalterno, por meio do seu poder discursivo, ou melhor, a sua falta. Spivak observa como tradicionalmente aqueles que concentram o poder - académicos, líderes religiosos, políticos - sempre falaram em nome do subalterno, privando-o assim da sua própria voz. A autora argumenta que o problema não é que o subalterno não pode falar, mas sim que não consegue encontrar um receptor: “Quando se diz que não pode falar, significa que se falar implica falar e ouvir, esta possibilidade de resposta, responsabilidade, não existe na esfera do subalterno”²¹ (Spivak, 1988, p. 280). Quando a voz do subalterno é mediada por outro ou não é reconhecida pelas suas contribuições para a história, aquilo que ela chama "violência epistémica" está a ser exercido, um tipo de violência que opera através do pensamento, do discurso ou da escrita. A autora observa como esta relação de poder está presente em dois sistemas diferentes de opressão: no domínio colonial e no patriarcado; e como eles operam em simultâneo, deixando as mulheres subalternas duplamente silenciadas. Nas palavras da autora: “Se, no contexto da produção colonial, o

²⁰ “La no-existencia es producida siempre que una cierta entidad es descalificada y considerada invisible, no-inteligible, o desecharle. No hay por eso una sola manera de producir ausencia, sino varias. Lo que las une es una misma racionalidad monocultural.” (trad. livre)

²¹ “When you say cannot speak, it means that if speaking involves speaking and listening, this possibility of response, responsibility, does not exist in the subaltern’s sphere” (trad. livre)

subalterno não tem história e não pode falar, o subalterno como mulher está ainda mais profundamente na sombra”²² (Spivak, 1988, p. 287).

Outra das bases do poder colonial que deriva da marginalização do subalterno, e que ainda hoje permeia a configuração das estruturas sociais contemporâneas e a distribuição do poder, foi construída sobre a “clasificación social de la población mundial sobre la idea de raza” (Quijano, 2014, p. 777). O sociólogo peruano Aníbal Quijano dá conta da forma e do funcionamento desse fenômeno na formulação da sua teoria sobre a "Colonialidade do Poder", publicada em 2000. Quijano postula que, com a constituição da América, dois processos históricos convergiram para dar lugar a um novo padrão de poder. Por um lado, existe a conformação de uma hierarquia social baseada na ideia de raça, que deixou os conquistados numa posição de inferioridade biológica, naturalizando assim a superioridade dos colonizadores como brancos e mais tarde como europeus. E por outro lado, a articulação de todas as formas de exploração de mão-de-obra, recursos e produtos “na relação capital/salário e no mercado mundial”²³ (Quijano, 2014, p. 780).

Esta noção de raça tornou-se o critério fundamental para a classificação da população mundial nas fileiras e papéis da nova estrutura laboral global. Assim, por exemplo, os "índios" estavam confinados à servidão, enquanto os negros estavam reduzidos à escravatura. Com o tempo, esta distribuição racista do trabalho tornou-se mais complexa, dando lugar à constituição de novas identidades sociais na América Latina - geralmente disseminadas através de pinturas chamadas "*pinturas de casta*" ilustradas na Figura 2 - que definiram a geografia social do capitalismo. Assim a Europa e o europeu posicionaram-se no centro do capitalista (Quijano, 2014) e como foi evidenciado anteriormente a

²² “If, in the context of colonial production, the subaltern has no history and cannot speak, the subaltern as female is even more deeply in shadow” (trad. livre)

²³ “en la relación capital/salario y el mercado mundial” (trad. livre)

partir de estudos subalternos, no controlo das subjetividades, na produção de conhecimento e na imposição de novas identidades geo-culturais.



Fig. 4. Da esquerda para a direita lê-se: *Español con India. Mestizo; Mestizo con Espanola. Castizo; Castizo con Espanola. Español; Español con Mora. Mulato; Mulato con Espanola. Morisco; Morisco con Espanola. Chino; Chino con India. Salta atras; Salta atras con Mulata. Lobo; Lobo con China. Gibaro; Gibaro con Mulata. Albarazado; Albarazado con Negra. Cambujo; Cambujo con India. Sanbaigo; Sanbaigo con Loba. Calpamulato; Calpamulato con Canbuja. Tente en el Aire; Tente en el Aire con Mulata. Noteentiendo. Noteendiendo con India. Tornaatroz.*

De-coloniza!

Como foi exposto nesta secção, todos os mecanismos de dominação da era colonial convergem na naturalização de uma narrativa eurocêntrica marcadamente celebrativa das conquistas ocidentais, tornada possível por um quadro epistémico que essencialmente nega “a existência de uma substância humana verdadeiramente outra, algo capaz de não ser apenas um estado imperfeito de si próprio”²⁴ (Todorov, 1992, p. 42). Em contraste, vários dos trabalhos de investigação realizados pelo Coletivo de Estudos Subalternos foram motivados precisamente pelo registo das histórias e experiências de grupos subalternos, a fim de construir novas narrativas baseadas nas suas experiências e subjetividades (Guha, 1982), e assim subverter as identidades impostas pelo colonialismo e as narrativas históricas cristalizadas na produção académica e cultural.

Enrique Dussel acrescenta que a única forma de avançar à superação do legado do colonialismo é negar o mito sobre o qual foi legitimado, ou seja, derrubar a narrativa civilizadora que justifica a violência colonial e mantém os colonizados como culpados, revelando assim a sua natureza irracional, e dar voz às culturas que herdaram o mundo periférico colonial, a fim de abrir o caminho para o estabelecimento de novos diálogos interculturais (Dussel, 2000). Numa linha semelhante, Quijano concentra-se em avançar para a construção de novos quadros epistémicos baseados na comunicação intercultural, que dá prioridade ao intercâmbio de experiências e significados e, assim, a diversidade de narrativas substitui a universalidade da narrativa centro-periferia, “Pois não há nada menos racional, finalmente, do que a afirmação de que a visão específica do mundo de um determinado grupo étnico deve ser imposta como a racionalidade universal, mesmo que esse grupo se chame Europa Ocidental.”²⁵ (Quijano, 1992, p. 448).

²⁴ “the existence of a human substance truly other, something capable of being not merely an imperfect state of oneself” (trad. livre)

²⁵ “Pues nada menos racional, finalmente, que la pretensión de que la específica cosmovisión de una etnia particular sea impuesta como la racionalidad universal, aunque tal etnia se llame europa occidental” (trad. livre)

2.2 Política da Memória

Na seção anterior, mostra-se como as narrativas coloniais e eurocêntricas forneceram um apoio racional aos sistemas de opressão, tornando-se uma das ferramentas fundamentais do poder colonial. No entanto, apesar de décadas - ou mesmo séculos - terem passado desde o colapso das colónias e a subsequente formação de repúblicas independentes, os postulados que dão vida a esta narrativa continuam a ser um reflexo da atual organização social, política e cultural.

Os estudos da memória, particularmente os ramos que se referem à memória cultural, apresentam um quadro conceptual conducente à compreensão da forma como os princípios e valores coloniais têm suportado ao longo do tempo e permeado as nossas sociedades. Esta secção pretende analisar os seus principais autores e postulados, a fim de desenvolver uma melhor compreensão de como o legado colonialista tem utilizado meios como monumentos para se projetar ao longo do tempo.

A Memória coletiva e a sua dimensão política

Um dos pioneiros no estudo destes assuntos foi o sociólogo francês Maurice Halbwachs, que, no seu trabalho póstumo *Mémoire Collective*, propõe que as memórias só apareçam em relação aos quadros sociais em que o assunto se desenvolve, "O mais habitual é que eu me lembre do que outros me induzem a lembrar, que a sua memória vem em auxílio da minha, que a minha é apoiada pela deles" (Halbwachs, 2004: 10). Sob esta formulação, o sociólogo francês conclui que: "São os indivíduos que se lembram, no sentido literal, físico, mas são os grupos sociais que determinam o que é 'memorável' e também como será lembrado" ²⁶(Burke, 1997, p. 44).

²⁶ "It is individuals who remember, in the literal, physical sense, but it is social groups who determine what is 'memorable' and also how it will be remembered" (trad. livre)

A partir desta premissa, autores como o psicólogo Barry Schwartz postularam que a memória tem de ser entendida mais como um processo de produção de significado. Nas palavras do autor “Recordar é colocar uma parte do passado ao serviço das concepções e necessidades do presente”²⁷ (Schwartz, 1982, p. 374). Sob este entendimento, a memória assume um carácter dinâmico, uma vez que é apresentada como uma entidade em constante mudança. Ao mesmo tempo, abre questões relativas às relações de poder presentes neste processo, refletidas nas palavras do historiador inglês Peter Burke: “É importante fazer a pergunta, quem quer que se lembre do quê, e porquê? De quem é registada e preservada a versão do passado?”²⁸ (Burke 1997: 52). Tais questões também podem ser extrapoladas para os termos postulados por Schwartz, ou seja, quais são as necessidades que são satisfeitas quando tal produção de significado é exercida.

Esta concepção alargada dos postulados de Halbwach sobre a memória coletiva deixa claro que o que está em jogo é “a possibilidade de impor a legítima nomeação do passado”²⁹ (Colacrai, 2010: 72) que define os “contornos intelectuais, culturais e sociais” (McGrath, 1997: 82) do nosso presente. Nas palavras de um dos pais da teoria pós-colonial, Edward Said, “A memória colectiva não é uma coisa inerte e passiva, mas um campo de actividade em que eventos passados são seleccionados, reconstruídos, mantidos, modificados, e dotados de significado político”³⁰ (Said, 2000, p. 185).

²⁷ “To remember is to place a part of the past in the service of conceptions and needs of the present” (trad. livre)

²⁸ “It is important to ask the question, who wants whom to remember what, and why? Whose version of the past is recorded and preserved?” (trad. livre)

²⁹ “la posibilidad de imponer la nominación legítima del pasado” (trad. livre)

³⁰ “Collective memory is not an inert and passive thing, but a field of activity in which past events are selected, reconstructed, maintained, modified, and endowed with political meaning” (trad. livre)

Dispositivos de Memória

Para enfatizar o papel da memória na criação de identidades, o egiptólogo Jan Assmann abordou três dimensões que, na sua opinião, Halbwachs omitiu na sua análise, e que são de particular interesse para este projeto de dissertação: “Halbwachs, contudo, o inventor do termo "memória colectiva", teve o cuidado de manter o seu conceito de memória colectiva separado do reino das tradições, transmissões, e transferências que propomos subsumir sob o termo "memória cultural”³¹ (Assmann, 2008: 110). Assmann argumenta que os grupos sociais são incapazes de ter uma memória própria, razão pela qual tendem a utilizar outros meios como dispositivos de memória que cristalizam e institucionalizam as experiências coletivas de uma época e a projetam no tempo: “as coisas não "têm" uma memória própria, mas podem lembrar-nos, podem desencadear a nossa memória, porque carregam memórias que nós investimos nelas”³² (Assmann, 2008: 11). Para o autor, estes meios de comunicação têm a capacidade de transmitir aspetos simbólicos e normativos do passado, sobre os quais as identidades são construídas e as regras que moldam um coletivo/comunidade no presente são instruídas. Embora esta descrição aponte para a capacidade de gerar coesão social, também pode ser utilizada para segregar socialmente, excluindo aqueles que não cumprem os padrões refletidos por esses dispositivos de memória. (Dube, 2015)

Memória Oficial vs. Memória Subalterna

A partir desta concepção, a investigadora Nicole Maurantonio explora a dimensão política da memória, uma vez que a entende como uma entidade sujeita a reinterpretações no tempo e no espaço, cujos significados podem ser debatidos,

³¹ “Halbwachs, however, the inventor of the term "collective memory," was careful to keep his concept of collective memory apart from the realm of traditions, transmissions, and transferences which we propose to subsume under the term "cultural memory." (trad. livre)

³² “things do not "have" a memory of their own, but they may remind us, may trigger our memory, because they carry memories which we have invested into them” (trad. livre)

negociados e, em ambientes definidos por uma cultura hegemónica, subvertidos. Alargando os postulados de Assmann, a autora observa que os dispositivos de memória mencionados pelo egiptólogo, historicamente têm enfatizado uma memória oficial, descrita como uma “memória sancionada por indivíduos/instituições que detêm o poder e sobre os discursos dominantes que deles emanam.”³³ (Maurantonio, 2014, p. 8). E tal como há vozes privilegiadas que participam na construção da memória, há aquelas marginalizadas, cujas expressões culturais – chamadas vernaculares ou populares – são excluídas deste processo e, portanto, omitidas na construção das identidades presentes e futuras (Maurantonio, 2014).

A dualidade entre memória oficial e popular pode também refletir-se nos dispositivos de memória que são utilizados para preservar e transmitir o seu passado. Ekaterina Hasky, professora de retórica na Universidade Estatal da Pensilvânia, argumenta que a memória oficial, fazendo uso do seu poder hegemónico, constrói monumentos, arquivos e museus, todos os meios de comunicação social caracterizados por estarem concentrados na “materiality of the trace, the immediacy of the recording, the visibility of the image”³⁴ (Hasky, 2017, p. 402); cuja natureza, da perspetiva da teoria da comunicação, “weakens the need for a political community actively to remember its past” (Hasky, 2017, p. 402) e que tendem a promover ideologias oficiais das elites governantes enquanto afirmam falar em nome do povo. Na mesma linha, Dube descreve aos memoriais e monumentos, como meios de comunicação oficiais, como objetos silenciosos capazes de emitir uma energia mnemónica com o poder de controlar “o discurso público e a identidade colectiva [...] As estátuas encapsulam tudo o que precisamos de saber, inversamente, sobre o discurso público, em particular,

³³ “memory sanctioned by individuals/institutions wielding power and on the dominant discourses that emanate from them.” (trad. livre)

³⁴ “materiality of the trace, the immediacy of the recording, the visibility of the image” (trad. livre)

sobre questões relativas ao controlo, ao poder e à classe”³⁵ (Dube, 2005, p. 1). Por outro lado, Hasky descreve que a memória vernacular tem sido tradicionalmente transmitida através de manifestações efémeras e não hierárquicas, tais como desfiles, performances, intervenções temporárias ou simplesmente oralmente, práticas que exigem a participação ativa e interação de grupos sociais e privilegiam a heterogeneidade das vozes.

Para Hasky, a irrupção dos novos meios de comunicação - em particular a Internet – nos processos de construção da memória, “colapsa a suposta distinção entre memória moderna ‘de arquivo’ e memória tradicional ‘vivida’ ao combinar a função de armazenamento e ordenação, por um lado, e de presença e interactividade, por outro”³⁶ (Hasky, 2017, p. 402). A autora dá conta das potencialidades da memória digital e da sua capacidade de traduzir e compor todo tipo de suportes – textos, desenhos, fotografia, vídeo e gravações áudio – em código, bem como do alcance da hiperligação e da sua capacidade de facilitar “interligação entre diferentes fontes, produzindo uma heteroglossia cacofónica de expressão pública”³⁷ (Hasky, 2017, p. 405). O autor pondera esta representação optimista da memória digital ao descrever três ameaças que este meio também representa: a primeira está relacionada com os vastos volumes de informação que podem ser armazenados, resultando na dissolução da memória devido à saturação da informação disponível sobre o passado; a segunda baseia-se na cultura comercial que domina na presença do meio, e na sua retórica de decisão individual permanente que procura reforçar “singularidade e estimulante de

³⁵ “the public discourse and collective identity [...] Statues encapsulate all we need to know, inversely, concerning public discourse, particularly, concerning issues pertaining to control, power and class” (trad. livre)

³⁶ “collapses the assumed distinction between modern ‘archival’ memory and traditional ‘lived’ memory by combining the function of storage and ordering on the one hand, and of presence and interactivity on the other” (trad. livre)

³⁷ “inter-connectedness among different sources, producing a cacophonous heteroglossia of public expression” (trad. livre)

compras compulsivas como forma de desempenho de modelação de identidade”³⁸ (Hasky, 2017, p. 408); e finalmente, o autor destaca o desafio de estimular a participação ativa do utilizador na construção da memória, quando confrontado com grandes quantidades de recursos recolhidos e digitalizados.

2.3 Remediação e Memória Cultural

Como foi analisado anteriormente, para se ter uma melhor compreensão de como se desenvolve a dinâmica da memória cultural e, consequentemente, a construção das identidades coletivas, é necessário ter em consideração não só os quadros sociais em que a construção da memória funciona, mas também os quadros dos média. Erll e Rigney, no seu livro *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory* (2009), postulam que o papel dos média transcende a mera função de armazenamento, uma vez que tem um papel ativo na produção de significado e na circulação de memórias. Usando os conceitos apresentados por Bolter e Grusin, argumentam que na dinâmica da mediação e particularmente da remediação, a possibilidade de redefinir ou transformar o que é coletivamente recordado abre-se.

“O conceito de remediação é altamente pertinente para os estudos de memória cultural. Tal como não há memória cultural antes da mediação, não há mediação sem remediação: todas as representações do passado recorrem às tecnologias de meios disponíveis, aos produtos de meios existentes, aos padrões de representação e à estética medial.”³⁹ (Erll & Rigney, 2009, p. 4)

³⁸ “...uniqueness and stimulating compulsive shopping as a form of identity-shaping performance” (trad. livre)

³⁹ “The concept of remediation is highly pertinent to cultural memory studies. Just as there is no cultural memory prior to mediation there is no mediation without remediation: all representations of the past draw on available media technologies, on existent media products, on patterns of representation and medial aesthetic” (trad. livre)

O conceito de remediação foi criado por Bolter e Grusin em 1999, no primeiro capítulo do seu livro *Remediation: Understanding New Media*. O termo é introduzido por um aparente paradoxo estabelecido pelas forças que impulsionam a evolução dos meios de comunicação: por um lado, a sua eliminação –*Immediacy* – e, por outro lado, a sua multiplicação – *Hypermediacy*. Os autores argumentam que os média procuraram representar a realidade da forma mais honesta possível de acordo com o contexto histórico em que operaram, de modo que qualquer técnica ou tecnologia desenvolvida em torno de um meio procurará eliminar qualquer vestígio de mediação que possa afetar a ilusão deste retrato. Nas palavras dos autores: “o próprio meio deve desaparecer e deixar-nos na presença da coisa representada”⁴⁰ (Bolter & Grusin, 1999: 7).

Os autores analisam vários casos para ilustrar a ideia acima referida: a introdução da perspetiva como uma técnica revolucionária para obter uma representação mais precisa da realidade na pintura, a criação (e evolução) da interface como uma tecnologia que procura minimizar a presença de processos computacionais para apresentar o conteúdo desejado e, finalmente, a realidade virtual, o que demonstra explicitamente a intenção de tornar a tecnologia transparente na procura de uma experiência mais imersiva. Nas palavras dos autores: “Uma interface transparente seria aquela que se apaga a si própria, de modo que o utilizador já não está consciente de confrontar um meio de comunicação, mas que, em vez disso, está numa relação imediata com o conteúdo desse meio”⁴¹ (Bolter & Grusin, 1999, p. 24).

A partir dos casos apresentados, Bolter e Grusin introduzem o segundo pilar conceptual na teoria da remediação: a hipermediação entendida como a multiplicação dos meios de comunicação. Tanto na pintura como na informática,

⁴⁰ “the medium itself should disappear and leave us in the presence of the thing represented” (trad. livre)

⁴¹ “A transparent interface would be one that erases itself, so that the user is no longer aware of confronting a medium, but instead stands in an immediate relationship to the contents of that medium” (trad. livre)

observam que para tornar a experiência mais imediata e fiável foi necessária a proliferação e introdução de novos meios de comunicação. Desta forma, o aparente paradoxo da eliminação e multiplicação do meio é esclarecido, o que se explica por uma relação de dependência entre intermediação e hipermédia, ou seja, um meio depende de outro meio para desaparecer como tal.

Finalmente, o conceito de remediação é utilizado para explicar a dinâmica dos meios de comunicação nesta relação de dependência. Os autores mostram como cada meio é o resultado da remediação de outro meio, que reforma, substitui, redireciona ou simplesmente presta homenagem ao seu predecessor, ou seja, nasce num contexto moldado por um meio anterior e não como um agente perturbador externo. Nas palavras dos autores: “O próprio acto de remediação, contudo, assegura que o meio mais antigo não pode ser completamente apagado; o novo meio permanece dependente do meio mais antigo de forma reconhecida ou não reconhecida”⁴² (Bolter & Grusin, 1999, p. 45).

Embora o estudo não aborde as relações de poder que podem estar a influenciar a dinâmica evolutiva dos meios de comunicação social, desenvolve um quadro favorável para autores posteriores como Erlí e Rigney analisarem o papel dos meios de comunicação social na construção da memória, e para integrarem os quadros políticos, culturais e sociais do ambiente e, consequentemente, as relações de poder omitidas. Bolter e Grusin mostram como os atos de remediação abrem a possibilidade de desafiar os processos de significação e representação exercidos sobre um dispositivo de memória. Os autores resumem esta potencialidade da seguinte forma: “confrontando o utilizador com o problema da representação múltipla e desafiando-o a considerar por que razão um meio pode oferecer uma representação mais apropriada do que outro. Ao fazê-lo, estão a

⁴² “The very act of remediation, however, ensures that the older medium cannot be entirely effaced; the new medium remains dependent on the older one in acknowledged or unacknowledged way”(trad. livre)

realizar o que caracterizamos como actos de remediação”⁴³ (Bolter & Grusin, 1999, p. 44).

Na secção anterior foi possível observar como os monumentos podem ser catalogados como dispositivos de memória que tradicionalmente têm estado ao serviço do discurso oficial, erguidos para cristalizar uma interpretação das experiências do passado que dá sentido à ideologia dominante. É sob este entendimento que os atos de remediação são apresentados como um recurso propício para intervir nos monumentos comemorativos da época colonial, uma vez que ao remediá-los, como os autores expõem, é oferecida ao "utilizador" a possibilidade de optar por uma representação alternativa do passado ao oficial e, consequentemente, construir novas narrativas que possam ser projetadas para serem consolidadas na memória coletiva dos cidadãos lisboetas.

2.4 Para recapitular

Em síntese, da análise dos postulados apresentados pelas teorias pós-coloniais foi exposto o poder discursivo proporcionado pela imposição das narrativas coloniais a nível global e de como a epistemologia eurocêntrica confere a essa narrativa uma rationalidade que visa normalizar as relações de poder sobre as quais os impérios foram construídos. Ao mesmo tempo, o termo subalterno foi introduzido a fim de caracterizar o outro não europeu e assim evidenciar as diferentes formas de dominação, segregação e invisibilização a que está sujeito. Ao expô-los, foi lançada luz sobre como ultrapassar e subverter estas formas de controlo.

Por outro lado, a partir dos estudos de memória, foram apresentadas as bases teóricas para esclarecer como estas lógicas coloniais têm sido capazes de se projetar ao longo do tempo. Após observar a sua dimensão coletiva, o seu alcance

⁴³ “confronting the user with the problem of multiple representation and challenging her to consider why one medium might offer a more appropriate representation than another. In doing so, they are performing what we characterize as acts of remediation” (trad. livre)

cultural e a sua capacidade de constituir normas e identidades coletivas, as relações de poder subjacentes à construção da memória foram expostas e foi possível confirmar que existem meios de comunicação social que tradicionalmente têm estado ao serviço da memória oficial. Finalmente, foi possível observar como os postulados de Bolter e Grusin abrem uma alternativa para subverter as narrativas expostas por tais meios: embora aparentemente tenham cristalizado as experiências do passado, ao serem remediados, abrem um espaço para que as memórias sejam contestadas.

3. Investigaç˜o Ativa

Tal como expresso na introdução ao presente documento, a investigação é principalmente orientada pelo objetivo de tornar visíveis as tensões sócio-culturais que emanam da presença de monumentos comemorativos da era colonial (MCECs) na esfera pública. Para problematizar esta ideia, foi revista a conceptualização de Foucault do discurso, do conhecimento e da sua relação com o exercício do poder, enquadrando os MCECs como meio de reprodução de um discurso oficial.

Da perspetiva do filósofo francês, tal discurso está revestido de uma aparente objetividade científica/académica, através da qual impõe normas com potencial para reforçar a segregação social daqueles que não encaixam dentro das margens estabelecidas. Este enquadramento do discurso como forma de exercício do poder é também retomado pelos postulados do Discursive Design.

3.1 Discursive Design

O Discursive Design é uma categoria que aborda as práticas associadas ao design crítico e especulativo, introduzida por Bruce e Stephanie Tharp, em 2013, e que refere a criação de objetos cujo objetivo principal é “comunicar ideias – artefactos incorporados no discurso [...] Funcionam (ou poderiam funcionar) no mundo quotidiano oferecendo utilidade, mas a sua voz discursiva é o mais importante e, em última análise, a sua razão de ser.”⁴⁴ (Tharp & Tharp, 2013, p. 406).

Para dar conta deste conceito, os autores apresentam um modelo tetradimensional (fig. 5) no qual classificam esta prática de acordo com os seus modos de funcionamento (*terminal* ou *instrumental*) e o público alvo (*internal* ou *external*).

⁴⁴ “communicate ideas – artifacts embedded with discourse [...] They function (or could function) in the everyday world offering utility, but their discursive voice is what is most important and ultimately their reason for being.” (trad. livre)

Para um produto discursivo terminal, a apresentação do objeto representa o fim do controlo e do trabalho do designer. Os produtos terminais têm geralmente um objetivo bastante especulativo e não se destinam a ser introduzidos para consumo em massa ou a ter um propósito utilitário. Em contraste, os produtos discursivos instrumentais são enquadrados em projetos maiores, posicionando o objeto de desenho como um meio para outro fim. Caracterizam-se geralmente pela ambiguidade do seu discurso, que em vez de ditar soluções, é introduzido para provocar a reflexão do público.

INTERNAL

TERMINAL

<p>Object is terminus of design activity. Audience is design & related disciplines</p> <p>Example: A Product designed for an exhibition that criticises “green-washing” of products by marketers and complicit designers.</p>	<p>Object is terminus of design activity. Audience is those outside of design</p> <p>Example: A Product designed for an exhibition that questions societal norms of beauty and the objectification of women.</p>
<p>Object is a part of other design activity. Audience is design & related disciplines</p> <p>Example: A Provocative prototype to help elicit values of a design team regarding the meaning & importance of sustainability for upcoming project.</p>	<p>Object is a part of other design activity. Audience is those outside of design</p> <p>Example: A Provocative prototype used to elicit women's values regarding body image for the initial research phase of client project to design exercise equipment.</p>

EXTERNAL

INSTRUMENTAL

Fig. 5. Tipos de produtos discursivos (Tharp & Tharp, 2013)

O segundo eixo, que divide os tipos de design discursivo em função do público a que se dirigem, tem por um lado o público interno, cujos projetos se caracterizam por apelar a uma reflexão crítica sobre a disciplina -design- e, por outro lado, aqueles dirigidos a um público externo, cujo foco é a comunicação de ideias ou compreensões de fenómenos complexos que são relevantes para outros indivíduos ou coletivos.

Considerando os objetivos que norteiam este projeto, o objeto desenvolvido neste processo é colocado em termos de um objeto de Design Discursivo, uma vez que a sua finalidade é promover o debate público em torno da normalização da presença dos MCECs na cidade, a partir de uma posição divergente da posição oficial. Além disso, posiciona-se no quadrante "*terminal-external*", uma vez que, por um lado, pretende maximizar a sua divulgação procurando atingir uma audiência tão vasta quanto possível -quanto maior for a audiência, maior será a influência do discurso- e, por outro lado, dado que o projeto se baseia na especulação de um presente alternativo e conclui sendo publicado como uma provocação para o debate, enquadra-se na categoria "*terminal*". Esta definição permite delimitar o âmbito deste projeto e construir uma metodologia de acordo com a sua natureza. Para este fim, se optou por utilizar os princípios propostos por Fiona Raby e Anthony Dune sobre Speculative Design.

O Speculative Design é uma prática que, através da projeção de futuros possíveis ou da elaboração de presentes alternativos, constrói mundos fictícios sobre os quais são criados protótipos, objetos ou representações de designs. Estes protótipos fazem com que aqueles que com eles interagem desafiem os seus pressupostos sobre a forma como o mundo à sua volta se desenvolve. “Nos cenários que desenvolvemos acreditamos, em primeiro lugar, que devem ser cientificamente possíveis, e em segundo lugar, que deve haver um caminho de onde nos encontramos hoje para onde nos encontramos no cenário. É necessária uma série credível de acontecimentos que conduzam à nova situação, mesmo que inteiramente fictícia. Isto permite aos espectadores relacionar o cenário com o seu próprio mundo e utilizá-lo como uma ajuda para a reflexão crítica”⁴⁵ (Dunne & Raby, 2013, p. 1). Os autores utilizam um esquema de cone para estabelecer diferentes futuros possíveis, projetados a partir do presente. Neste esquema, eles

⁴⁵ “In the scenarios we develop we believe, first, they should be scientifically possible, and second, there should be a path from where we are today to where we are in the scenario. A believable series of events that led to the new situation is necessary, even if entirely fictional. This allows viewers to relate the scenario to their own world and to use it as an aid for critical reflection” (trad. livre)

fazem referência ao facto do desenho tradicional ser construído a partir do eixo do "Probable", e o que propõem em relação ao Speculative Design é passar a uma projecção entre o provável e o plausível, procurando assim desencadear conversas sobre futuros preferíveis -registadas no esquema como "*Preferable*"- com base em questões sociais, económicas, tecnológicas ou culturais do presente.

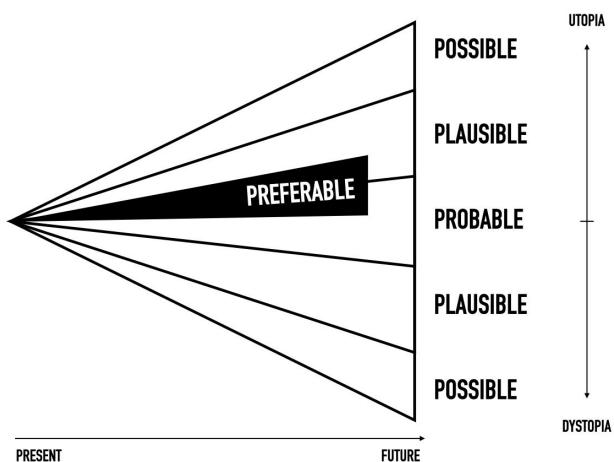


Fig. 6. Future Cone, esquema adaptado por Dunne e Raby para mostrar como o Speculative Design está posicionado.

(a)	(b)
affirmative	critical
problem solving	problem finding
design as process	design as medium
provides answers	asks questions
in the service of industry	in the service of society
for how the world is	for how the world could be
science fiction	social fiction
futures	parallel worlds
fictional functions	functional fictions
change the world to suit us	change us to suit the world
narratives of production	narratives of consumption
anti-art	applied art
research for design	research through design
applications	implications
design for production	design for debate
fun	satire
concept design	conceptual design
consumer	citizen
user	person
training	education
makes us buy	makes us think
innovation	provocation
ergonomics	rhetoric

Fig. 7. Manifiesto A/B. (Dunne & Raby, 2013)

No seu manifesto (fig. 7), os autores caracterizam esta prática em oposição ao desenho tradicional, orientado para o cliente e às regras do mercado. Para eles, o Speculative Design proporciona um campo criativo “free from market pressures and available to explore ideas and issues”. (Dunne & Raby, 2013, p.12)

Um dos aspectos mais relevantes desta abordagem, observado pelo investigador e designer James Auger, está relacionado com a capacidade de construir uma narrativa cuja dimensão "ficcional" seja plausível. Segundo o autor, isto está diretamente relacionado com a ideia de projetar esta narrativa com base numa compreensão do presente em toda a sua complexidade (Auger, 2012). Desta forma, o que foi apresentado nos capítulos sobre a apresentação do tema e do quadro teórico pode ser utilizado como um contributo para a criação de uma ficção mais plausível, nos termos de Auger.

3.2 Quadro metodológico

Embora Dunne e Raby não apresentem uma metodologia específica associada à prática, uma vez que para eles o Speculative Design é mais “uma atitude mais do que qualquer outra coisa, uma posição em vez de uma metodologia”⁴⁶ (2013, p.34), autores como o investigador norueguês Leon K. Johannessen (Johannessen, 2017), analisaram e concluíram -ou codificaram, nos próprios termos do autor- que a prática pode ser descrita por um processo composto por três fases, que foram tomadas como referência para estruturar a metodologia do projeto (tabela 1).

1. Definição do contexto	2. Cenário Fictício	3. Materialização da ficção
---------------------------------	----------------------------	------------------------------------

Tabela 1. Codificação da prática de Speculative Design desenvolvida por Leon Johannessen, adotada para orientar o desenvolvimento do projeto (Johannessen, 2017).

Para Johannessen (2017), a primeira fase consiste em definir um contexto ou um tópico que aborde questões sociais, políticas, econômicas ou culturais. Para efeitos deste projeto, a definição do contexto foi desenvolvida no capítulo Apresentação do Tema, e aprofundada com a revisão da literatura no capítulo Enquadramento Teórico. Em suma, o contexto é descrito pela presença obstinada da lógica colonial nas sociedades contemporâneas, cujos valores têm sido cristalizados nos monumentos comemorativos do colonialismo. Ao estarem presentes na esfera pública da mesma forma que foram erigidas no passado, continuam a reproduzir a ideologia colonial como parte do discurso oficial e contribuem assim para a normalização de tais lógicas de segregação herdadas do passado.

⁴⁶ “an attitude than anything else, a position rather than a methodology” (trad. livre)

Na segunda fase, enunciada por Johannessen (2017), o objetivo é conceber e encontrar problemas em torno dos tópicos levantados na fase anterior, e criar um cenário em que a ficção se desenrola. Para esta fase, propôs-se primeiro levantar referências estéticas tanto para a elaboração da narrativa como para o desenho do objeto. Subsequentemente, foi proposta a elaboração de uma ficção utilizando uma questão do tipo "*what-if*" como base para orientar o desenvolvimento da ficção e, subsequentemente, do objeto especulativo. Também, a título de referência, foram utilizados os parâmetros delineados por Dunne e Raby relativamente à elaboração de cenários científicamente possíveis, capazes de suspender a descrença do seu público. “Normalmente tomam a forma de cenários, muitas vezes começando com uma questão de "*what-if*", e destinam-se a abrir espaços de debate e discussão; portanto, são por necessidade provocadores, intencionalmente simplificados, e fictícios.”⁴⁷ (Dunne & Raby, 2013, p.4). Para concluir esta fase, foi proposta a utilização da técnica de storyboarding para dar forma às intenções de design levantadas a partir da ficção criada.

Finalmente, na terceira fase do exercício, a ficção é materializada. Para abordar este objetivo e considerando os desafios técnicos que são projetados a partir da ficção, foi proposto dividir esta etapa em duas fases: a primeira pode ser descrita como uma de aprendizagem baseada na exploração de técnicas e tecnologias, e na segunda, a ficção é materializada no desenvolvimento de um objeto de desenho especulativo.

Note-se que, seguindo os princípios apresentados pelo investigador Jeffrey Bardzell, durante esta fase foi dada particular ênfase à documentação do processo, expondo em pormenor os desafios e soluções técnicas, bem como os processos criativos que convergiram no objeto de desenho final, uma vez que, segundo

⁴⁷ “They usually take the form of scenarios, often starting with a what-if question, and are intended to open up spaces of debate and discussion; therefore, they are by necessity provocative, intentionally simplified, and fictional.” (trad. livre)

Bardzell, esta prática é essencial para “captar e traduzir os conhecimentos de design em conhecimentos académicos mais amplos”⁴⁸ (Bardzell et al., 2016, p.1).

3.3 Condições técnicas auto-impostas

A partir da revisão bibliográfica, foi identificada uma série de conceitos teóricos úteis com o objetivo de desenvolver uma compreensão mais profunda do contexto em que este projeto tem lugar. Dois deles, devido à sua natureza prática, foram posicionados como fatores de condicionamento técnico para o desenvolvimento do projeto final. Ou seja, independentemente da ficção que levou ao seu desenvolvimento, o projeto teve de considerar as seguintes condições: a primeira está relacionada com a utilização da Internet como meio conducente à sustentação do desenvolvimento e disseminação do projeto. Como Hasky (2017) salientou -mencionado no subcapítulo Política da Memória- os meios digitais, particularmente os circunscritos à Internet, oferecem uma oportunidade de colmatar a lacuna entre os dispositivos tradicionalmente utilizados pela memória oficial -tais como arquivos, museus ou monumentos- e as lógicas em que as memórias populares são transmitidas, caracterizadas pela diversidade de vozes que a constituem e a forma interativa sob a qual são construídas, cuja base é descrita pela participação ativa dos interlocutores.

Por esta razão, bem como devido à massificação do acesso aos telemóveis com Internet -aproximadamente 75 em cada 100 habitantes portugueses (Neves, 2019)-, e portanto, pelo seu alcance potencial, foi decidido desenvolver uma intervenção baseada em tecnologias compatíveis com os principais navegadores (Chrome, Firefox, etc.), sem necessidade de descarregar qualquer aplicação previamente para o dispositivo. Por outras palavras, o projeto final foi proposto para ser baseado numa aplicação web, facilmente acessível por um dispositivo móvel através de um URL. Embora esse facto tenha reduzido a diversidade de

⁴⁸ “capturing and translating design knowledge into broader academic knowledge” (trad. livre)

ferramentas nas quais a aplicação poderia ser desenvolvida (*Unity* ou outros softwares populares para o desenvolvimento de aplicações e jogos para dispositivos móveis), forçou o desenvolvimento de um artefato interativo com baixas barreiras de acesso, uma virtude necessária para aumentar o âmbito desta aplicação.

A segunda condição está relacionada com a utilização da remediação como uma abordagem prática. Como discutido no quadro teórico, este exercício -remediação- proporciona a oportunidade de construir novas narrativas, re-significando ou recontextualizando o objeto a ser remediado, ou no caso desta investigação, os MCEC.

Para além do acima referido, esta condição salvaguarda o cumprimento do segundo objetivo da investigação: explorar as potencialidades da remediação para a construção de novas narrativas, a partir de protótipos digitais de intervenção nos MCEC.

3.4 Implementação

Coleção de referências

Na procura de referências trabalhando com técnicas que poderiam ser descritas da perspetiva de Bolter e Grusin como "remediadoras", o collage parecia ser uma área apropriada a explorar, dada a sua natureza de composição de obras a partir da remistura de vários suportes (recortes de imagens, pinturas, escritos, etc.). Assim, surge a referência de Jiří Kolář, um artista checo conhecido em parte por introduzir técnicas inovadoras ao collage. O seu trabalho mostra como, ao destruir ou fragmentar imagens e depois recompor ou interpolá-las (fig. 8) com outros elementos, o artista deformava mundos que ele considerava já distorcidos e se revoltava contra o discurso dominante do seu tempo, que condenava as formas de arte não representacionais (Samuels, 2017). Este ato de desconstrução e recomposição da imagem, que por acaso revela uma nova narrativa, parecia ser adequado para ser tomado como uma referência estética.



Fig. 8. Zamilovaná lady (1967), Jiří Kolář.

Para além do trabalho de Kolář, foram observados alguns projectos que utilizam o humor como estratégia para o desenvolvimento de projectos de design que procuram gerar discurso. As designers suecas Karey Helms e Ylva Fernaeus (2018), documentaram o processo criativo por detrás de uma série de protótipos desenvolvidos a partir de cenários fictícios, fornecidos com recursos satíricos. Considerando a problemática relação entre as práticas de energia elétrica e as noções de consumo e conservação que começaram com a integração da eletricidade nos lares no final do século XIX, definiram a questão “When do I have time to generate electricity?”. Com base nisto, realizaram um trabalho de campo para desenvolver um quadro humorístico que fornecesse directrizes para o processo de concepção subsequente. A figura 9 mostra um dos projetos com origem neste trabalho.



Fig. 9. Projeto Mr. Hands, desenvolvido no contexto da investigação levada a cabo pelas designers Helms y Fernaeus. “Apresentando, Mr. Hands, os confortáveis companheiros de dia que tiram o máximo partido de cada movimento e posição.

Ergonomicamente concebido e adequado para abraçar eficazmente cada curva, Mister Hands apresenta tecnologia de ponta, permitindo-lhe colher energia de contacto de superfície a superfície, fricção vigorosa, agitação pesada, ou simplesmente agarrando-se bem.”⁴⁹ (Helms & Fernaeus, 2018, p. 9)

A investigação dos designers suecos lançou alguma luz sobre como lidar com as tensões que emanam dos MCECs. Por um lado, observou-se que o humor e a sátira têm o potencial de produzir empatia e compreensão no seu público para questões que tradicionalmente geram incredulidade ou partidarismo. Por outro lado, poder-se-ia observar que ao construir um cenário fictício, uma abordagem conducente ao desenvolvimento de narrativas baseadas no fumo e na sátira, deve: “não sugerindo uma solução através de um futuro explícito que advogue valores aspiracionais incorporados no cenário”⁵⁰ (Helms & Fernaeus, 2018, p. 6).

Cenário fictício

O cenário fictício baseava-se no contexto social e político do Portugal contemporâneo, tenso pela relação com o seu passado colonial. O sociólogo português Miguel Cardina, em entrevista ao Diário de Notícias, salientou que esta relação se baseia numa memória amnésica, aquela que: “seleciona e engrandece uma determinada leitura daquilo que os chamados processos dos descobrimentos, da colonização, da relação com os outros povos, do encontro de culturas, tudo expressões que têm uma carga muito própria, adjetivam positivamente, o que foi o processo da colonização, e essa é a memória dominante” (Cardina, 2019).

⁴⁹ “Introducing, Mister Hands, the comfortable daytime companions that takes full advantage of your every move and position. Ergonomically designed and fit to efficiently hug your every curve, Mister Hands features cutting edge technology, empowering you to harvest energy from surface to surface contact, vigorous friction, heavy shaking, or just holding on tight.” (trad. livre)

⁵⁰ “not suggesting a solution through an explicit future that advocates for aspirational values embedded within the scenario” (trad. livre)

O discurso oficial que emana da esfera do poder político é um exemplo do que Cardina apresentou. A proposta de construir um Museu dos Descobrimentos como parte do programa de campanha do presidente da Câmara Municipal de Lisboa, Fernando Medina -que, aliás, foi eleito nesse mesmo ano-; o erigir de um novo monumento que presta homenagem a figuras do passado colonial como o Padre António Vieira, a permanência dos objetos construídos pelo Estado Novo para reforçar o orgulho português em termos do seu poder colonial e a sua presença -intacta- no espaço público.

Estes elementos foram utilizados como insumos para construir um cenário fictício no qual o objeto de desenho especulativo é projetado. Isto é descrito com base em duas dimensões. Por um lado, existe o contexto sociopolítico que molda este presente alternativo, no qual um poder político é imaginado com uma posição acrítica e mesmo inclinado a reforçar o orgulho patriótico baseado no passado colonial, traços que são exacerbados até ao ponto da sátira. No cenário concebido, especula-se sobre a intenção de expandir as plataformas nas quais as figuras do passado têm sido tradicionalmente celebradas e homenageadas.

A segunda dimensão proposta para o cenário é descrita pelo seu contexto tecnológico, imaginando particularmente a introdução à narrativa de uma nova técnica de Deep Learning que permitiria emular a consciência de uma pessoa numa inteligência artificial treinada a partir dos registo que deixou na sua vida. O cenário fictício continua na situação hipotética de ter de gerar um objeto de desenho que responda às necessidades da classe política, considerando as possibilidades que o contexto tecnológico oferece.

Face a este cenário, foi projetada a ideia de produzir uma aplicação web baseada numa inteligência artificial que permita ao utilizador ver através dos olhos das personagens colonialistas retratadas nos monumentos expostos em toda a cidade.

A aplicação seria possibilitada por esta nova tecnologia, potencialmente treinável com os diários e registros dos colonialistas.

Em termos dos princípios estabelecidos por Dunne e Raby, vale a pena mencionar que o objetivo não era desenvolver uma ficção representando um futuro preferível, mas antes desencadear o debate em torno do que este futuro poderia parecer. Esta posição baseia-se num dos princípios do Speculative Design postulado por Dunne e Raby: “O que nos interessa, porém, é a ideia de possíveis futuros e a sua utilização como ferramentas para melhor compreender o presente e discutir o tipo de futuro que as pessoas querem, e, claro, aqueles que as pessoas não querem”⁵¹ (Dunne & Raby, 2013, p. 2).

Storyboards da app final

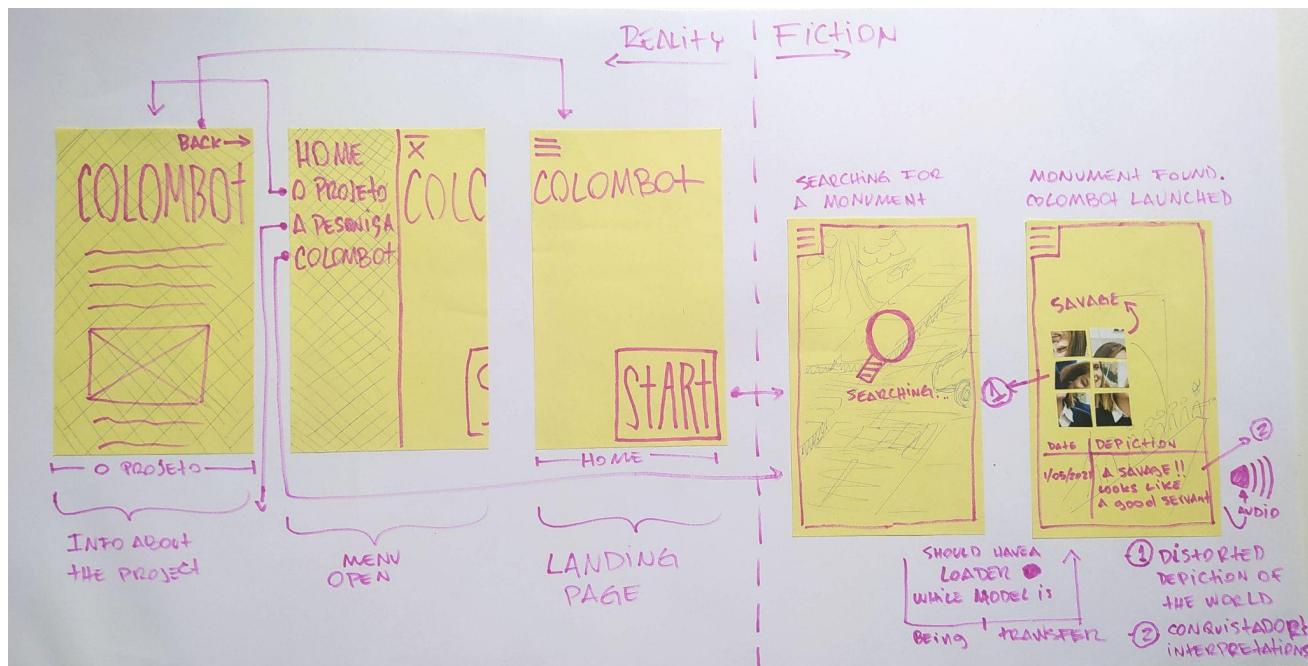


Fig. 10 Storyboard com as secções principais da aplicação.

⁵¹ “What we are interested in, though, is the idea of possible futures and using them as tools to better understand the present and to discuss the kind of future people want, and, of course, ones people do not want” (trad. livre)

A partir da elaboração de um storyboard, foi decidido desenvolver um website, que cumpriria a função de apresentar e divulgar esta pesquisa, bem como acolher a aplicação que daria vida ao objeto de design especulativo. Assim, o website é composto por três páginas: Home, O Projeto e Colombot. Estas, por sua vez, estão distribuídas em duas secções: no lado esquerdo do storyboard são apresentados os elementos e fluxos de navegação, associados à secção de documentação e apresentação do projeto, e à direita, o produto de aplicação do design especulativo. A página principal (home ou landing page) é composta pelo título do projeto, um botão principal que direciona para a aplicação e outro para aceder ao menu. A partir do menu pode aceder à página com a documentação do projeto, onde são apresentados os fundamentos teóricos, bem como a ficção sobre a qual a aplicação é construída. O design do website procura privilegiar o acesso à aplicação sobre a documentação, razão pela qual a página inicial tem uma estrutura simples, destacando acima de tudo o botão que executa a aplicação. O design da página O Projeto também pretende evocar a ideia do "*backstage*" da pesquisa, aparecendo por detrás da página inicial.

Quando o botão principal é clicado, a aplicação corre e começa a procurar monumentos que possam conter as inteligências artificiais dos célebres colonizadores. Uma vez detetada, a inteligência associada é carregada e o personagem é trazido à "vida".

A interface da aplicação em que a ficção é materializada é composta pelas imagens captadas pelo utilizador através da sua câmara, e pelo feedback fornecido pela inteligência artificial ao analisar o ambiente. Este feedback tem um carácter descriptivo que é construído a partir dos diários e registros dos colonizadores, pelo que as descrições -fiéis à perspetiva colonial- são profundamente racistas e eurocêntricas (ver anexo ii).

Estas descrições são apresentadas na interface de três maneiras: em termos visuais, os elementos descritos são retratados de forma fragmentada, e para este efeito optou-se por extrapolar as técnicas de collage de Kolář para representar a perspetiva do colonizador como distorcida e absurda. Em termos narrativos, o feedback dado pelo colonizador é exibido no ecrã e registado numa lista mostrando as últimas descrições feitas. Finalmente, propõe-se a utilização do áudio como meio complementar para expor as descrições, o que, de certa forma, dá voz ao colonizador encarnado na Inteligência Artificial.

Exploração da técnica e levantamento de aprendizagens

Tal como descrito na metodologia, antes do desenvolvimento da aplicação planeada na fase anterior, foi realizada uma série de exercícios exploratórios de várias tecnologias e seus domínios técnicos, a fim de desenvolver os conhecimentos necessários para o desenvolvimento da aplicação, bem como para encontrar as tecnologias mais adequadas para os objetivos do projeto.

Em termos gerais, o primeiro desafio técnico que pôde ser observado foi associado à noção de remediação dos MCEC através das tecnologias fornecidas pela web e as suas linguagens de programação associadas. Para satisfazer esta condição, iniciou-se a exploração de várias técnicas e tecnologias disponíveis para detetar um objeto, categorizado sob o termo *Computer Vision* definido por Ballard e Brown há quase quatro décadas como:

“É a construção de descrições explícitas e significativas de objectos físicos a partir de imagens. O processamento de imagens, que estuda as transformações imagem-a-imagem, é a base para a construção de descrições explícitas. O desafio da Visão por Computador é o da explicitação. As descrições explícitas são um pré-requisito para

reconhecer, manipular e pensar sobre objectos”⁵² (Ballard & Brown, 1982, p. 1)

Computer Vision

Até à data, existem várias bibliotecas⁵³ que permitem o processamento de imagens para deteção de objetos utilizando a GPU⁵⁴ de dispositivos móveis e desktop, e tecnologias associadas à inteligência artificial. O aparecimento do *Tensorflow*, uma biblioteca *open source* que permite a criação, manipulação e/ou utilização de modelos pré-treinados com técnicas popularizadas sob o termo machine learning, deu lugar ao aparecimento de vários modelos de deteção de objetos publicados sob licenças *open source*.

Como indução ao mundo do *Computer Vision*, foi desenvolvido um classificador de cores seguindo uma série de tutoriais desenvolvidos e publicados por Daniel Shiffman (2018), professor do programa de *Interactive Telecommunications* na Universidade de Nova Iorque. Nele são introduzidos os principais conceitos em torno do *Computer Vision*, utilizando a versão javascript (daqui em diante JS) da biblioteca *Tensorflow*. O exercício visa formar uma máquina para identificar e classificar as cores com base na percepção humana da cor (fig. 11). É de notar que o exercício utiliza ferramentas probabilísticas para calcular o erro de previsão e detalha estratégias para otimizar a utilização da memória, que podem ser

⁵² “Is the construction of explicit, meaningful descriptions of physical objects from images. Image processing, which studies image-to-image transformations, is the basis for explicit description building. The challenge of Computer Vision is one of explicitness. Explicit descriptions are a prerequisite for recognizing, manipulating and thinking about objects” (trad. livre)

⁵³ Em informática, uma biblioteca é entendida como um conjunto de recursos de programação disponibilizados para o desenvolvimento de software.

⁵⁴ GPU, sigla de Graphic Processing Unit, é o hardware dedicado à renderização e processamento de imagens e operações matemáticas informáticas. Por sua vez, a GPU fornece a capacidade de executar múltiplas operações ao mesmo tempo, uma característica propícia para treinar modelos de detecção de objectos.

utilizadas numa fase futura para treinar um modelo personalizado para a detecção de monumentos.

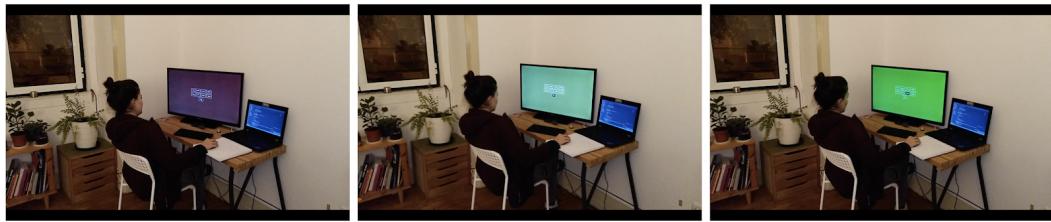


Fig. 11. Processo de treinamento do modelo de classificação de cores

O desenvolvimento do classificador de cores forneceu as competências técnicas necessárias para manipular as tecnologias requeridas para o desenvolvimento de um primeiro protótipo funcional: uma aplicação web capaz de detetar objetos personalizados. Este segundo exercício utilizou a biblioteca de Teachable Machine do Google, um serviço que fornece uma interface para modelos de treino capazes de identificar um objeto específico. Para este fim foi utilizado um brinquedo chamado Troll Colonialista (fig. 12). A saída de previsão fornece um valor binário que representa a presença do objeto na câmara ou, caso contrário, a sua ausência. Para a sua otimização foi necessário acrescentar uma série de fotografias sem a presença do objeto, com as mesmas características do ambiente (fig. 14).



Fig. 12. objeto



Fig. 13. Dataset com objeto



Fig. 14. Dataset do ambiente sem objeto

O resultado foi positivo, obtendo um erro de 0,01% na deteção de objetos (fig. 15), com um protótipo funcional baseado em tecnologias web e suportado por dispositivos móveis. Desta forma, foi possível estabelecer uma abordagem técnica para a deteção de objetos que pode ser utilizada com qualquer outro elemento, e que foi posteriormente utilizada com os MCEC. É de notar que esta experiência demonstrou a relevância de obter extensas bases de dados com imagens (*datasets*) que capturem todos os ângulos do objeto a ser identificado, bem como o seu ambiente e/ou elementos que possam ser semelhantes em forma e cor.

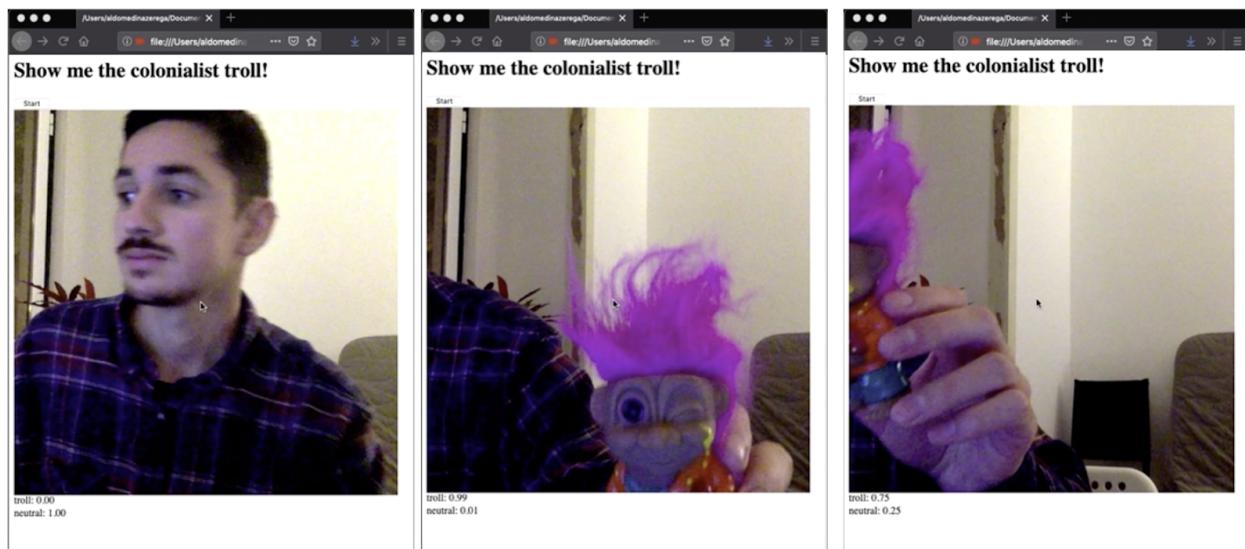


Fig. 15. Resultados da experiência em que um modelo foi treinado para detetar um alvo personalizado, da esquerda para a direita: troll: 0,00, neutro: 1,00; troll: 0,99, neutro: 0,01; troll: 0,75, neutro: 0,25.

A arte de organizar os pixels

Com as bases lançadas para a deteção de objetos, iniciou-se a fase de exploração em torno da manipulação de imagens capturadas pela câmera de um dispositivo

móvel. A API⁵⁵ *Canvas* fornece um conjunto de ferramentas baseadas em HTML e Javascript que dão a capacidade de desenhar gráficos num website. A fim de poder intervir nas imagens e projetá-las na web, esta API fornece um método particular que permite extrair a lista de pixels que compõem uma imagem, denominada pixel array. Cada pixel é expresso por 4 números que variam entre 0 e 255, que representam o seu valor sob o modelo RGBA (vermelho, verde, azul e alfa). Por outras palavras, uma imagem composta apenas por um pixel vermelho seria expressa pelo valor: 255, 0, 0, 0 e 255, onde o primeiro valor representa a quantidade de vermelho, o segundo de azul, o terceiro de verde e o último a opacidade ou transparência do pixel. Desta forma, se quisesse manipular este pixel (ou imagem para efeitos do exemplo) e transformá-lo em azul, teria de modificar o primeiro valor da sua lista, fixando-o em 0 e o segundo valor em 255. Assim, o novo pixel array seria expresso como: 0, 255, 0 e 255.

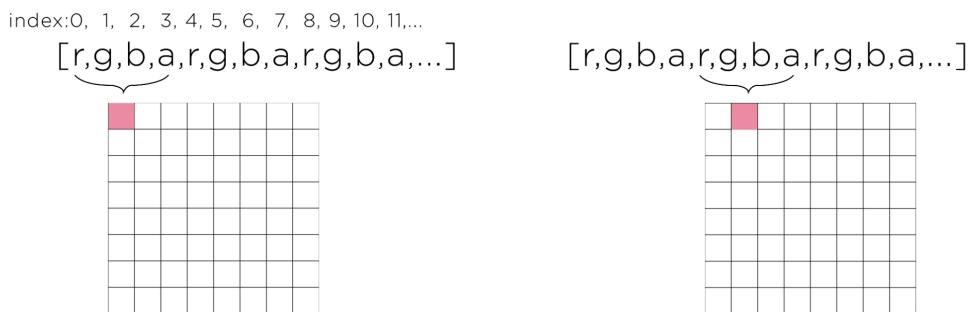


Fig. 16. Ilustração que apresenta como é composto um PA. Os parênteses retos na sintaxe javascript representam uma lista indexada, ou seja, cada valor de uma lista tem uma posição, ou em termos de JS: um índice. Assim, o valor vermelho do primeiro pixel é definido pelo primeiro valor cujo índice é 0, e da mesma

⁵⁵ A documentação da Fundação Mozilla descreve-os da seguinte forma: "As Interfaces de Programação de Aplicações (APIs) são construções disponíveis em linguagens de programação que permitem aos programadores criar funcionalidades complexas de uma forma simples. Absorvem o código mais complexo para fornecer uma sintaxe mais fácil de usar em seu lugar".

forma, o valor vermelho do segundo pixel é representado pelo quinto valor do PA, cujo índice é 4.

Este princípio pode ser alargado aos Pixel Array com milhares de valores cuja manipulação será determinada por operações matemáticas que variam em complexidade, dependendo do resultado a obter. O Javascript fornece vários métodos para a manipulação de listas de valores que facilitam esta tarefa, e na web podem ser encontrados documentados vários exemplos de como implementar alguns efeitos específicos, cujas aproximações podem ser extrapoladas para obter intervenções personalizadas. Vale a pena mencionar que esta lógica também pode ser alargada à manipulação de vídeo, uma vez que estes são compostos por uma série de imagens concatenadas ou, na perspetiva do pixel array, uma lista dinâmica de pixels, cujos valores variam, mas cujo comprimento (número total de valores) permanece constante.

Durante a construção deste projeto, foram realizados vários exercícios com o objetivo de obter uma melhor compreensão de como manipular uma imagem, por exemplo, tornando uma imagem de vídeo preto e branco, ou aplicando algoritmos para otimizar a qualidade de uma imagem de cor limitada (floyd-steinberg dithering). Entre estas experiências, abriu-se o caminho para o desenvolvimento da primeira versão da aplicação: a "pixelização" de uma imagem, cujo resultado evocava a censura do observado pelo utilizador através da câmara do seu telemóvel.

Kolarize: Computer Vision e Processamento de Imagem

Neste exercício, as técnicas de colagem introduzidas por Kolar foram extrapoladas para a web. Desta forma, em vez de utilizar recortes de revistas e textos, o objetivo era desconstruir, fragmentar e distorcer os monumentos observados pelo utilizador através da câmara do seu dispositivo móvel.

Após várias tentativas sem sucesso, foi desenvolvida uma aplicação (especificamente uma componente React.js⁵⁶) suficientemente flexível para formar fragmentos de vários tamanhos e formas, utilizando o vídeo obtido pela câmera do dispositivo. O componente é dividido em quatro seções: primeiro são definidas as configurações iniciais, ou seja, definir o tamanho das peças (ou fragmentos) e obter o tamanho do ecrã do dispositivo; depois são criadas as peças e é armazenada a sua ordem inicial. Na terceira fase, as peças são reordenadas. No caso desta aplicação, foi decidido distribuir as peças aleatoriamente, contudo, tendo sido desenvolvida sob os princípios de "*separation of concerns*"⁵⁷, a função em que as peças são reorganizadas é completamente isolada, pelo que a possibilidade de aplicar outras funções -ou composições- com maior controle do resultado final é deixada em aberto. Finalmente, as peças são desenhadas com a sua nova ordem no elemento *canvas*⁵⁸, o que permite que as peças sejam visualizadas no navegador. Este componente pode ser visto em detalhe no anexo iv e os resultados do primeiro protótipo na figura 17.

⁵⁶ A aplicação foi desenvolvida utilizando o *framework react*, que permite dividir o código em seções, chamadas componentes, que podem ser reutilizadas em diferentes partes da mesma web-app. Por exemplo, o menu pode ser escrito num componente separado, uma vez que será utilizado em todas as páginas.

⁵⁷ Este conceito refere-se a um princípio utilizado na concepção de software e refere-se à ideia de separar um programa em seções de acordo com as funções que desempenha. Esta abordagem é considerada uma boa prática uma vez que facilita os processos de depuração, bem como a sua reutilização em diferentes programas.

⁵⁸ A documentação web da Fundação Mozilla descreve-os da seguinte forma: "O elemento HTML *canvas* (<canvas>) pode ser utilizado para desenhar gráficos através de scripts (geralmente JavaScript). Por exemplo, pode ser utilizado para desenhar gráficos, fazer composições fotográficas ou mesmo fazer animações".

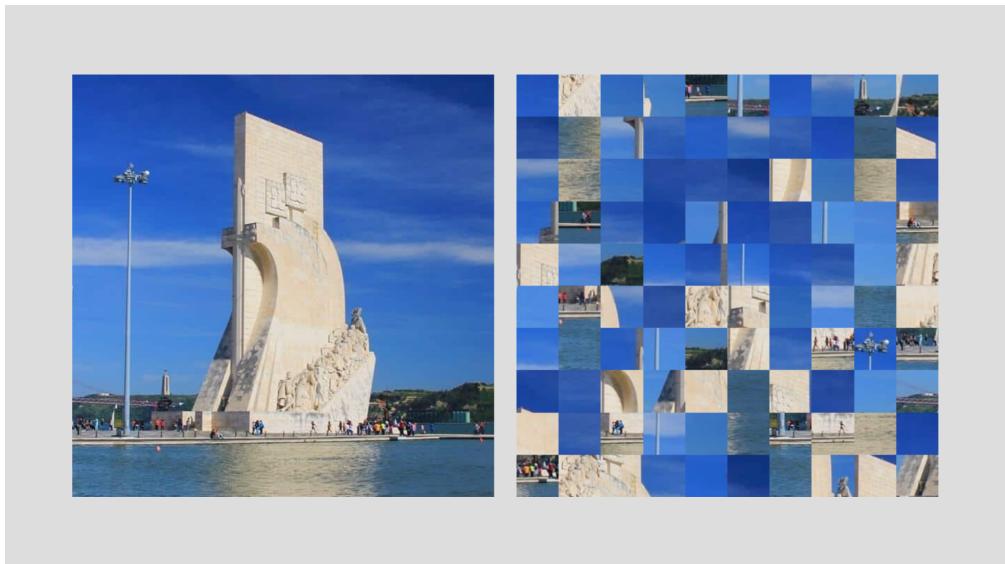


Fig. 17. Resultados de experiências de fragmentação de imagem apresentadas num browser.

Por outro lado, o serviço *Google Teachable Machine* foi utilizado para formar um modelo capaz de identificar o monumento Padrão dos Descobrimentos. A aplicação desenvolvida é capaz de processar este modelo utilizando a câmara dos dispositivos móveis, cujo resultado indica com quanta certeza está a prever que o objeto está presente na imagem analisada. Assim, o processamento de imagens evocando fragmentações Kolář foi ligado à detecção MCEC. Logo, quando o modelo prevê com 99% de certeza que um monumento está a ser observado através da câmara, a intervenção é desencadeada e o monumento distorcido. Na figura x, é mostrado um protótipo funcional que reúne os passos acima, que utilizou um modelo treinado para detetar o brinquedo presente na imagem como gatilho para a "*Kolarização*" da imagem. Cada quadrado é dinâmico, representando o movimento do vídeo.

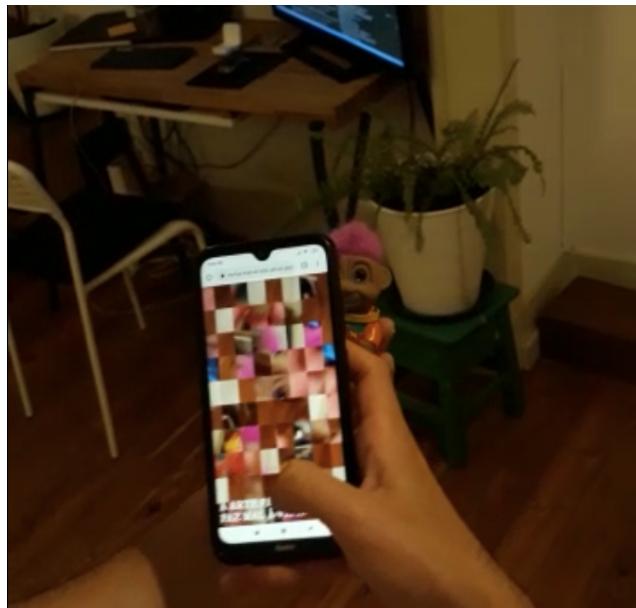


Fig. 18. Protótipo funcional que fragmenta a imagem quando se deteta um objeto pré-definido.

Realidade Aumentada

O terceiro e último exercício desta fase de exploração e aprendizagem foi orientado pela ideia de experimentar técnicas e tecnologias associadas à realidade aumentada, aplicáveis à web. Para este exercício optou-se por desenvolver um mini-projeto, cuja intenção inicial era utilizar o ambiente dos MCEC para projetar uma espécie de museu de memórias subalternas, acessível através de uma aplicação que, como em casos anteriores, detetasse o monumento e exibisse imagens, textos e obras associadas a estas memórias à sua volta. A ideia surgiu das palavras de Mustafah Dadah, citadas no capítulo 3, onde ele menciona a necessidade de ter uma obra da magnitude do Padrão dos Descobrimentos que exponha as faláciais da narrativa colonial e denuncie as atrocidades que ocorreram durante os diferentes períodos do processo colonial português. E foi precisamente neste monumento que a intervenção pretendia ser gerada, devido à magnitude do espaço "aberto" à sua volta, propício para projetar estes elementos sem obstáculos que afetassem o efeito imersivo da realidade aumentada.

O processo começou pela sua dimensão técnica, explorando as tecnologias disponíveis em torno da realidade aumentada para a web que eram suficientemente flexíveis para poder compor livremente a estrutura do museu e ao mesmo tempo proporcionar a possibilidade de desenvolver elementos capazes de interagir com o utilizador. Os primeiros passos foram dados utilizando como base uma experiência realizada à margem desta investigação. Esta foi desenvolvida com o software *Unity* e o plugin *Vuforia* (ver fig. 19). Embora esta abordagem cobrisse potencialmente ambos os requisitos auto-impostos, não forneceu uma solução web e foi, por isso, abandonada antecipadamente.

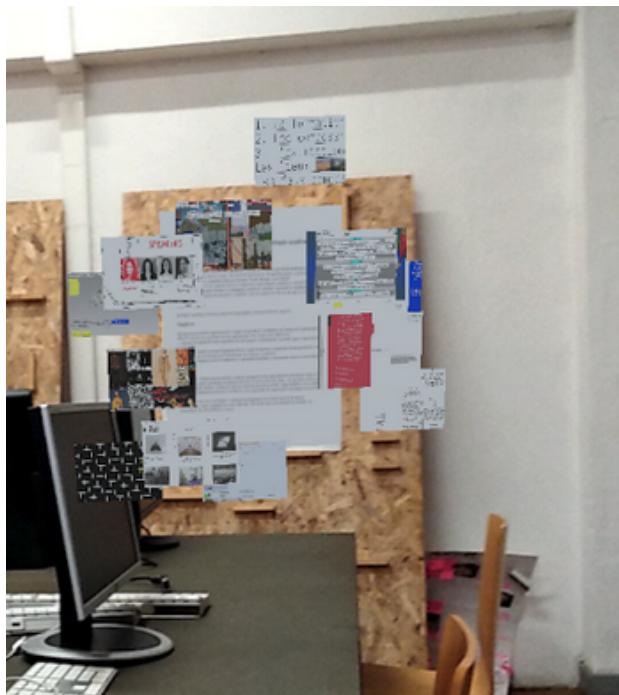


Fig. 19. Projeto de Realidade Aumentada co-desenvolvido com Abel Quental, utilizando Unity e Vuforia para projetar vídeos e imagens num cartaz que duplicou como placar.

Como alternativa, foi utilizada a biblioteca Three.js baseada em javascript, destinada a criar e visualizar gráficos 3D para a web, que possui uma extensa documentação e uma comunidade ativa que desenvolveu vários serviços de

código aberto com base nela. Entre eles encontra-se a react-three-fiber, que fornece uma série de componentes baseados em Three.js para serem utilizados em aplicações desenvolvidas em React, o que abriu a possibilidade de adaptar e reutilizar componentes que tinham sido criados anteriormente, tais como os encarregados de utilizar os modelos treinados para detetar MCEC.

A título experimental, foram desenvolvidos dois exercícios fornecidos pela documentação da Three.js. Ambos consistiram em gerar uma aplicação capaz de detetar as interacções de um utilizador num ambiente de realidade aumentada criado através de um *browser*. O primeiro proporcionou a capacidade de ler cliques no espaço, tendo como resposta a criação de cones localizados no sítio onde o clique foi feito (ver figura 20) e o segundo a possibilidade de desenhar no espaço, deslizando os dedos no ecrã do dispositivo (ver figura 21).



Fig. 20. Exercício em que registram-se os cliques num ambiente de realidade aumentada. Os cones são afixados nas coordenadas do clique.



Fig. 21. Exercício no qual são registados os slides, permitindo ao utilizador desenhar no espaço tridimensional.

A exploração das tecnologias da realidade aumentada para a web parou depois de ter realizado estes exercícios, ao dimensionar a quantidade de trabalho necessária para o desenvolvimento de um protótipo funcional que proporciona ao utilizador a experiência de navegar imersivamente pelo espaço. A modelação 3D de cada uma das peças a serem expostas, a sua composição numa rota de navegação tipo museu e a ligação de um ambiente baseado em AR com as tecnologias de inteligência artificial utilizadas para a detecção de objetos, ultrapassavam o período de tempo

desta investigação. No entanto, a partir desta experiência foi possível confirmar que é tecnicamente viável desenvolvê-la. Apesar do acima exposto, verificou-se que era viável em termos técnicos e os obstáculos que surgiram neste último exercício ajudaram a clarificar e delimitar o âmbito do objeto a ser desenvolvido neste projeto.

*3.5 Web-based App final — *Colombot: Bring Your Favorite Colonialist to Life!**

Colombot é uma aplicação web desenvolvida a partir de um cenário fictício, que emula a recriação das consciências de figuras históricas imortalizadas em monumentos localizados na cidade de Lisboa, que são encarnadas em inteligências artificiais desenvolvidas a partir dos pensamentos e reflexos recolhidos nos seus diários e registos. Por outras palavras, é apresentado como um objecto cuja intenção - retirada do cenário ficcional - visa aproximar as figuras do colonialismo do povo português e reforçar o seu carácter heróico, mas que no entanto acaba por evidenciar fortemente alguns elementos da narrativa colonialista tradicionalmente omitidos pelo discurso oficial.

Em termos práticos, a aplicação web permite ao utilizador observar o mundo através dos olhos destas personagens, que descrevem o ambiente a partir da sua perspetiva colonial anacrónica. Estas descrições são aplicadas a objetos e pessoas capturadas pela câmera do dispositivo móvel, e são gravadas na interface da aplicação, bem como reproduzidas através de áudio. Quando um objeto é detetado sobre o qual a AI tem uma opinião, localiza-se na imagem, apontando a que elemento do ambiente se refere especificamente. Como marcador, é produzida uma representação fragmentada do elemento, evocando a visão distorcida da realidade por parte do colonialista (ver fig. 24).

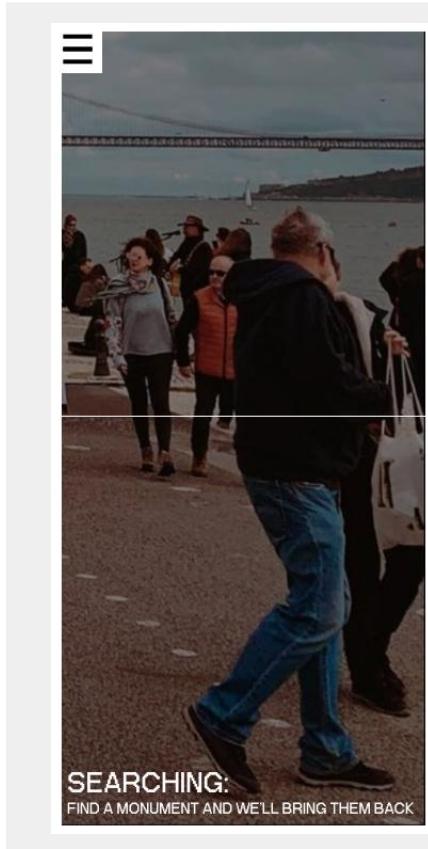


Fig. 22. Colombot na procura de monumentos



Fig. 23. Colombot encontrando um monumento



Fig. 24. Colombot encarnado na AI

Em termos técnicos, a aplicação tem muitas semelhanças com a forma de funcionamento descrita na ficção. Por um lado, trabalha de fato com base numa inteligência artificial que, no entanto, se limita a detetar objetos em imagens capturadas pelo utilizador através da câmara do dispositivo móvel. Antes de integrar esta inteligência artificial na aplicação, foram explorados dois modelos de fonte aberta para decidir qual poderia melhor servir os objetivos da aplicação: "YOLO v3" pela sua precisão na identificação de objetos e "COCO ssd-mobilenet v2" (a seguir COCO), óptimo para processamento em dispositivos móveis, devido ao seu pequeno tamanho. Considerando que a aplicação foi concebida para ser executada em telemóveis, optou-se por utilizar o segundo modelo. A figura 25

mostra um protótipo de trabalho com o modelo a ser processado no browser e a detecção de um objeto.

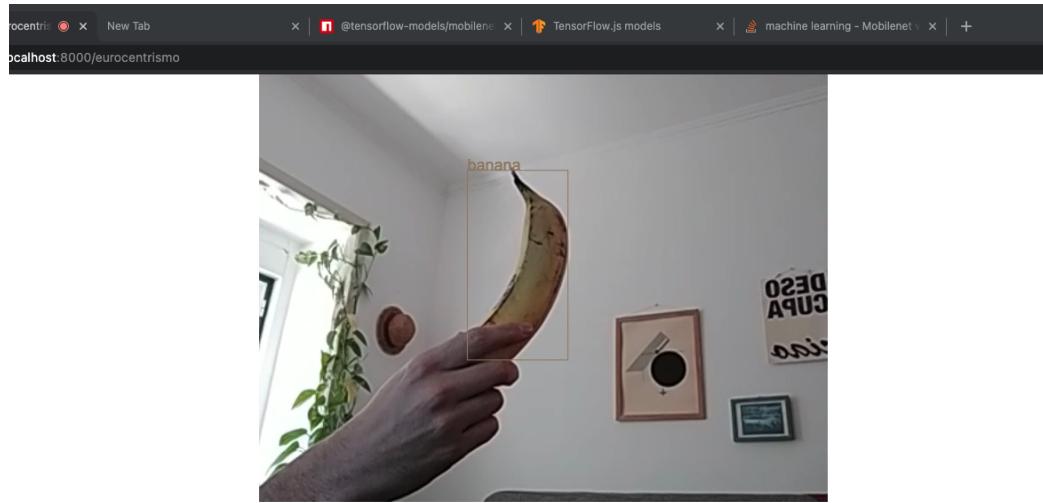


Fig. 25. Protótipo funcional utilizando *Tensorflow* para processar o modelo COCO ssd e o elemento de tela para renderizar a imagem, juntamente com uma etiqueta indicando a localização do objeto.

COCO é capaz de detetar até 90 elementos (ver classes COCO ssd no anexo i), variando de "pessoa" a "zebra" ou "chávena de chá". A partir desta base de dados e como protótipo, foi construído um pequeno guião com duas funções: associar prefixos às etiquetas -nomes dos objetos- fornecidas pelo COCO, que são renderizadas no objeto, e gerar o diálogo do bot, como uma descrição do elemento detetado. Desta forma, por exemplo, a uma pessoa detetada pelo bot é atribuído o prefixo selvagem, e a sua descrição pode ter associada uma frase como: "Looks like a good and talented servant" (ver anexo ii, com o resto do guião). Algumas das frases do guião foram retiradas dos registos de colonizadores famosos. Por exemplo, a frase acima foi retirada da investigação de Ramón Grosfoguel, que analisou os diários de Cristóvão Colombo:

“they come here from tierra firme to take them captive. **They should be good and intelligent servants**, for I see that they say very quickly everything that is said to them; and I believe that they would become Christians very easily, for it seemed to me that they had no religion. Our Lord pleasing, at the time of my departure I will take six of them from here to Your Highnesses in order that they may learn to speak...”⁵⁹

(Cristobal Colon, en Grosfoguel, 2015, p. 33)

Tendo como condição para desenvolver esta aplicação em tecnologias compatíveis com os principais navegadores do mercado, se escolheu desenvolvê-la com Next.js, uma estrutura construída em node.js e React.js, eleita por fornecer uma série de funcionalidades como *server side rendering* e a possibilidade de gerar páginas estáticas, o que permite desenvolver websites altamente eficientes em termos de recursos. Esta qualidade é sempre desejada no desenvolvimento de software, contudo para este caso é particularmente necessária, devido à elevada carga de processamento computacional, principalmente exigida pelos sistemas de detecção de objetos (AI) e pelas intervenções gráficas da imagem.

Em termos gerais, a aplicação é estruturada por 5 componentes independentes que interagem entre si em momentos diferentes, e que foram programados para dar vida à aplicação (fig. 26). O primeiro componente é responsável pela detecção do MCEC, por meio de um modelo treinado com o serviço *teachable machine* (fig. 21). Esta componente foi adaptada desde os primeiros exercícios realizados sobre computer vision, na fase de exploração de técnicas e tecnologias. Uma vez detetado o monumento, é executado um conjunto de componentes que constituem a AI do colonizador. Uma vez detetado o monumento, os restantes quatro componentes, que compõem a AI do colonizador, são executados. O Componente

⁵⁹ “eles vêm da Terra firme para os levar cativos. Devem ser bons e inteligentes servos, pois vejo que dizem muito rapidamente tudo o que lhes é dito; e acredito que se tornariam cristãos muito facilmente, pois pareceu-me que não tinham religião. Nosso Senhor agrada-me, na altura da minha partida levarei seis deles daqui para Vossas Altezas, para que aprendam a falar...” (trad. livre)

2 utiliza a biblioteca tensorflow.js para processar o modelo de detecção de objetos COCO acima mencionado. Uma das suas virtudes é que foi programado para ser capaz de processar qualquer outro modelo, sem exigir alterações à sua estrutura.

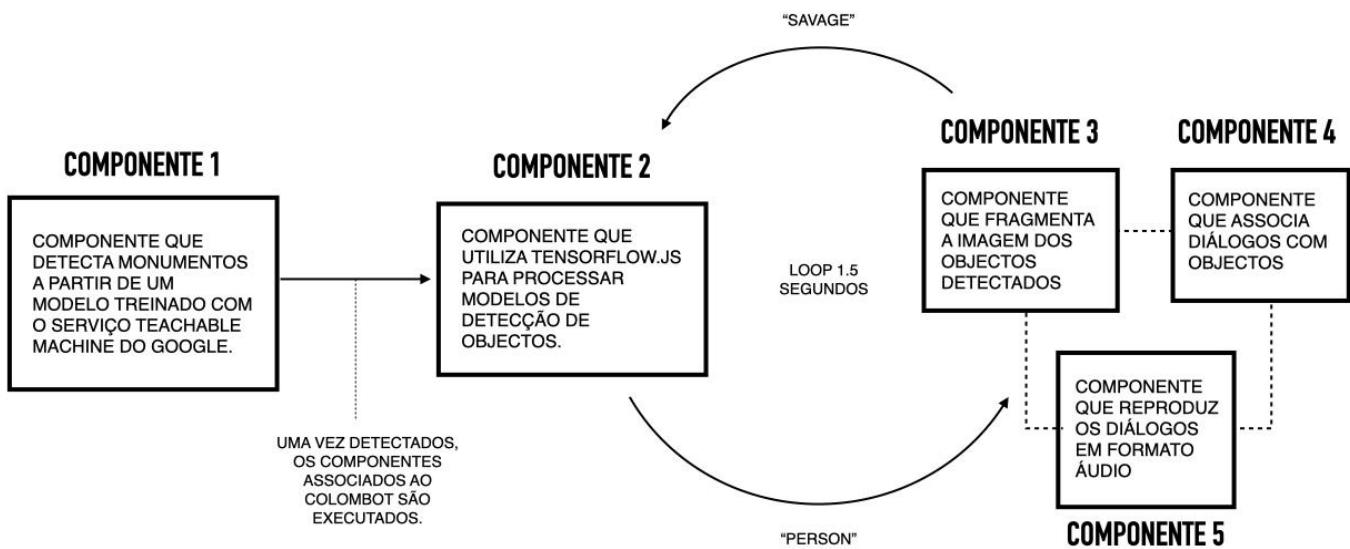
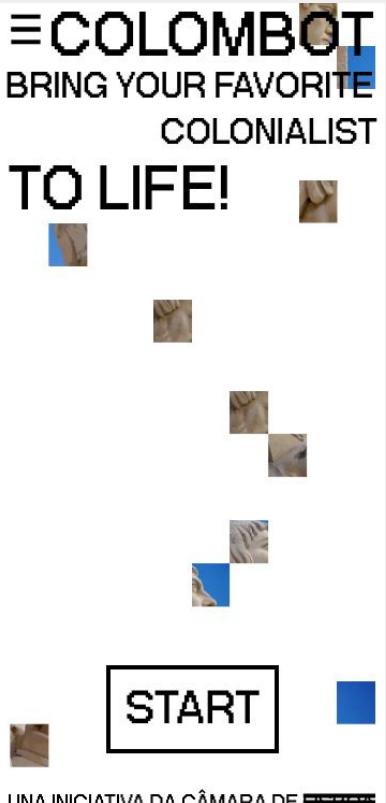
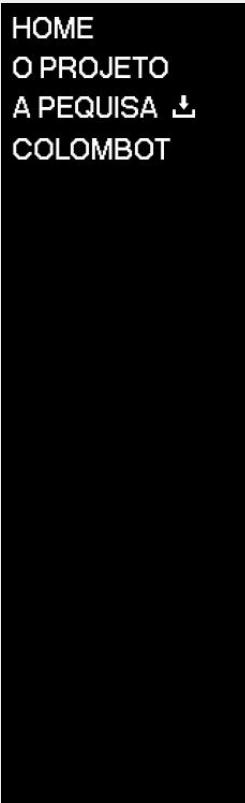


Fig. 26. Diagrama mostrando os principais componentes programados que suportam a aplicação.

Os restantes componentes constituem as interações do colonizador. O terceiro recebe as coordenadas do objeto detetado na imagem, fornecidas pelo COCO. Estes são utilizados para aplicar o mesmo procedimento utilizado no exercício "Kolarize" descrito acima, que em resumo fragmenta e recompõe o quadrante que contém o objeto, utilizando a sua matriz de pixels. O quarto componente é responsável pela distribuição dos diálogos: recebe uma etiqueta (pessoa, cão, planta) e associa-lhe uma descrição a partir do guião acima descrito. Atualmente utiliza um critério binário para associar frases a objetos: se for uma pessoa, utiliza um conjunto de frases elaboradas para pessoas, e se não for, utiliza uma para objetos. Este componente foi concebido para ser facilmente alargado através da incorporação de novos critérios desenvolvidos a partir das classes utilizadas pelo

COCO para detetar objetos. O quinto é um pequeno componente responsável pela execução de pistas de áudio associadas a estas frases (ver anexo v).

A aplicação foi alojada num website onde é apresentada a base teórica da investigação, bem como o cenário fictício em que a aplicação é enquadrada e a documentação do processo (fig. 29). Este trabalho foi publicado na web e pode ser acedido através da url: <https://arte-colonialista-faz-mal-av-ista.vercel.app/>. O código foi alojado num repositório github e publicado sob a licença MIT, que permite a sua divulgação, modificação, uso privado e comercial. A sua ligação é: <https://github.com/aldomedina/ArteColonialistaFazMalAVista>.

		
Fig. 27. Home	Fig. 28. Home com menu aberto	Fig. 29. Página “O Projeto”

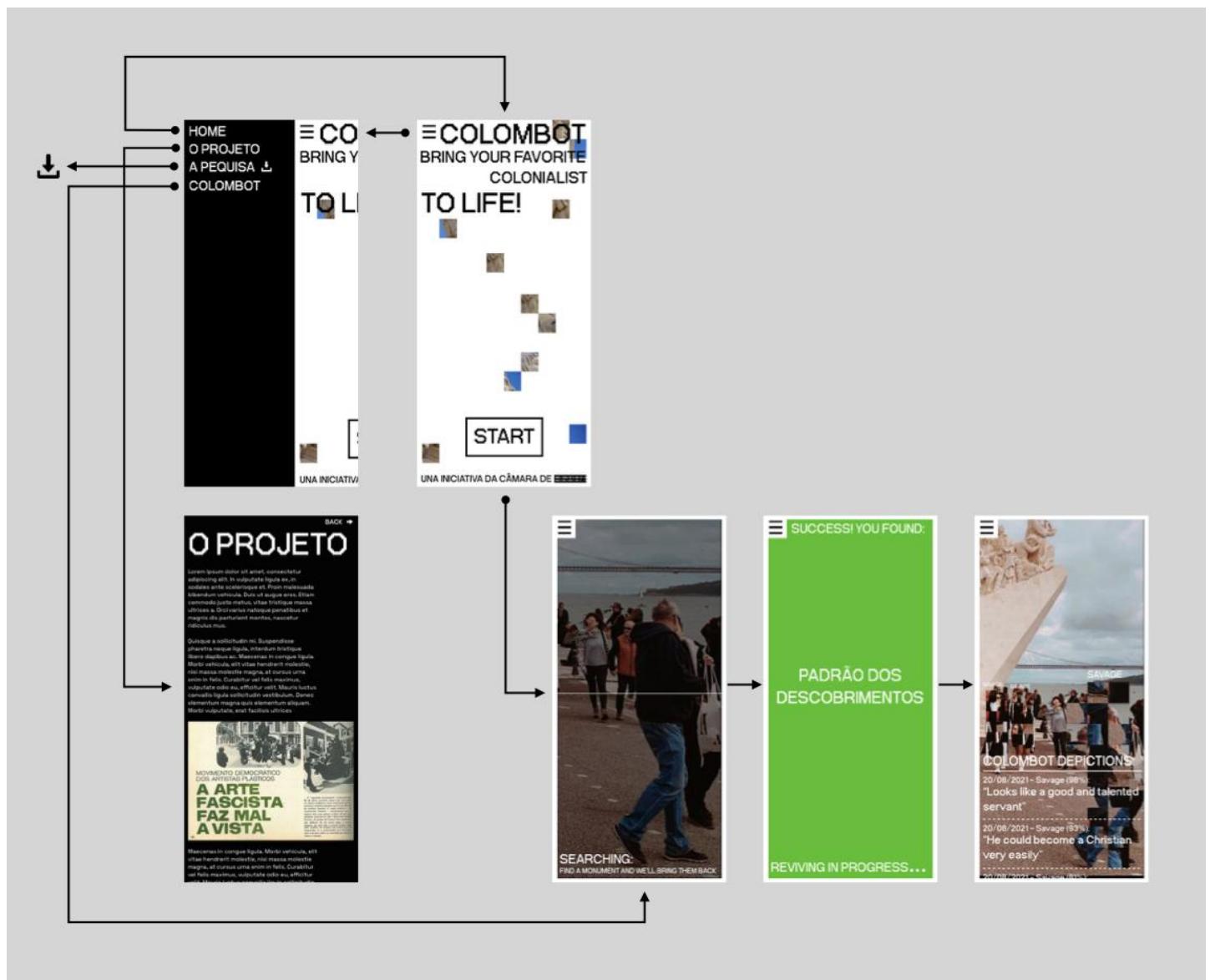


Fig. 28. Árvore de navegação

4. Reflexões Finais

A partir do desenvolvimento deste projeto foi possível ver como as ferramentas fornecidas pelo design, como disciplina, fornecem uma base para levantar questões sobre objetos que estão presentes na vida quotidiana. No caso deste projeto, esta perspetiva do desenho forneceu uma base crítica para observar os MCEC como o meio de um relato para além deles próprios, uma noção que guiou a investigação subsequente.

Com base nas ideias de duas linhas de investigação (pós-colonialismo e estudos de memória), foi possível identificar um fenómeno subjacente ao acima referido, que tem a ver com os restos e ramificações do colonialismo nas estruturas sociais contemporâneas, e os monumentos como meio de reprodução destas lógicas coloniais, que têm vindo a ser historicamente segregadoras. Com esta compreensão mais ampla do fenómeno, foi identificada uma estratégia potencial para subverter as narrativas aparentemente cristalizadas em tais monumentos, associada à teoria da remediação.

Isto levou à concepção de um projeto que, por um lado, procurou tornar visíveis as tensões sócio-culturais que emanam da presença de monumentos que celebram a era colonial na esfera pública; e, por outro lado, explorar o potencial de remediação nos monumentos, a fim de subverter as narrativas oficiais que estes expuseram. Tendo em conta estes objetivos e a forma como a análise do fenómeno foi estruturada, foi decidido desenvolver uma aplicação web que procurava provocar o debate, revelando a dimensão opressiva, violenta e racista da era colonial, omitida de um discurso oficial que, em oposição, promove expressões celebrativas e, em última instância, contribui para a reprodução de lógicas coloniais ainda presentes na sociedade atual.

Os princípios do Discursive Design e do Speculative Design foram utilizados para conceber e desenvolver esta aplicação. Em retrospetiva, tal como expresso pelos seus autores, a metodologia construída a partir destes princípios revelou-se

bastante útil, tendo em consideração os objetivos estabelecidos e o nível de complexidade do problema em que o projeto é enquadrado. A ruptura com uma abordagem de design tradicional -que pode ser descrita sob a lógica de problema-solução-, levou à procura de recursos que se concentram na promoção do debate público. Assim, a utilização de um cenário fictício como ponto de partida, e da sátira como recurso narrativo, tornou possível cobrir simultaneamente diferentes arestas de um fenómeno complexo e traduzi-las num cenário simples e provocador.

Ao longo do desenvolvimento deste projeto, foram explorados diferentes campos disciplinares, cujas perspetivas, métodos e ferramentas práticas convergiram na materialização de um objeto de desenho. Este processo demonstrou a capacidade da área para interagir com outras disciplinas e a forma como estas enriquecem a sua prática e dão novas camadas de complexidade aos objetos por ela produzidos. Um exemplo disto foi como as práticas, técnicas e ferramentas de engenharia foram utilizadas para materializar o desenho projetado a partir da ficção, e da mesma forma, como as ciências sociais forneceram uma base teórica que alargou a compreensão do fenómeno em que o projeto está enquadrado, proporcionando assim um ponto de partida mais complexo em termos conceptuais.

Por outro lado, vale a pena destacar os efeitos positivos das condições auto-impostas para o desenvolvimento deste projeto. Por um lado, a ideia de utilizar de alguma forma a remediação manteve o desenvolvimento do projeto constantemente centrado no problema principal: os monumentos comemorativos dos tempos coloniais. Em diferentes momentos do processo criativo, esta restrição manteve o projeto orientado, sem perder de vista o objetivo. Por outro lado, a limitação das possibilidades técnicas apenas às disponíveis para o desenvolvimento de aplicações web numa fase inicial do projeto, tornou necessário expandir o repertório de ferramentas tradicionalmente associadas a este meio (botões, campos de texto, hiperligações, etc.). Assim, em vez de interagir

com um bot através de um serviço de mensagens -ou chat-, optamos por utilizar os elementos do ambiente capturados por meio de uma webcam. Desta forma, a "mensagem" transmitida pelo utilizador é composta pelos elementos capturados e, em resposta, o bot gera uma interpretação destes, em forma escrita e áudio. Desta forma, a gama de interacções normalmente associadas a um sítio web é alargada. A fim de enfrentar este desafio técnico, foi necessário explorar ferramentas de ponta, tais como a incorporação de tecnologias associadas à inteligência artificial, expandindo assim o repertório dos mídia tradicionalmente associados ao design.

Outro ponto a refletir diz respeito ao fato de muitos dos autores revistos no enquadramento teórico, associado à área dos estudos pós-coloniais, mencionarem a necessidade de dar voz a grupos sociais que historicamente têm estado numa posição subalterna e foram excluídos da construção da memória oficial nas suas respetivas nações. Este fenómeno, como as comunidades afrodescendentes de Portugal observaram no caso do Museu dos Descobrimentos, continua a ser reproduzido nas sociedades modernas e, portanto, precisa de ser abordado urgentemente. Embora houvesse uma intenção de abordar esta dimensão do problema, foi decidido favorecer uma narrativa simples. Além disso, esta dimensão foi deixada de fora porque para a abordar com a profundidade que merecia seria necessária a adaptação de técnicas associadas à historiografia, mais uma vez atravessando novas fronteiras disciplinares, que ultrapassavam os prazos definidos para o desenvolvimento deste projeto. Desta forma, uma potencial linha de investigação que se abre a partir deste projeto está relacionada com a seguinte questão: como podem práticas como o Design Especulativo ou o Design Discursivo contribuir para os atuais desafios sociais, tais como tornar visíveis memórias historicamente silenciadas?

Paralelamente ao acima exposto, embora através da ficção que sustentou o objeto de desenho final é dado um aceno para desmascarar as estruturas de poder que operam por detrás da decisão de construir ou manter tais monumentos na esfera

pública, esta surgiu como uma área que merece ser explorada em profundidade de forma independente. Tal como no ponto anterior, outra linha potencial de investigação emergente da experiência deste projeto relaciona-se com a forma como o design pode abordar as questões sugeridas por Peter Burke, tal como aplicadas aos monumentos comemorativos da era colonial: “É importante fazer a pergunta, quem quer que se lembre do quê, e porquê? De quem é registada e preservada a versão do passado?”⁶⁰ (Burke, 1997, p 52).

⁶⁰ “It is important to ask the question, who wants whom to remember what, and why? Whose version of the past is recorded and preserved?” (trad. livre)

Bibliografía

- Araújo, M., & Maeso, S. R. (2010). Explorando o eurocentrismo nos manuais portugueses de História. *Estudos de Sociologia*, 15(28).
<https://doaj.org/article/ad78247cfa304e648bdc97e57bb8a628>
- Araújo, M., & Maeso, S. R. (2013). A presença ausente do racial: discursos políticos e pedagógicos sobre História, «Portugal» e (pós-)colonialismo. *Educar Em Revista*, 47, 145-171.
<https://doi.org/10.1590/s0104-40602013000100010>
- Assmann, J. (2008). Communicative and cultural memory. In A. Erll & A. Nünning (Eds.), *Cultural Memory Studies. An International and Interdisciplinary Handbook* (pp. 109-118).
- Auger, J. (2012). *Why Robot?: Speculative Design, the Domestication of Technology and the Considered Future*. Royal College of Art.
<https://researchonline.rca.ac.uk/1660/1/Why%20Robots%20-%20Print.pdf>
- Ballard, D. H., & Brown, C. M. (1982). *Computer Vision*. Prentice Hall Professional Technical Reference.
- Barchfield, J. (2018, Setembro 17). Lisbon museum plan stirs debate over Portugal's colonial past. *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/world/2018/sep/17/lisbon-museum-plan-stirs-debate-over-portugals-colonial-past>
- Bardzell, J., Bardzell, S., Dalsgaard, P., Gross, S., & Halskov, K. (2016). Documenting the Research Through Design Process. *Bardzell, J., Bardzell, S., Dalsgaard, P., Gross, S., & Halskov, K. (2016). Documenting the Research Through Design Process. Proceedings of the 2016 ACM Conference on Designing Interactive Systems - DIS '16*.
[doi:10.1145/2901790.2901859](https://doi.org/10.1145/2901790.2901859). doi:10.1145/2901790.2901859
- BBC. (2020, Junho 8). Edward Colston: Bristol slave trader statue 'was an affront'. BBC. <https://www.bbc.com/news/uk-england-bristol-52962356>
- BBC. (2020, Junho 30). Belgian king expresses 'deepest regrets' for DR Congo colonial abuses. BBC. <https://www.bbc.com/news/world-europe-53232105>

- Bland, A. (2020, Julho 15). Edward Colston statue replaced by sculpture of Black Lives Matter protester Jen Reid. *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/world/2020/jul/15/edward-colston-statue-replaced-by-sculpture-of-black-lives-matter-protester>
- Bleecker, J. (2009). *Design Fiction A short essay on design, science, fact and fiction*. Near Future Laboratory.
<http://blog.nearfuturelaboratory.com/2009/03/17/design-fiction-a-short->
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media* (1st ed.). MIT Press.
- Braga, R. (2020, Agosto 31). Portugal, Colonialism, and Racial Justice – From Denial to Reparation. *Open Democracy*.
<https://www.opendemocracy.net/en/democraciaabierta/justicia-racial-colonialismo-portugal-negacionismo-reparación-en/>
- Buala. (2018, Junho 27). *Não a um museu contra nós!* Buala. Obtido em Maio 25, 2021, de: <https://www.buala.org/pt/mukanda/nao-a-um-museu-contra-nos>
- Burke, P. (1997). History as Social Memory. In *Varieties of Cultural History* (1st ed., pp. 43-59). Cornell University Press.
<https://www.tlu.ee/sites/default/files/Instituuditid/T%C3%9CHI/%C3%B5pekavad/Liberal%20Arts%20in%20Humanities%20tekstid/Burke%2C%20Peter.%20History%20as%20Social%20Memory.%201997.pdf>
- Caetano, M. J. (2017, Março 04). Bem-vindos ao Parque Temático de Vasco Araújo, agora sem censura. *Diário de Notícias*.
<https://www.dn.pt/artes/bem-vindos-ao-parque-tematico-de-vasco-araujo-agora-sem-censura-5703285.html>
- Cardina, M. (2018, Julho 19). Há um défice de reflexão crítica à Esquerda e a Direita sobre o passado. *Diário de Notícias*.
<https://www.dn.pt/lusa/ha-um-defice-de-reflexao-critica-a-esquerda-e-a-direita-sobre-o-passado---historiador--9611717.html>
- Cardina, M., Martins, B. S., & Khan, S. (2019). A violência colonial no presente: pesquisas, testemunhos e perspectivas – Entrevista com Mustafah Dhada. *Estudos Ibero-Americanos*, 45(2), 64-76.
<https://doi.org/10.15448/1980-864X.2019.2.33813>
- Carvalho, M. (2018, Junho 27). O duro fardo de ser português. *Publico*.
<https://www.publico.pt/2018/06/27/culturaipsilon/opiniao/o-duro-fardo-de-ser-portugues-1835919>

- Chakraborty, R. (2009). Women's Education and Empowerment in Colonial Bengal. In *Responding to the West: Essays on Colonial Domination and Asian Agency* (pp. 87-102). Amsterdam University Press.
- Colacrai, P. (2010). Releyendo a Maurice Halbwachs. Una revisión del concepto de memoria colectiva. *La Trama De La Comunicación*, 14, 63-73.
- Commissioner for Human Right - UN (A). (2021, Março 24). *Comments of the Portuguese Authorities on the Memorandum by the Council*. Council of Europe. Consultado em Maio 24, 2021, de:
<https://rm.coe.int/comments-of-the-portuguese-authorities-on-the-memorandum-by-the-council/1680a1df0f>
- Commissioner for Human Right - UN (B). (2021, Março 24). *Memorandum on combating racism and violence against women in Portugal*. Council of Europe. Consultado em Maio 24, 2021, de:
<https://rm.coe.int/memorandum-on-combating-racism-and-violence-against-women-in-portugal-/1680a1b977>
- Costa, J. A. (2018, Julho 13). Sim ao Museu das “Descobertas”, para que a história não se repita. *Publico*.
<https://www.publico.pt/2018/07/13/p3/cronica/sim-ao-museu-das-descobertas-para-que-a-historia-nao-se-repita-1835842>
- Da Vinci. (1989). *Conquistador* [No album Conquistador]. Discossete.
- Dube, Z. (2015). The statue debate: Ancestors and 'mnemonic energy' in Paul and now. *HTS Theological Studies*, 71(3), 01-05.
<http://dx.doi.org/10.4102/hts.v71i3.3035>
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming. 28(2), 214-215. <https://doi.org/10.1093/jdh/epv001>
- Dussel, E. (2000). Europa, modernidad y eurocentrismo. In *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas latinoamericanas* (pp. 24 - 33). CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.
http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/sur-sur/20100708040738/4_dussel.pdf
- Farrer, M. (2020, Julho 08). Who was Edward Colston and why was his Bristol statue toppled? *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/uk-news/2020/jun/08/who-was-edward-colston-and-why-was-his-bristol-statue-topped-slave-trader-black-lives-matter-protests>

- Foucault, M. (1977). *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Pantheon Books.
- Foucault, M. (1979). The Life of Infamous Man. In *Michel Foucault: Power/Truth/Strategy* (pp. 76 - 91). Feral Publication.
- Garraio, J. (2020, Dezembro 8). A priest and the legacies of Portuguese colonialism. *European Journal of Women's Studies*, 1 - 6.
<https://doi.org/10.1177/1350506820979102>
- Gill, K., Hellemond, U. v., Kampevold, J., Keravel, S., Notteboom, B., & Rinaldi, B. M. (2020, 12 15). Towards a Culture of Care. *Journal of Landscape Architecture*, 15(2), 4-5. Publication Cover Journal of Landscape Architecture
- Grosfoguel, R. (2015). Epistemic Racism/Sexism, Westernized Universities and the Four Genocides/Epistemicides of the Long Sixteenth Century. In *Eurocentrism, Racism and Knowledge: Debates on History and Power in Europe and the Americas* (pp. 23-46). Palgrave Mcmillan.
- Guha, R. (1982). *Writings on South Asian History and Society* (1st ed.). Oxford University Press.
- Gutting, G., & Johanna, O. (2021). Michel Foucault. In *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2021 ed.). Metaphysics Research Lab, Stanford University. <https://plato.stanford.edu/entries/foucault>
- Helms, K., & Fernaeus, Y. (2018). Humor in Design Fiction to Suspend Disbelief and Belief. : *NordiCHI '18 Proceedings of the 10th Nordic Conference on Human-Computer Interaction*, 1(3).
<https://doi.org/10.1145/3240167.3240271>
- Hiddleston, J. (2009). Foucault and Said: Colonial discourse and Orientalism. In *Understanding Postcolonialism* (pp. 76-97). Acumen Publishing.
10.1017/UPO9781844654284.004
- Hope, A. (2021, Janeiro 24). New street names in Brussels as Belgium wrestles with its cCity of Ghent to rename King Leopold II Avenueolonial past. *The Brussels Times*.
<https://www.brusselstimes.com/belgium/170762/belgium-in-brief-no-news-travel-blues-sciensano-bpost-jurgen-conings-digital-green-certificate/>

- Introduction: Cultural Memory and its Dynamics. (2009). In A. Erll & A. Nünning (Eds.), *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*. Walter de Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110217384.0.1>
- Johannessen, L. K. (2017). *The young designer's guide to speculative and critical design*. Norwegian University of Science and Technology. Obtido em Junho 20, 2021, de:
<https://www.ntnu.edu/documents/139799/1279149990/16+TPD4505.leon.johannessen.pdf/1c9221a2-2f1b-42fe-ba1f-24bb681be0cd>.
- Lusa. (2021, Março 21). Proposta de plano de combate ao racismo vai a discussão pública na próxima semana. *Publico*.
<https://www.publico.pt/2021/03/21/politica/noticia/proposta-plano-combate-racismo-vai-discussao-publica-proxima-semana-1955314>
- Margato, C. (2018, Abril 12). A controvérsia sobre um Museu que ainda não existe. Descobertas ou Expansão? *Expresso*.
- Marques, J. P. (2020, Junho 9). Quando os números nos enganam. *Obersvador*.
<https://observador.pt/opiniao/quando-os-numeros-nos-enganam/>
- Maurantonio, N. (2014). The Politics of Memory. In K. Kenski & K. H. Jamieson (Eds.), *The Oxford Handbook of Political Communication*. Oxford University Press.
- Mayor of London. (2020, Junho 9). *Mayor unveils commission to review diversity of London's public realm [Press Release]*. Mayor of London. Obtido em 5 23, 2021, de:
<https://www.london.gov.uk/press-releases/mayoral/mayor-unveils-commission-to-review-diversity>
- McGonigle, B. (2020). Imperatives of the Present: Black Lives Matter and the politics of memory and memorialization. *Netherlands Quarterly of Human Rights*, 38(4), 239–245. 10.1177/0924051920967541
- McGrath, A. E. (1997). *The Genesis of Doctrine: A Study in the Foundations of Doctrinal Criticism*. W.B. Eerdmans.
- McKenzie, S. (2016, Julho 11). Black Lives Matter protests spread to Europe. *CNN*.
<https://edition.cnn.com/2016/07/11/europe/black-lives-matter-protests-europe/>

- Mokhailova, A. (2020, Junho 14). Boris Johnson attacks 'dubious' campaign to 'photoshop' Britain's history. *The Telegraph*.
[https://www.telegraph.co.uk/politics/2020/06/14/boris-johnson-attacks-du
bious-campaign-photoshop-britains-history/](https://www.telegraph.co.uk/politics/2020/06/14/boris-johnson-attacks-dubious-campaign-photoshop-britains-history/)
- Movimento Democrático dos Artistas Plásticos. (1976, Maio). A arte fascista faz mal à vista,. *Flama*, 40 - 41.
- Neves, S. (2019, Maio 21). 75% dos portugueses acedem à Internet pelo telemóvel. *Publico*.
[https://www.publico.pt/2019/05/21/economia/noticia/50-100-portugueses-
usa-servicos-telefone-fixo-1873613](https://www.publico.pt/2019/05/21/economia/noticia/50-100-portugueses-usa-servicos-telefone-fixo-1873613)
- NWS Flandersnews. (2010, Junho 22). "King Leopold II was a visionary hero".
VRT NWS Flandersnews.
[https://www.vrt.be/vrtnws/en/2010/06/22/_king_leopold_iiwasavisionaryh
ero-1-808003/](https://www.vrt.be/vrtnws/en/2010/06/22/_king_leopold_iiwasavisionaryhero-1-808003/)
- Quijano, A. (1992). Colonialidad y Modernidad/Racionalidad. In *Los Conquistados: 1492 y la población indígena de las Américas* (H. Bonilla ed., pp. 437-449). FLACSO / Ediciones Libri Mundi.
- Quijano, A. (2014). Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina. In *Cuestiones y horizontes: de la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder*. (pp. 777 - 832). CLACSO.
- Ribeiro, M. C. (2002). Empire, Colonial, Wars and Post-colonialism. In *Portuguese Studies* (Vol. 18, pp. 132 - 214). Maney Publishing.
- Said, E. (2000, Winter). Invention, Memory, Place. *Critical Inquiry*, 26, 175–192.
- Said, E. (2002). *Orientalism*. Pearson Education.
- Salema, I. (2020, Março 2). Kiluanji Kia Henda vence projeto para memorial às vítimas da escravatura. *Publico*.
[https://www.publico.pt/2020/03/02/culturaipsilon/noticia/kiluanji-kia-hend
a-vence-projecto-memorial-vitimas-escravatura-1906199](https://www.publico.pt/2020/03/02/culturaipsilon/noticia/kiluanji-kia-henda-vence-projecto-memorial-vitimas-escravatura-1906199)
- Samuels, A. J. (2017, Janeiro 12). *Jiří Kolář: The Czech Poet's Life, Work & Cultural Significance*. Culture Trip. Obtido em junho 18, 2021, de:
[https://theculturetrip.com/europe/czech-republic/articles/ji-kol-his-life-wor
k-and-cultural-significance-to-the-czech-republic/](https://theculturetrip.com/europe/czech-republic/articles/ji-kol-his-life-work-and-cultural-significance-to-the-czech-republic/)
- Schwartz, B. (1982). The social context of commemoration: A study in collective memory. *Social Forces*, 61(2), 374-402.

- Sousa Santos, B. (2010). Refundación del Estado en América Latina: perspectivas desde una epistemología del Sur.
<https://doi.org/10.1177/0268580914524332b>
- Spivak, G. C. (1988). Can the Subaltern Speak? In *Marxism and the Interpretation of Culture* (pp. 267 - 310). Macmillan Education.
- Tharp, B. M., & Tharp, S. M. (2013). Discursive design basics: Mode and audience. *Nordic Design Research Conference*, 1(5), 406 - 409.
- Todorov, T. (1992). *The conquest of America: The question of the other*. HarperPerennial.
- Universidade de Coimbra. (1976). *Revista "Flama": "Movimento Democrático dos Artistas Plásticos*. Obtido em Maio 28, 2021, de:
<http://www.cd25a.uc.pt/index.php?r=site/page&view=itempage&p=1240&verGaleria=1>
- Weaver, M. (2020, Setembro 01). David Olusoga: I wanted to join protesters who tore down Colston statue. *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/world/2020/sep/01/david-olusoga-i-wanted-to-join-protesters-who-tore-down-colston-statue>
- Working Group of Experts on People of African Descent - UN. (2019, Fevereiro 11). *Statement to the media by the United Nations Working Group of Experts on People of African Descent, on the conclusion of its official visit to Belgium, 4-11 February 2019*. United Nations, Human Rights. Office of the High Commissioner. Obtido em 05 19, 2021, de:
<https://www.ohchr.org/EN/NewsEvents/Pages/DisplayNews.aspx?NewsID=24153&LangID=E>