

MÉDIA DIGITAIS E LUSOFONIA

DIGITAL MEDIA AND LUSOPHONY

Moisés de Lemos Martins*

CENTRO DE ESTUDOS DE COMUNICAÇÃO E SOCIEDADE, UNIVERSIDADE DO MINHO.
moisesm@ics.uminho.pt

Resumo:

É meu propósito, neste texto, discutir a Lusofonia através de um conjunto de conceitos ligados aos média digitais interativos, rompendo os limites da ligação entre produtores e recetores de conteúdos nas relações multi, inter e transculturais. Vou insistir na ideia de que os média digitais interativos significam novas práticas nas relações interculturais: por um lado, formas digitais interativas de comunicação intercultural e, por outro, textualidades multimodais (“hipertextualidades”) na produção do sentido lusófono.

O percurso que proponho tem um cariz preponderantemente epistemológico. Tomando a Lusofonia como figura de interesse geoestratégico e cultural e os média digitais como objeto de análise, é minha preocupação fundamental interrogar a inovação, a hibridiz e a interatividade digitais e verificar de que modo se articulam com as relações multi, inter e transculturais.

Palavras-chave: Lusofonia, comunicação intercultural, média digitais interativos, comunicação multimodal, tecnologia da comunicação, Museu da Língua Portuguesa em São Paulo, Museu Virtual da Lusofonia.

* Moisés de Lemos Martins é professor de Sociologia da Cultura e da Comunicação na Universidade do Minho (Braga, Portugal), sendo nesta universidade Diretor do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS), que fundou em 2001. É autor de vários livros, entre os quais: *O olho de Deus no discurso salazarista* (1990); *Para uma inversa navegação – O discurso da identidade* (1996); *A linguagem, a verdade e o poder – Ensaio de semiótica social* (2002); *Crise no Castelo da Cultura – Das estrelas para os ecrãs* (2011). Fundou, em 1999, a revista *Comunicação e Sociedade* e, em 2013, *Anuário Lusófono de Estudos Culturais*, permanecendo como diretor de ambas. Preside, desde 2012, à Confederação Iberoamericana das Associações Científicas e Académicas de Comunicação (Confibercom), depois de ter presidido, de 2005 a 2015, à Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação (Sopcom) e, de 2011 a 2015, à Federação Lusófona de Ciências da Comunicação (Lusocom).

Abstract:

It is my purpose in this text to discuss Lusophony through a set of concepts underlying interactive digital media, breaking the boundaries of the relationship between producers and receivers of content in multicultural, intercultural and cross-cultural relations.

I will insist on the idea that the digital and interactive media mean new practices in intercultural relations, that is, on the one hand, interactive digital forms of intercultural communication and, on the other, multimodal textualities (“hipertextualidades”) in the production of Lusophone sense.

The course I propose is primarily epistemological in nature. Taking the Portuguese-speaking world as a figure of geostrategic and cultural value and digital media as an object of analysis, it is my main concern to question innovation, hybridity and interactivity and check how articulate such ideas with the multicultural, intercultural and cross-cultural relations.

Keywords: Lusophony, intercultural communication, interactive digital media, multimodal communication, communication technology, Museum of the Portuguese Language at São Paulo, Virtual Museum of Lusophony.



1. A Lusofonia em novas formas de comunicação e novas textualidades

De 2009 a 2013, estive em execução no Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade da Universidade do Minho um projeto de investigação sobre “Narrativas identitárias e memória social: a (re)construção da Lusofonia em contextos interculturais”¹. Foi linha condutora desse projeto a interrogação da Lusofonia como uma representação identitária, à escala transcontinental, que é do maior interesse geoestratégico e cultural e se

1 Coordenado pela investigadora Rosa Cabecinhas e financiado pela FCT (Ref. PTDC/CCI-COM/105100/2008), este projeto contou com a participação de um número alargado de investigadores, a maior parte dos quais do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (<http://www.lasics.uminho.pt/idnar/?p=19>).

Este projeto relançou um outro sobre tema idêntico, realizado a partir de 1998, ano da constituição da Federação Lusófona de Ciências da Comunicação (Lusocom), cuja execução se prolongou até 2007 (cf. Martins, Sousa e Cabecinhas, 2006 e 2007).

encontra constantemente reativada pelas novas condições sociais, originadas na civilização tecnológica subjacente à sociedade em rede.

Tendo presente os conceitos de inovação, hibridez e interatividade, associados às novas condições tecnológicas do ciberespaço, vou insistir na seguinte ideia: os média digitais interativos têm consequências para a Lusofonia, dado que significam novas práticas de comunicação intercultural na produção do sentido lusófono, ou seja, por um lado, formas de comunicação digital interativa e, por outro, textualidades multimodais (“hipertextualidades”).

Resumindo o meu ponto de vista, no que concerne aos média digitais interativos, retomo, em termos esquemáticos, o texto de Teresa Cruz (2011), introdutório ao livro coletivo que organizou sobre *Novos Média. Novas Práticas*. Os média digitais interativos significam a inovação, ou seja, implicam práticas que impõem uma intervenção tecnológica, que nos hibrida com as máquinas. Aliás, é essa a tese defendida por Carlos Alberto Scolari em *Hipermediaciones*, obra escrita em 2008, em que é feita a análise do território epistemológico, onde se cruzam as teorias da comunicação com as tecnologias digitais. Por outro lado, dado que se trata de práticas que impõem uma intervenção tecnológica, há que discutir nos média digitais interativos, antes de mais nada, a programação e o *design*².

São três os objetos empíricos que estão na base do presente estudo. Em primeiro lugar, chamo a atenção para o colossal trabalho de programação e de *design* que existe no Museu da Língua Portuguesa, um museu virtual, inaugurado em São Paulo, em 2006, numa área de mais de 4000 m², e que é uma fabulosa realização tecnológica, sendo ao mesmo tempo uma realização cognitiva e pedagógica e, ainda, uma realização lúdica e gozosa, de grande efeito estratégico, multi, inter e transcultural, para o espaço da Lusofonia³.

2 Sobre os média digitais, escrevi o artigo “Média digitais: hibridez, interactividade, multimodalidade”, na *Revista de Comunicação e Linguagens* (Martins, 2012). Noutro contexto e tendo em vista outros objetivos, o atual estudo consiste numa reescrita desse artigo, em vários aspetos.

3 Sobre o efeito estratégico multi, inter e transcultural dos média, confira-se Andreas Hepp (2015), *Transcultural Communication*. Esta obra analisa diferentes média (*mass media* clássicos e média digitais), não apenas através dos processos da sua regulação, mas também dos processos de apropriação.

Vou ter presente, igualmente, o trabalho desenvolvido no âmbito do projeto de investigação, já referido, “Narrativas identitárias e memória social: a (re)construção da Lusofonia em contextos interculturais”, muito particularmente o estudo que apresenta e discute o papel do ciberespaço na invenção da identidade lusófona. Tendo como *corpus* um conjunto alargado de páginas Web (cerca de três centenas e meia), cobrindo três meses de atividade no ciberespaço lusófono, foi possível fixar uma cartografia da língua portuguesa no espaço virtual (Macedo, Martins & Macedo, 2010). Posteriormente, na base de quinze blogues, de Portugal, Brasil e Moçambique (cinco de cada país), foi possível interrogar a lusofonia como uma figura complexa, e mesmo paradoxal, sem centro e com sentidos múltiplos, que se interpelam uns aos outros, remetendo para uma comunidade multi, inter e transcultural (Macedo, Martins & Cabecinhas, 2011)⁴.

Finalmente, convoco para o debate sobre a Lusofonia no ciberespaço o projeto conduzido pelo Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade da Universidade do Minho, de um Museu Virtual da Lusofonia, que integra o projeto estratégico deste centro de estudos, a realizar entre 2015 e 2020 (<http://www.comunicacao.uminho.pt/cecs/publicacoes.asp?startAt=2&categoryID=1056>). Este projeto tem como objetivo transformar conteúdos informativos *online* em bases de conhecimento, que exprimam, numa primeira fase, as singularidades culturais de comunidades portuguesas, brasileiras e moçambicanas, e que numa segunda fase se expandam, no mesmo sentido, aos demais países do espaço lusófono.

Podemos dizer que, em termos gerais, as bases de conhecimento (*knowledge bases*) consistem em modos de organização dos conteúdos digitais, que convertem em conhecimento a informação, inerente a esses conteúdos. O projeto “Comunicação Pública da Arte: o caso dos museus de arte globais e locais”, executado de 2006 a 2011, no Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens, em Lisboa, apresenta-nos alguns exemplos desta transmutação dos conteúdos⁵.

4 Sobre o papel do ciberespaço na invenção da identidade lusófona, ver, também, Macedo *et al.*, 2013.

5 Reunindo uma equipa de sociólogos, programadores e *designers*, este projeto articulou as metodologias sociológicas com os métodos de intermídia, propondo uma nova forma de organização dos média e do conhecimento que eles transmitem. A esse processo, o coordenador do projeto, Pedro Andrade (2011), chamou-lhe “hibrimídia”. Em seu entender, “hibrimídia” consiste na transmutação de média originários em média originais.

O modo como vamos concretizar este propósito supõe que os conteúdos informativos sejam produzidos pelas próprias comunidades, podendo o Museu Virtual da Lusofonia constituir, deste modo, uma experiência mobilizadora de comunicação intercultural, de conhecimento mútuo e de reforço do sentido de comunidade no espaço da Lusofonia.

Os diversos *sites* experimentais, realizados em 2011 pelo projeto Comunicação Pública da Arte, são testemunhas desta nova realidade, característica da Web 3.0, que agrega o plano substantivo do conhecimento ao plano estrutural subjacente à fusão dos média.

Esta terceira idade da Internet, a Web 3.0, ou Web Semântica, é fundada em bases de conhecimento (*knowledge networks*), entre outros dispositivos digitais do saber:

<https://sites.google.com/site/compubartenglish/> <https://sites.google.com/site/peacewarsenglish> <https://sites.google.com/site/livrosexperimentaisenglish/> <https://sites.google.com/site/web3novelenglish/>

Segundo Pedro Andrade (2013), é Georg Hans Gadamer (2004) quem melhor esclarece o trabalho de tradução da informação em conhecimento. Vemos a referência à dimensão lógica das bases do conhecimento em Wittgenstein (1998), por exemplo nas *truth tables*. Mas foi Gadamer quem mostrou de que modo os jogos de linguagem podem ver o seu significado traduzido.

Seguindo a ordem enunciada, vou fixar-me no Museu da Língua Portuguesa, em São Paulo. Como sabemos desde Saussure, a língua é, em si mesma, um empreendimento virtual. Imponhamos-lhe agora uma intervenção tecnológica, ou seja, transportemo-la para o nível da comunicação digital interativa e das hipertextualidades multimodais de produção de sentido, tornadas possíveis pela tecnologia informática e multimédia. Por exemplo, na sala “Beco das Palavras”, quão portentoso e engenhoso foi o trabalho realizado de programação e de *design* para mostrar, numa atividade de criação interativa, a origem e o significado das palavras do léxico do português. Esta obra implica uma infinidade de artefactos informáticos instalados em computadores, que podem ser manipulados pelo visitante, tanto por toques digitais como pelo acionamento de botões.

Dito de outro modo, o “hibrimédia” traduz e sintetiza dois ou mais média iniciais, em ligação ou confronto, num meio híbrido, de natureza diferente dos média de origem.

Além dessa exibição etimológica do léxico do português, quão prodigioso foi o trabalho de programação e de *design*, num processo que vai da programação industrial à obra de autor, para sintetizar o som de todas as palavras. Este processo representa, ainda, as migrações dos sons, das palavras e dos povos. Tais migrações, num processo de aculturação e de interculturalidade multissecular, produziram a língua portuguesa na diversidade atual de seus usos e expressões, de Portugal à Galiza e ao Brasil, e da Guiné-Bissau a Cabo Verde, a São Tomé e Príncipe, a Angola, a Moçambique e a Timor-Leste⁶. E não pode deixar de ser assinalada, por outro lado, a apropriação estética feita pelo utilizador deste gigantesco trabalho de programação e de *design*, num processo que se reveste, não apenas de caráter ludopedagógico e gozoso para o visitante do Museu, mas também de afirmação da sua diferença, e ainda de reforço do sentido da sua pertença comunitária.

Na era da técnica, as novas práticas de comunicação significam, da mesma forma, uma alteração do sentido da leitura, assim como uma transmutação do sentido do olhar. Hoje, por exemplo, ler o jornal, ver televisão ou ir às exposições de um museu virtual são exercícios de comunicação que incluem, todos, práticas de navegação *Web*. Ou seja, práticas de comunicação em condições de tempo, espaço e interlocução específicos: *downloads*, pirateados ou não, visualizações no *YouTube*, discussões nas redes sociais, expansão de artigos em *posts* de blogues, expansão de imagens em vídeos no *YouTube*, escolha de certos percursos no Museu da Língua Portuguesa clicando para certas realidades e ignorando outras possibilidades, etc.

Os média digitais significam, por outro lado, a hibridez, enfim, uma síntese tornada possível pela realidade técnica e que abre espaço para seres artificiais, mundos virtuais e experiências simulacrais, de que o Museu da Língua Portuguesa, em São Paulo, é ainda uma magnífica ilustração. Nestas circunstâncias, trata-se de discutir os conceitos de sintetização e de simulação, mas já com a linha de separação entre o real e o virtual definitivamente quebrada. Além disso, consideremos conceitos como

6 Não incluo a Guiné Equatorial no lote dos países lusófonos, embora este país tenha sido adotado como lusófono pela Comunidade dos Povos de Língua Portuguesa (CPLP), em 2014, na X Cimeira desta comunidade, realizada em Díli, capital de Timor Leste. A Guiné Equatorial não foi, todavia, colonizada por Portugal, nem os seus habitantes falam português.

transmedia storytelling, ou *cross-media*, ou ainda, convergência de média, para retomar a clássica expressão da obra de Henry Jenkins (2006), em *Convergence Culture*. Estes termos teóricos mais vieram misturar os níveis da presença real e da presença virtual, ao remeterem para conteúdos mediáticos que se processam em diversos média e diversas plataformas, como as redes sociais, os blogues, o *YouTube*, o *Twitter*, etc., e que perfazem aquilo que podemos caracterizar como “um caos semântico” criativo, próprio da constituição de “um novo território de investigação”, segundo a expressão de Scolari (2008: 72)⁷.

Com efeito, uma coisa é, por exemplo, o processo caracterizado por Roman Jakobson (2003), em *Linguística e Comunicação*, de tradução intersemiótica, ou de transmutação para o processo “de interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais”. E coisa bem diferente é aquela a que se refere a *transmedia storytelling* ou *cross-media*, que significa a expansão da narrativa, por meio de vários média.

É este o contexto de discussão em que gostaria de colocar o atual debate sobre a Lusofonia, um debate sobre a expansão da narrativa multi, inter e transcultural, pelo recurso a média digitais interativos. Retomando o exemplo do Museu da Língua, em São Paulo, chamo a atenção para o “elogio da língua portuguesa”, proclamado na “Praça da Língua”, uma das salas do Museu. A antologia de poetas e prosadores da literatura de língua portuguesa, que aí é convocada, apresenta-se urdida, nuns casos, com imagens que contextualizam os poetas e os prosadores, os prolongam, noutros, e os corrigem também, compondo, afinal, o virtuoso “caos semântico” criativo de que fala Carlos Scolari.

Trata-se, com efeito, de “uma galáxia textual” (Scolari, 2011: 130), produzida por uma espécie de explosão narrativa, que nos envolve a nós próprios e nos converte em protagonistas, já que a referida “Praça da Língua”, na verdade, mais se assemelha a um “planetário da língua”,

7 Carlos Scolari (2011: 128) utiliza como sinónimos os conceitos de *transmedia storytelling* e *cross-media*, o último dos quais, reconhece, é todavia mais usado nos meios profissionais do que nos meios académicos. O termo *transmedia storytelling* foi cunhado por Henry Jenkins (2003). François Jost (2011: 95) prefere falar de “luta intermídia”, em vez de utilizar o termo *convergência*. Ver, também, sobre *transmedia storytelling*, Christian Salmon (2007), que propõe um ponto de vista crítico sobre a *storytelling*: “uma máquina de fabricar histórias e de formatar espíritos”.

dada a dinâmica combinação de áudio e imagens projetadas⁸. Não é difícil vermo-nos a nós próprios como personagens da mesma epopeia, a sulcar os mares no meio do turbilhão das ondas, a rasgar florestas e a estremecer pela surpresa do canto de pássaros exóticos e, finalmente, a entrar em comunhão com a Babel de vozes de todas as paragens, onde a língua portuguesa é falada. Em síntese, nós próprios prolongamos, polifonicamente, a narrativa, convocando outros poetas e outros prosadores, sendo também poetas e prosadores. E mais do que isso, podemos fotografar imagens e textos e enviá-los por telemóvel, para distantes paragens, com comentários nossos, sinalizando certos aspetos e parodiando outros. E podemos relançar a narrativa em *posts* de blogue, ou em redes sociais, retomando vídeos, filmes, fotografias e textos, numa atividade lúdica, de “bricolage”, uma atividade que Derrida (1967: 418ss), retomando Lévi-Strauss, caracteriza como “mitopoiética”⁹.

2. A Lusofonia como fluxo narrativo

Talvez a figura do fluxo seja a melhor chave de compreensão do nosso estado tecnológico, uma situação em que reiteramos a nossa condição de animais de fala mítica, pela mistura em permanência do passado, do presente e do futuro de nós mesmos (Martins, 2011c; 2009). Prolongando e expandindo a narrativa, no caso a narrativa lusófona, participando no

8 É comum referirmo-nos ao nosso tempo como a era das imagens, atribuindo-lhes, todavia, uma espessura exclusivamente visual (Martins, 2007: 5-7; Martins, 2011a). Sobre a centralidade do som no entendimento da contemporaneidade, propondo uma teoria semiótica que privilegia o *escutar* por relação ao *ver*, Rui Coelho defendeu em julho de 2015, na Universidade do Minho, uma tese de doutoramento em Ciências da Comunicação intitulada: *O meu ponto de vista é uma escuta. O poder do som nos filmes de Manoel de Oliveira*.

9 Convoco, neste contexto, o texto de Deleuze (1985), “Os poderes do falso” (in Deleuze, 1985. *Cinéma 2, L’Image-temps*) e o uso que dele faz Maria da Luz Correia, em “Recreações, dos postais fotográficos aos postais digitais” (Correia, 2014: 41-42). Numa espécie de arqueologia dos procedimentos tecnológicos, que hoje faz confluír os mundos da presença real e da presença virtual, Maria da Luz Correia lembra as “criações lúdicas” do postal fotográfico fantasista, dos começos do século XX. Em seu entender, apesar de ter um “estatuto de indício do real”, o postal fotográfico fantasista explora os “cristais do falso”, segundo a expressão de Deleuze, “onde real e virtual cabem num mesmo cliché”, dada a miríade de enquadramentos que a fotografia reproduz e o leque de instantâneos que o postal engendra. Com efeito, tanto na fotomontagem como na encenação fotográfica, a sugestão da possibilidade de corte e colagem do visível permite já simular a mistura do real e do virtual, que é hoje um procedimento comum das novas práticas mediáticas.

jogo do ciberespaço e da cibercultura, o fluxo é uma metáfora da vida, tendendo ambos, fluxo e vida, a desenvolver-se na tensão entre equilíbrio e desequilíbrio. Os fluxos fazem corrente e as correntes vivem da duração. Não são traços ou linhas que substancializem e reifiquem o movimento, ou que fixem e rigidifiquem a vida. As vivências e as experiências são fases da corrente que é a duração de uma vida.

Fluir ao “ritmo da vida” (Maffesoli, 2004) é viver nuns casos energeticamente, e noutros quase desfalecendo. Um fluxo vive de impulsos, sendo pois do domínio da descontinuidade. A continuidade de um fluxo não nos garante a estabilidade. Qualquer equilíbrio conseguido encontra-se sempre ameaçado pela instabilidade. O *continuum* do curso de um fluxo (de uma vida) é, pois, uma abstração, uma substancialização, uma reificação. Podendo ser sempre palpitante, o equilíbrio do curso de um fluxo não pode deixar de ocorrer no meio de um turbilhão (enfim, no meio do tumulto da vida). Alfred Schütz, leitor de Bergson, assinala que existe no fluxo uma “energia potencial”. Pois bem, aquilo que anima esta passagem do *continuum* narrativo para o fluxo narrativo é a vibração deste energetismo.

A figura do fluxo não tem centro e participa do ser ilimitado para que remete a intransitividade dos verbos *fluir* e *ressoar*¹⁰. Viver sob o signo do fluxo, seja este luz, som ou sensibilidade, significa viver mais segundo o paradigma do tempo e da audição, e menos segundo o paradigma do espaço e da visão. O paradigma acústico, auditivo, é o paradigma do tempo, com sons, ressonâncias, durações, vibrações, ritmos, cadências, modulações, que são modos de ser não propriamente reticulares, mas de compactação ou compressão, e também de ampliação, do espaço e do tempo, que prolongam e expandem a narrativa¹¹.

10 Num artigo publicado na revista *Poétique*, Paolo Fabbri (2010) analisa as virtualidades do uso do “modo infinitivo” pelos futuristas, sobretudo por Marinetti, num movimento que se conjuga com o nosso propósito sobre o fluxo. Depois de assinalar que o contributo semiológico de Marinetti se cruza, “de maneira imprevista”, com Deleuze, no modo como pensa “os signos e a linguagem, o tempo e a subjetividade”, Fabbri (*Ibid.*: 454) sublinha que “diferentemente dos outros modos, o ‘conceito’ de infinitivo, com a elegância sintática do seu ajustamento ao substantivo, exprimiria a continuidade, a duração, a fluidez da vida e da intuição que a compreende”. E convoca explicitamente Marinetti, numa frase lapidar: “Verbo no infinitivo = divindade da ação” (*apud* Fabbri, *Ibid.*: 455).

11 Jacques Derrida (1967: 423) lembra que “este movimento do jogo, autorizado pela falta, pela ausência de centro ou de origem, é o movimento da *suplementaridade*. Não é possível determinar o centro ou esgotar a totalização, porque o signo que substitui o

Por sua vez, o paradigma visual é mais o paradigma das substâncias, das coisas e dos estados de coisa; afinal é o paradigma do espaço e do território. Para falarmos como McLuhan, o paradigma visual projeta um espaço euclidiano: um espaço centrado, enclausurado, controlado, linear e estático, abstraído do mundo que o rodeia. Em contrapartida, o regime dos *objetos técnicos*, que são plenos de “sex-appeal”, como assinala Perniola (1994), é um regime de fluxos, ou seja, um paradigma acústico, que não se fixa em nenhum território. Bernardo Soares, pseudônimo de Fernando Pessoa, escreveu em *O Livro do Desassossego* “Minha pátria é a língua portuguesa”, isto é, a minha pátria é um regime de fluxos, que vive de descontinuidades, por nele se incluir uma miríade caótica de sons, ressonâncias, durações, vibrações, ritmos, cadências, modulações. Ou ainda, nas palavras de Bernardo Soares: “As palavras são para mim corpos tocáveis, sereias visíveis, sensualidades incorporadas. Talvez porque a sensualidade real não tem para mim interesse de nenhuma espécie – nem sequer mental ou de sonho –, transmudou-se-me o desejo para aquilo que em mim cria ritmos verbais, ou os escuta de outros. Estremeço se dizem bem. Tal página de Fialho, tal página de Chateaubriand, fazem formigar toda a minha vida em todas as veias, fazem-me raivar tremulamente quieto de um prazer inatingível que estou tendo. Tal página, até, de Vieira, na sua fria perfeição de engenharia sintática, me faz tremer como um ramo ao vento, num delírio passivo de coisa movida” (Bernardo Soares, 2001, trecho 259, pp. 204-205).

Em fluxo, de luz, som e sensibilidade, a língua portuguesa é, com efeito, um objeto sem território específico, é um objeto em *devenir*, sem centro, apenas com novas práticas de memória e sonho, por parte daqueles que a habitam, em Portugal, no Brasil, em Moçambique, ou em qualquer outro país de língua oficial portuguesa, e mesmo nos países da diáspora. À imagem do “*bricolage* mitopoiético”, referido por Derrida (1967: 419), as narrativas transmediáticas da língua fundam-se no abandono declarado da relação a um *centro*, a um *sujeito*, a uma *referência* privilegiada, a uma origem ou a uma *arché* absoluta. Na realidade, “não existe unidade nem

centro, que o *supre*, que toma o lugar dele na sua ausência, esse signo acrescenta-se, é adicional, *suplementa-o*”.

princípio absoluto no mito” (Derrida, *Ibidem*). Porque o mito, como diz Fernando Pessoa na *Mensagem*, “é o nada que é tudo”¹².

Transposta, pois, para um dispositivo de comunicação multimídia, ou seja, para formas de comunicação digital interativa e para hipertextualidades multimodais, a língua portuguesa é assim um objeto híbrido, em processo centrífugo, uma galáxia textual, visual e sonora, que perfaz um “caos semântico” criativo, para voltarmos à expressão de Carlos Scolari. Nestas circunstâncias, em expansão transmediática, a narrativa lusófona de uma língua comum poder-se-á viver sem fantasmas neocoloniais. Quer dizer, sem centro, em devir e em expansão, a nossa língua comum pode deixar-se habitar pela memória de todos os seus falantes¹³.

3. A travessia lusófona

Sabemos que um dos momentos-chave dos Tempos Modernos¹⁴ foi a *circum-navegação*, em que audaciosos exploradores descobriram novos mundos e alargaram, desse modo, as percepções habituais, as maneiras de ser e os diversos imaginários dos seus contemporâneos¹⁵.

12 Fernando Pessoa (1934) [1986], poema Ulysses, em II Castellos, *Mensagem*, p. 1146.

13 Além dos oito países de língua oficial portuguesa (Portuga, Brasil, Angola, Moçambique, Cabo Verde, Guiné Bissau, São Tomé e Príncipe, Timor Leste), o português é falado na Galiza, em Malaca e em Goa, e ainda pelos portugueses da diáspora: em França, na Alemanha, na Suíça, no Reino Unido, na Venezuela, nos Estados Unidos da América, no Canadá, etc.

14 Por “Tempos Modernos” entendemos uma cinética do mundo, que irrompe no Ocidente pela associação da ciência ao desenvolvimento e ao progresso, sendo a ciência constituída como um indicador de um e de outro.

15 Pode dizer-se, neste sentido, que a expansão marítima portuguesa teve um momento mítico fundador, de que a *Carta de Pêro Vaz de Caminha* ao rei português, D. Manuel I, sobre o *achamento* do Brasil, é uma boa expressão – um tempo mítico de descoberta e encontro. Mas não podemos deixar de ter em atenção, também, o facto de se ter passado logo a uma segunda fase, de integração, e mesmo a uma terceira, de dominação. A ideia da “diversidade do mundo”, que a expansão marítima europeia colocou a descoberto, ficou, pois, comprometida, praticamente logo no início, pelas necessidades imperialistas do capitalismo comercial. Também Todorov (1991), em *A Conquista da América*, reflete sobre a questão da alteridade no encontro com o outro civilizacional, interrogando a lógica das interdependências, que se exercem a três níveis: axiológico, praxiológico e epistémico. O nível axiológico das interdependências prende-se com os juízos de valor que temos sobre o outro. No nível praxiológico colocam-se as práticas concretas de assimilação, submissão ou indiferença relativamente ao outro. Por sua vez, o conhecimento

José Pimentel Teixeira (2014) faz, todavia, uma advertência a todos aqueles que apenas convocam o passado para pensar a identidade portuguesa. Essa obsessão passadista fundaria a imagem de uma “portugalidade” assente no estribilho da “excepcionalidade portuguesa”¹⁶.

Coloquemos, todavia, a expansão marítima portuguesa e a circum-navegação na aurora dos Tempos Modernos, agora descentrados e polimorfos¹⁷. O historiador Joaquim Barradas de Carvalho (1974, 1981) é de opinião que os navegadores portugueses dos séculos XV e XVI, de um modo geral “renascentistas não humanistas” (Carvalho, 1974: 39-40), estão nas origens do pensamento moderno. Em seu entender, os navegadores portugueses inscrevem-se no movimento de “*matematização do real*”, que prepara a revolução de Galileu, Descartes e Newton (*Ibid.*: 45 e 46)¹⁸. Com efeito, a literatura de viagens e a literatura científica, dos séculos

que temos sobre a identidade do outro caracteriza o nível epistémico. Adotando um ponto de vista enquadrado pela comunicação intercultural, Todorov contraria a lógica da cultura da unidade, a que obedeceu a expansão marítima ocidental. Nesta lógica, que desconhece (ou omite) os processos comunicacionais de segregação, dominação e tomada de poder, “o território, ou melhor, o mundo era uno; a Igreja era una; o Estado era uno; a família era una; a história era igualmente una, e ainda por cima declinava uma narrativa da salvação; enfim, a verdade era única e eterna” (Martins, 2014: 18). Sobre a ideia de “diversidade do mundo”, com que se confrontou a expansão marítima europeia, assim como sobre a questão da alteridade no encontro com o outro civilizacional, ver Macedo (2013, Parte I). Ver também, a este respeito, Martins (2014, especificamente as páginas 16-24, “culturas da unidade e culturas da mistura”).

16 Sobre a figura da ‘portugalidade’ e da sua associação à ideia de lusofonia, defendeu Vítor Sousa uma tese de doutoramento em Ciências da Comunicação, na Universidade do Minho, em 2015, com o título “Da ‘Portugalidade’ à Lusofonia”. Confira-se, ainda, a desconstrução do “equivoco lusocêntrico de lusofonia” em Martins (2006, 2011b e 2014) e Lourenço (2004).

17 Adoto, pois, a tese clássica de Georges Lefebvre (1971: 53), que considera “as grandes descobertas” como o facto essencial do Renascimento. Mas tenho sobretudo em atenção a obra de Henrique Leitão (2009), um físico teórico que se tornou historiador da ciência, na obra *Os Descobrimentos Portugueses e a Ciência Europeia*, onde se confirma que a expansão marítima europeia (portuguesa, espanhola, holandesa e inglesa) foi, talvez, a maior transformação política, social, administrativa e económica dos séculos XV e XVI. E muito particularmente saliento dois artigos de Henrique Leitão, publicados em parceria com Joaquim Alves Gaspar, na revista *Imago Mundi*, em 2014, sobre a contribuição decisiva dos estudos portugueses de matemática e cartografia (muito particularmente de Pedro Nunes, em 1537), para a criação da Tabela de Rumos, instrumento matemático usado por Mercator para a projeção cilíndrica do globo terrestre, em 1569.

18 Numa outra fórmula de Joaquim Barradas de Carvalho: um “experencialismo” do Renascimento “que exclui o Humanismo” (Carvalho, 1974: 28).

XV e XVI, em Portugal, ao mesmo tempo que aceleravam o processo de generalização dos números árabes (Carvalho, 1981: 45-102), colocam uma questão à natureza, confrontando-a com a sua medida. Tratava-se de uma literatura de homens práticos (de capitães de navios e de comerciantes), que apenas se baseava nos antigos, Gregos e Romanos, para os refutar, corrigir e ultrapassar, em nome da experiência e da experimentação (Carvalho, 1981: 103-196)¹⁹.

O navegador e cosmógrafo Duarte Pacheco Pereira (que fez a primeira viagem ao Brasil, em 1498, e escreveu o *Esmeraldo de Situ Orbis*, entre 1505

Pode discutir-se a ideia de o renascimento português dispensar o humanismo. Vemos, por exemplo, que o grande matemático Francisco de Melo (1490-1536), da geração imediatamente anterior a Pedro Nunes, escreveu as suas obras em latim. Em contrapartida, parece obter maior consenso a articulação entre conhecimento científico e técnicas de marear. Luís Filipe Barreto (1983, 1986) retoma esta ideia de que os portugueses promoveram um conhecimento ‘experencialista’, prático, ligado à observação e aos sentidos. No entanto, em seu entender, uma tal ideia de conhecimento, embora se tenha afastado, em diferentes graus de profundidade, do paradigma medieval, de modo nenhum seria ‘experimentalista’. Segundo Barreto, a revolução científica moderna significa a desconfiança relativamente aos sentidos, num movimento de matematização do real. E teria sido Galileu a iniciar esse movimento de superação daquilo que Barreto considera como a ingenuidade empiricista dos primeiros descobridores portugueses.

Já o referi, todavia, não é esta a ideia que ultimamente se tem consensualizado na comunidade científica. Os recentes estudos sobre a expansão marítima portuguesa (Leitão, 2009) e (Leitão e Gaspar, 2014a; e 2014b) demonstraram que, no século XVI, os debates europeus sobre as questões científicas ligadas à modernidade passavam todos por Portugal.

- 19 Entende Henrique Leitão que o problema português de História da Ciência reside no facto de ela não ter sido bem feita. Por um lado, os historiadores da ciência recorreram, sobretudo, a filósofos, literatos e humanistas, e não aos portugueses renascentistas que tenham sido homens de ciência. Com efeito, “para analisar o progresso na matemática, física, astronomia ou química era preciso ter conhecimentos técnicos nestas áreas”; e os historiadores não tinham (Leitão, em entrevista ao *Expresso*, n. 2199, *Atual*, 20 de dezembro de 2014). Por outro lado, os mesmos historiadores têm descrito o desenvolvimento das ciências no Portugal renascentista como momentos *ex nihilo*, não o inscrevendo na tradição científica anterior, que desembocou na expansão marítima. Por exemplo, as tradicionais descrições sobre o desenvolvimento da matemática em Portugal, por regra, começam com Pedro Nunes. E todavia Pedro Nunes inscreve-se já numa tradição notável, desconhecia até há pouco tempo. Da geração imediatamente anterior a Pedro Nunes, temos, com efeito, o notável matemático Francisco de Melo, de quem Henrique Leitão e Bernardo Mota (2014) acabam de publicar o primeiro volume *Francisco de Melo: Obras Matemáticas*. Mas de uma geração anterior a Francisco de Melo, existiu ainda o grande matemático Álvaro Tomás.

Confira-se, sobre estes assuntos, a entrevista de Henrique Leitão ao *Expresso*, acabada de citar.)

e 1508), o militar, marinheiro e cartógrafo D. João de Castro (que escreveu o *Tratado da Esfera*, de 1545 a 1548), o cosmógrafo Pedro Nunes (que era então o principal matemático da Península Ibérica), o naturalista, médico e farmacólogo Garcia de Orta (que publicou em Goa, em 1563, *Colóquio dos simples e drogas e coisas medicinais da Índia*) são as figuras de proa desta revolução na Europa, que fez a conexão das técnicas (de navegação) com as ciências²⁰.

Foi, com efeito, em Portugal e em Espanha que se registaram pela primeira vez os primeiros grandes fenómenos de acumulação de dados sobre o mundo natural, a uma escala planetária, não só na cartografia, mas também na botânica, zoologia, medicina, geologia, meteorologia. Assim como apareceram instituições para gerir toda esta informação, num processo que depois alastrou a toda a Europa.

Fazendo uma transposição de séculos, pergunto: não é possível dizermos que a partir da *navegação* eletrónica se está a passar qualquer coisa de semelhante à descoberta do Novo Mundo, a modelação de uma cultura totalmente diferente da cultura que marcou a modernidade, com clara influência nas perceções, nos modos de vida e nos imaginários sociais²¹?

A *circum-navegação* é uma figura que nos ajuda a pensar a travessia a fazer, na experiência tecnológica, que é a experiência contemporânea por excelência. À semelhança da época dos Descobrimentos e da Expansão,

20 A este propósito, Joaquim Barradas de Carvalho dá como exemplo a relação próxima que D. João de Castro manteve com Pedro Nunes, em clara oposição ao que acontecia na Europa por essa época, como assinala, convocando o historiador Frédéric Mauro: “a técnica permanece distante da ciência”; “a ciência e a técnica ainda se não reuniram” (Carvalho, 1974: 39-40). Também Henrique Leitão explica o aparecimento da ciência moderna como o resultado de um processo de confluência entre níveis eruditos da ciência e prática artesanal técnica (*Expresso, Ibidem*). A proposta de Henrique Leitão contraria, aliás, a ideia de que a interpretação da história deva centrar-se nas figuras de proa. Em seu entender, a modernidade científica tem a ver com transformações que envolvem toda a sociedade. Por essa razão, interessa à historiografia da ciência “o trabalho de artesãos, os desenvolvimentos tecnológicos à volta das indústrias, o modo como níveis menos educados da população participam neste processo” (*Ibidem*).

21 Foi esta a linha condutora de Stéphane Hugon (2010), no texto que reproduz a sua tese de doutoramento e a que deu o título *Circumnavigations. L’imaginaire du voyage dans l’expérience Internet*. Colocando-se do ponto de vista de “uma sociologia dos espaços eletrónicos”, Hugon interroga, entre outros aspetos, “uma cultura da deambulação”, “uma genealogia da deriva”, “o que significa habitar”, “o que é uma paisagem” e, ainda, “a dinâmica comunitária”.

o homem contemporâneo faz hoje, através da tecnologia, uma travessia, deslocando-se da cultura do uno para a cultura do múltiplo. A cultura do uno é logocêntrica, etnocêntrica, imperialista e colonialista. Caracteriza-se, pois, pela exclusão, assimilando e destruindo a diferença. É nesse sentido, aliás, que opera a tradição judaico-cristã, ao impor a *sun/bolé* (uma imagem que reúne) à *dial/bolé* (uma imagem que separa), assim como a tradição greco-latina, que sobrepõe o *logos* (como instância soberana de decisão) ao *pathos* e ao *ethos*. Em contrapartida, a cultura do múltiplo e da mistura associa-se à participação, à comunicação intercultural, à diferença, a uma cultura pós-colonial (Martins, 2014, 2011a, 2011b).

Lembre-mo-nos de Thomas Kuhn que, ao refletir sobre as descobertas científicas e tecnológicas, pôde mostrar-nos de que modo elas constituíam a causa e o efeito daquilo a que chamamos um paradigma. Em sentido estrito, podemos compreender o paradigma como uma matriz que permite a eclosão de uma vida nova. E o que se encontra nos dias de hoje em gestação é exatamente aquilo a que chamamos cibercultura. Neste paradigma torna-se visível a hibridez do tempo, onde a energia das máquinas e as emoções dos homens se misturam como numa amálgama. E o ciberespaço, enquanto ambiente de produção informática, tanto constitui a viagem que esperamos fazer, como o oceano em que importa navegar.

A experiência da tecnologia eletrónica combina, assim, uma *passagem* com uma *travessia*. Podemos fazer a passagem de um rio de uma margem para outra. A passagem fala-nos de uma experiência controlada, dominada, sem mistério nem magia, ou seja, também sem poesia. Nas passagens esperamos uma viagem sem sobressalto, tranquila, sem grandes obstáculos a transpor. Nas passagens existe, igualmente, a habitualidade de um caminho conhecido. Coisa diferente é, todavia, a experiência da travessia de um oceano, por exemplo, que nos coloca em sobressalto permanente, dada a novidade e a perigosidade. A *circum-navegação* assinala classicamente a experiência da travessia de oceanos e da ultrapassagem do limite estabelecido, de mares, terras e conhecimentos. Aquele que primeiro a empreendeu não chegou sequer ao destino. Sabemos, com efeito, que Fernão de Magalhães morreu nas Ilhas Molucas, afrontando os perigos com que se deparou na travessia.

A *circum-navegação* é, pois, a meu ver, uma boa metáfora para caracterizar a atual experiência lusófona, uma experiência, hoje, largamente

tecnológica. Na circum-navegação clássica houve o sextante, o astrolábio e a esfera armilar. Mas havia sobretudo as estrelas para nos conduzirem na noite. Deixámos, entretanto, de olhar para as estrelas e passámos a olhar para os ecrãs, como assinala Virilio (2001: 135). Ou seja, da história de sentido em que se inscreviam as estrelas, o Ocidente abriu caminho para os ecrãs (Martins, 2011a). E nesta travessia atribuiu-se uma “pele tecnológica” (Kerckhove, 1997), uma pele para a afeção, ou seja, para o estar-junto, para o ser-com-outros.

No Ocidente, as estrelas têm, de facto, virtualidades narrativas: sempre nos conduziram nas travessias (de mares, desertos e tentações), tinham sentido, ou melhor, inscreveram-nos numa história de sentido, entre uma génese e um apocalipse. E ao inscreverem-nos numa história da salvação, sempre nos impediram de naufragar. Na cultura ocidental temos até a estrela por excelência, aquela que surgindo a oriente conduziu o Ocidente durante vinte séculos. A estrela que conduziu os Reis Magos permitiu, desse modo, a narrativa da Epifania – o mistério de um Deus incarnado, refundando no cristianismo a civilização ocidental.

Ao adotar o imaginário dos ecrãs, a nova *circum-navegação*, uma *circum-navegação* eletrónica, concretiza o paradigma da cibercultura, uma travessia em direção à Nova América de um novo arquivo cultural, que reativa o antigo, o arcaísmo, enfim a mitologia (Martins, 1998; Jenkins, 2006) e, ao mesmo tempo, reconfigura em permanência a comunidade, pelo desejo de ser-com-outros²². E é a história, mas a história toda, tanto a da colonização como a do pós-colonialismo, que é, hoje, recapitulada neste desejo de comunidade. Portanto, a travessia que os povos do espaço lusófono, falantes do português, são convocados a fazer é a de uma mobi-

22 É verdade, no entanto, que a circum-navegação tecnológica nos expõe aos maiores perigos. Dou como exemplo a atual tematização do debate sobre a língua, que nalguns casos chega a assemelhar-se a uma alucinada narrativa messiânica. Numa entrevista concedida ao *sítio* “Inteligência Económica”, por ocasião do lançamento da obra *Potencial Económico da Língua Portuguesa*, Luís Reto, Reitor do ISCTE-IUL, que coordena a obra, exclama: “Esta é a hora do português” (<http://inteligenciaeconomica.com.pt>). E colocando, de imediato, a língua portuguesa na rota da economia, avisa que a navegação será agora em direção a um novo arquivo cultural, em que a língua seja “produto” e “valor económico”, sendo avaliada a sua importância em termos de percentagem no PIB (*Ibidem*). Lançada, assim, a língua portuguesa ao mar da sua transformação “numa potência económica mundial” (*Ibidem*), o seu rumo seria, por um lado, “a comunidade lusófona” e, por outro, “o valor criado para fora, para uma economia em rede” (*Ibidem*).

lização tecnológica para o interconhecimento, o diálogo e a cooperação. É, também, a da sua reunião numa zona geoestratégica e cultural alargada, no respeito pelas diferenças e na dignificação das línguas nacionais (em Angola, Moçambique, Timor Leste, etc.)²³, que se afirme diante da globalização hegemónica, de carácter financeiro e especulativo, falado a uma só língua, o inglês. É, finalmente, a travessia do apego ao valor do heterogéneo, à sedução de uma rede tecida de fios de muitas cores e texturas, uma rede de povos e países diversos, capazes de resistir à sua redução a uma unidade artificial.

4. Um Museu Virtual da Lusofonia – práticas híbridas de inovação e interação transculturais

Sabemos que a contemporaneidade se caracteriza pelo fenómeno da globalização dos mercados e pela mobilização tecnológica. Sobretudo com a explosão da técnica, o nosso tempo acelerou e nós fomos, em consequência, alienados da nossa condição propriamente histórica. O objetivo passou a ser o mercado e o que nos está a acontecer é o controle tecnológico e a mobilização acelerada nesse sentido.

Para melhor explicar este processo de aceleração tecnológica do nosso tempo, gostaria de convocar o texto de Heidegger sobre a técnica, escrito em 1954. Debruçando-se sobre a natureza da técnica, Heidegger (2002: 13-15) começa por lembrar a tradição aristotélica, assinalando que a técnica supõe uma *causa materialis*, uma *causa formalis*, uma *causa finalis* e uma *causa efficiens*. E dá como exemplo a fabricação de um cálice, que supõe um material, por exemplo a prata – *causa materialis*; que supõe também uma forma, por exemplo a figura de uma taça – *causa formalis*; que supõe ainda um fim, por exemplo o culto – *causa finalis*; e que, finalmente, supõe um artesão (o ourives), que produz o efeito, fazendo o cálice – *causa efficiens*. Acontece, todavia, que na era da técnica, uma modernidade “de meios sem fins”, como adverte Agamben (1995), a *causa finalis* desaparece, deixa de constituir uma causalidade (*Ibidem*: 14), e a *causa efficiens* muda de natureza. Do que se trata agora não é do artesão, como faz notar Heidegger, mas “da eficácia e da eficiência de um fazer” (*Ibidem*), ou seja, da

23 Com considerações em torno da relação entre língua e pertença identitária em contexto lusófono, tendo em atenção Moçambique e Timor Leste, ver Brito & Martins (2004a, 2004b).

utilidade social no processo de produção. Pode então dizer-se que a *causa efficiens* exige operatividade e eficácia; e a *causa efficiens* já não é o ourives, mas um efeito do mercado, uma mercadoria²⁴.

A operatividade e a eficácia da *causa efficiens* não são, hoje, outra coisa que um efeito do mercado, a um ponto desconhecido pelo próprio Heidegger, pois tem o seu destino associado à globalização²⁵. Por sua vez, falar de globalização e de integração dos mercados é falar de tecnologias da comunicação e da informação, que são a condição de possibilidade dessa integração. Por outro lado, mencionar as tecnologias da comunicação e da informação é falar, também, de redes sociotécnicas, que estão diretamente conectadas com uma sociedade que tem na informação e no conhecimento a sua força geradora. As redes disseminam informação e conhecimento: um portal, um *site*, um blogue, o *Facebook*, o *YouTube*, o *Twitter*, encerram essa dupla função, instrumental e cognitiva. Servindo os povos, as comunidades humanas, as instituições, as empresas, outras organizações, os negócios, as redes sociotécnicas trabalham, pois, para o desenvolvimento humano (Macedo, Martins & Macedo, 2010; La Rocca & Martins, 2009).

Mas também são úteis para o desenvolvimento cívico, que é parte do desenvolvimento humano. Ao favorecerem a troca e o debate de ideias, assim como o ativismo na rede, em favor de causas sociais, políticas e culturais, as redes sociotécnicas edificam e reforçam o sentido de cidadã-

24 Kittler (2011: 11) retoma o argumento aristotélico para salientar que “o artista como autor se fica por uma de entre as quatro causas (*aitiai*)”, sendo elas as seguintes: o material (*hylé*) e a forma apreendida (*eidos*), o resultado a partir do feitor da obra e finalmente, ou quando muito, o movimento em direção ao alvo (*telos*), transformando a coisa isolada na sua realidade (*energeia*).

25 A ideia de encarar a própria língua como mercadoria, “como produto” (Reto, 2012), como língua de conhecimento e comércio, é uma excelente ilustração da atual cinética do mundo – um movimento de mobilização tecnológica. No estudo, já referido, *Potencial Económico da Língua Portuguesa*, coordenado por Luís Reto, os principais capítulos têm a seguinte designação: “Efeitos de rede e valor económico da língua”; “Valor da língua e das indústrias culturais e criativas em percentagem do PIB”; “Comércio externo e investimento direto estrangeiro (IDE)”; “Fluxos migratórios e turismo”.

Foi ainda por razões de economia política, para se impor no mundo global, hegemonicamente falado em inglês, que os Governos da Comunidade dos Países de Língua Portuguesa (CPLP) se envolveram, desde 1991, num longo e moroso processo de reforma ortográfica, conhecido como Acordo Ortográfico. Sobre o “Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa e o Significado da Lusofonia: Análise Comparativa”, Michelly Santos de Carvalho defendeu na Universidade do Minho, em 2015, uma tese de doutoramento em Ciências da Comunicação.

nia de uma comunidade, constroem e aprofundam o seu sentido crítico e democrático²⁶.

Aquilo em que eu gostaria de insistir, todavia, dado que é esse o contexto em que inscrevo o debate sobre a Lusofonia, é no facto de a rede constituir um refúgio imaginário, uma experimentação, a criação de um mundo outro, a fabricação de um lugar de sonho, onde nos é possível respirar nas condições que estabelecemos (Maffesoli & Martins, 2011).

Ideia distinta sobre a contemporaneidade têm, por exemplo, Anderson (1983) e Castells (2003). Ambos insistem na necessidade de pertença a grupos sociais alargados, sendo estes considerados, tanto em termos nacionais, como em termos étnicos, religiosos ou linguísticos, exprimindo sempre uma necessidade de pertença, que possa produzir um sentido partilhado de identidade e de história.

Se pensarmos a Lusofonia nestes termos, como comunidade transcontinental de pertença, que produz um sentido partilhado de identidade e de história, devemos imediatamente acrescentar que uma tal comunidade está muito longe de se encontrar concretizada. Com efeito, no espaço lusófono apenas uma significativa minoria dos cidadãos, que falam, pensam e sentem em português, concebem as suas pertenças a partir da língua comum. É essa a conclusão a que se chega com os resultados da investigação, já referida, sobre o papel do ciberespaço na invenção da identidade lusófona (Macedo, Martins & Macedo, 2010; e Macedo, Martins & Cabecinhas, 2011). Procurando dar um primeiro passo no sentido da compreensão do processo de estabelecimento de relações, no espaço virtual, entre cidadãos que pensam, sentem e falam em português, os contributos apresentados constituem, por outro lado, uma cartografia deste espaço virtual da língua portuguesa²⁷.

26 Veja-se, neste sentido, por exemplo, sobre literacia, cidadania e média, e muito particularmente sobre experiências, atores e contextos da educação para os média: Pinto, Pereira, Pereira & Ferreira (2011). E assinala-se, também, o importante contributo das comunicações *online* em língua portuguesa para a promoção de um mundo global multicultural (Martins, Cabecinhas & Macedo, 2010; e Martins, Cabecinhas & Macedo, 2011).

27 Esta cartografia é acompanhada pela análise das políticas para a Sociedade da Informação e dos indicadores de desenvolvimento deste paradigma nos países que constituem a Comunidade de Países de Língua Portuguesa (CPLP).

Entretanto, Maria Manuel Baptista caracteriza a Lusofonia como “um lugar de ‘não-reflexão’, de ‘não-conhecimento’ e, sobretudo, de ‘não-reconhecimento’, quer de si próprio, quer do outro” (Baptista, 2006: 24). Neste sentido, a comunidade geoestratégica e cultural da Lusofonia, potencialmente composta por mais de 250 milhões de pessoas espalhadas por todo o mundo, pode ser interpretada como uma “comunidade imaginada”, noção proposta por Anderson (1983: 6) para denominar um grupo cujas dinâmicas identitárias se realizam sobretudo no plano simbólico²⁸.

Paralelamente, as novas condições sociotécnicas, ao estabelecerem um inédito ecossistema comunicacional, fizeram emergir o poder gigantesco de uma sociedade civil doravante organizada em rede. Esta circunstância significa a assunção na cena pública da voz de uma multidão de novos atores sociais, que tomaram de assalto as redes digitais e escapam à autoridade dos poderes constituídos. A este propósito, Lovink (2008) salienta o *empowerment* da Web 2.0, cujas consequências para a cultura devem ser não apenas identificadas, como também interpretadas²⁹.

Também Beeson (2003) advoga que as comunidades podem exprimir e até revigorar o seu potencial, produzindo múltiplas narrativas sobre a sua própria história, através da utilização dos dispositivos de comunicação digital. Propõe ainda este autor que o uso da Web não deve ser concebido como instrumento que permita transferir estas comunidades para as redes eletrónicas. O seu uso deve permitir antes a preservação e fortalecimento das comunidades, ganhando redobrada importância, por outro lado, o poder da sua imaginação³⁰. É neste sentido que podemos falar de “comunidades imaginativas” (Beeson, 2003: 125).

28 Consultar, também, neste sentido a obra de Nestor Canclini (2007), *A Globalização Imaginada*.

29 Trata-se de uma leitura, a um tempo generosa e otimista, sobre o *empowerment* das massas, que através das redes sociotécnicas se tornaram atores no espaço público. Uma tal leitura deve ser temperada, a meu ver, pelo facto de a actual mobilização tecnológica do humano não ter apenas aspetos gozosos. Por um lado, instaura a crise permanente do humano; por outro, impõe uma retração progressiva do pensamento, ao mesmo tempo que acelera o processo de conversão de toda a experiência em emoção (Martins, 2011a).

30 Sobre o sentido da transformação da cultura popular pelos blogues e pelos *twitts*, ver também Cross (2011), *Bloggerati, twiterati: How blogs and Twitter are transforming popular culture*.

Os resultados dos estudos de Macedo, Martins e Macedo (2010) e Macedo, Martins e Cabecinhas (2011), sobre páginas Web e blogs de editores lusófonos (em Portugal, no Brasil e em Moçambique), tendo como objeto as relações multi, inter e transculturais, apontam para a possibilidade de “comunidades imaginativas” no seio da comunidade geoestratégica e cultural que é a comunidade lusófona. Contudo, segundo a Internet World Stats (2014), a taxa de penetração da Internet entre a população lusófona (34,7%) é inferior à do conjunto da população mundial (42,3%) e as taxas de infoexclusão na maioria dos países de língua portuguesa são também muito elevadas. Deste modo, grande parte dos cidadãos lusófonos vê interditado o acesso às redes de comunicação digital³¹.

De acordo com Bachan & Raftree (2011), as ferramentas da Web, quando adequadamente planeadas, monitorizadas e avaliadas, permitem que a divulgação de conteúdos, concebidos através da Comunicação para o Desenvolvimento, constitua a amplificação da voz de comunidades tradicionalmente excluídas dos circuitos de comunicação e poder. É neste sentido que podemos falar da conversão de informação em bases de conhecimento para o desenvolvimento social, cultural e cívico. É este o sentido que o Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade da Universidade do Minho atribui ao projeto que tem em curso sobre o Museu Virtual da Lusofonia (<http://www.comunicacao.uminho.pt/cecs/publicacoes.asp?startAt=2&categoryID=1056>).

É certo que os média digitais interativos significam, antes de mais, a interatividade, e não necessariamente, nem em primeira mão, a interação. Ou seja, os média digitais interativos, podendo significar práticas sociais que remetem para a liberdade e a autonomia dos atores sociais, remetem, da mesma forma, para os constrangimentos da ação social, a qual ocorre sempre em condições específicas de tempo, espaço e interlocução. No caso em estudo, as condições específicas dos média são as condições de tempo, espaço e interlocução possibilitadas pelo ciberespaço e pela cibercultura.

31 Assinalo a penetração da Internet, em percentagem da população, a 30 de junho de 2014, comparando a penetração para os países lusófonos e a penetração dentro de cada continente. Em África: países lusófonos 18,9% (total em África: 26,5%); na Europa: Portugal 54,2% (total na Europa 70,5); no Brasil 54,2% (total na América do Sul 56,8%); na Ásia: Timor Leste 1,1 (total na Ásia 34,7%). <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

Não podemos, pois, deixar de interrogar nas relações multi, inter e transculturais da sociedade em rede, esta amálgama de ativismo, automatismo, criação e entretenimento, que encontramos nas novas formas de comunicação digital interativa e nas hipertextualidades multimodais de produção de sentido, entre as quais se encontram as formas de hipertexto, que vemos, por outro lado, associadas à ideia de jogo e de interatividade³².

Os média digitais interativos significam, na forma miniatural de circuitos digitais de funcionamento, procedimentos técnicos que constituem uma realidade autónoma, autotélica e programável. Para dar um exemplo, essa é a lição a retirar dos *Role Playing Games* (RPG). Hoje, é possível produzir qualquer imagem, seja ela histórica ou meramente imaginada, assim como produzir qualquer afinação musical, simulando-as “por meio de algoritmos, aparentemente sem sequer tocar nos materiais” (Kittler, 2011: 19).

Com efeito, esta situação pode articular-se com a ideia de “comunidade imaginativa”, reconfortando-a. Os média digitais interativos não são, de modo nenhum, uma mera representação analógica, que remeta para a cópia do mundo ou para a correspondência com ele. São sobretudo uma representação que remete para aquilo a que Baudrillard (1981) chamou simulação e produção de simulacros de mundo, o que também quer dizer a procura e a produção da configuração de “comunidades imaginadas”. A simulação e o simulacro são do domínio da inovação, ou seja, são produções e produtos que supõem uma intervenção tecnológica. Funcionam como metáforas do mundo, não por estabelecerem uma relação de semelhança com ele, mas por estabelecerem antes uma imaginativa semelhança de relação com ele. Por essa razão, podemos dizer, antes de mais nada, que a simulação e o simulacro daquilo que possa constituir um museu virtual da Lusofonia obrigam a que nos média digitais interativos discutamos as práticas de simulação e de simulacro produzidas e autorizadas pela programação e pelo *design*.

No entanto, os média digitais interativos, neste aspeto específico de serem práticas de simulação e de simulacro, não são assim tão inovadores. A rutura fundamental, tanto na genealogia dos média, como na história

32 Veja-se, neste sentido, José Augusto Mourão (2001), *Para uma poética do hipertexto*. Veja-se, também, Nelson Zagalo (2009), “*Média criativos e interativos*”.

da imagem, dá-se por meados do século XIX, com a revolução ótica, inaugurada pela máquina fotográfica, uma nova máquina de visão.

Nessa altura em que a fotografia exerce um fascínio considerável e os correios se constituem como um modo de contacto dinâmico com preponderância nos laços sociais, são por sua vez os postais ilustrados que interrompem o quotidiano com vistas e retratos, que tanto lembram as impressões realistas dos irmãos Lumière como as aventuras fantasistas de Méliès (Correia, 2014: 30).

Visão híbrida, a imagem fotográfica define-se pelo jogo entre o homem e a máquina, o operador e o aparelho (*Ibidem*: 31). Juntando *mimesis* e *ludus*, “a imagem sintética define-se pelo negativo”, uma vez que nela se retrai a presença humana, precipitando, em consequência, uma crise da representação (*Ibidem*) e um “trauma da significação”, para falar como Rosalind Krauss o fez a propósito da fotografia³³.

Foi, com efeito, o postal fotográfico do início do século XX o primeiro *medium* a transformar “a sóbria máquina de reproduzir o real num malicioso engenho de o manipular” (*Ibidem*). Esse procedimento compreende colagens fotográficas e *puzzles* epistolares, ou seja, processos lúdicos de recreação e processos de montagem, que envolvem fotógrafos, editores e remetentes.

No entanto, vêm a ser os contemporâneos dispositivos eletrónicos de programação e de *design*, numa linha de continuidade e de cisão com a máquina fotográfica, que generalizam o processo de produção de imagens como práticas de simulação e de simulacro, entre a troca lúdica e a partilha diária de imagens digitais nos ambientes reais e virtuais dos nossos telemóveis e computadores, como outrora ocorreu com os postais fotográficos. Mas é nestas vivências e nestas experiências que se afirma o desejo de ser com outros, reforçando o estar-junto comunitário. É essa a razão pela qual podemos dizer que, apesar de dispositivos eletrónicos, explicados pela programação e pelo *design*, um museu virtual da Lusofonia pode constituir um lugar lusófono de invenção multi, inter e transcultural.

33 É Rosalind Krauss (2002: 76-93) quem usa esta expressão para descrever o impacto do aparecimento da fotografia no trabalho de Marcel Duchamp.

Para uma leitura alargada dos aspetos relativos ao jogo entre o homem e a máquina, o operador e o aparelho, que nos postais ilustrados juntam *mimesis* e *ludus*, ver Martins e Correia (Org.) (2014), *Do Post ao Postal*.

A programação e o *design* supõem um processo que junta *mimesis* e *ludus*, e também *recreação* e *montagem*. Neste sentido, situa-se numa linha de continuidade com a tradição do divertimento fotográfico, para que remete o processo de recreação³⁴. Recrear é jogar, sendo o jogo uma ação divertida, distraída e fictícia. E é também repor em jogo, apropriar-se do que está em jogo e participar. E inclui-se ainda numa linha de continuidade com o procedimento da montagem, nos termos em que foi caracterizado por Walter Benjamin. De acordo com este filósofo e sociólogo alemão, a montagem é a *mimesis* própria das técnicas de reprodução mecânica, usadas na imprensa, no cinema, na rádio e na fotografia. Consiste numa confecção de conteúdos a partir de “fragmentos múltiplos” e teria uma propriedade excitante, por um lado, e uma qualidade organizadora, por outro (Benjamin, 1992: 152-153).

Esta forma de ver, própria dos olhos mecânicos, pode ter consequências sensoriais e psíquicas perturbantes, pelo seu caráter ilusionista, engendrando uma crise do real (*Ibidem*: 99). No entanto, estes novos aparelhos de reprodução, com os quais, todavia, pode ser construído um museu virtual, coincidem numa forma peculiar de mostrar, que se cumpre numa função apresentadora do real. O seu uso converte e modifica os próprios aparelhos, gerando a crise das noções de “autor” e de “espectador”, que se tornam participantes do processo (*Ibidem*: 151).

A ideia de Lusofonia vive deste movimento de aparelhamento técnico da cultura, que é, afinal, um processo coletivo de configuração e construção identitárias, e também de tecelagem e produção de memórias sociais. Trata-se de um processo que exprime a vida de comunidades imaginativas, traduzida numa galáxia de fluxos, ressonâncias, ritmos, cadências, sonoridades, durações multi, inter e transculturais, que impedem a Lusofonia de se fixar em coisa definida, ou seja, definitiva, permitindo antes o desenho de transfigurações mitopoéticas de novas possibilidades de futuro.

34 A noção de recreação é empregue pela primeira vez no domínio da expressão visual para referir a fotografia amadora e significa emprego do tempo livre e divertimento dos sentidos. A popularização do termo deve-se a obras de vulgarização científica, como é o caso de *As recreações fotográficas* (1891), de Albert Bergeret (citado por Clément Chéroux, 1998). Essas obras de vulgarização científica são manuais que ensinam como posar e manipular clichés.

Referências

- AGAMBEN, G. (1995). *Moyens sans fin. Notes sur la politique*. Paris: Payot & Rivages.
- ANDERSON, B. (1994) [1983]. *Imagined Communities: Reflections on the origins and spread of nationalism*. London: Verso.
- ANDRADE, P. (2013). Sociological ontology of the digital public sphere: the case of Web 2.0/3.0, *Revista de Comunicação e Sociedade 'Esfera Pública Digital: fragilidades e desafios'*, n. 23, pp. 202-216.
- ANDRADE, P. (2011). *Sociologia Semântico-lógica da Web 2.0/3.0 na Sociedade da Investigação: significados e discursos quotidianos em blogs, wikis, mundos/museus virtuais e redes sociais semântico-lógicas*. Lisboa: Edições Caleidoscópio.
- BACHAN, K. & Raftree, L. (2011). *Integrating Information and Communication Technologies into Communication for Development Strategies to Support and Empower Marginalized Adolescent Girls*. Report prepared for the XIIth UN Round Table on Communication for Development.
- BAPTISTA, M. M. (2006). A lusofonia não é um jardim ou da necessidade de “perder o medo às realidades e aos mosquitos”. In Martins, M. L., Sousa, H. & Cabecinhas, R. (Eds.), *Comunicação e Lusofonia – Para uma abordagem crítica da cultura e dos media* (pp. 23-44). Porto: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade e Campo das Letras.
- BARRETO, L. F. (1983). *Descobrimientos e Renascimento*. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda.
- BARRETO, L. F. (1986). *Caminhos do Saber no Renascimento Português*. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda.
- BAUDRILLARD, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée.
- BEESON, I. (2003). Imaginative communities: turning information technology to expressive use in community groups. In Hornby, S. & Clarke, Z. (Eds.), *Challenge and Change in Information Society* (pp. 104-126). London: Facet Publishing.
- BENJAMIN, W. (1992). *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio d'Água.
- BRITO, R. & Martins, M. L. (2004)a. *Moçambique e Timor-Leste: onde também se fala o português*. III Congresso da Sopcom, UBI, Covilhã. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1822/1005>. A
- BRITO, R. & Martins, M. L. (2004b). Considerações em torno da relação entre língua e pertença identitária em contexto lusófono. *Anuário Internacional de Comunicação Lusófona*, p. 9, <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/1679>
- CANCLINI, N. G. (2007). *A Globalização Imaginada*. São Paulo: Editora Iluminuras.

- CARVALHO, J. B. (1981). *Portugal e as Origens do Mundo Moderno*. Lisboa: Livro Horizonte.
- CARVALHO, J. B. (1974). *Rumo de Portugal. A Europa ou o Atlântico*. Lisboa: Livros Horizonte.
- CARVALHO, M. S. (2015). *Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa e o Significado da Lusofonia: Análise comparativa*. Tese de doutoramento em Ciências da Comunicação. Braga: Universidade do Minho.
- CASTELLS, M. (2003). *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura*. II – *O Poder da Identidade*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- CHÉROUX, C. (1998). Les récréations photographiques, in *Études Photographiques* 5, Novembre 1988, URL: <http://etudesphotographiques.revues.org/index167.html>. Consultado a 15 de novembro de 2014.
- COELHO, R. (2015). *O Meu Ponto de Vista é uma Escuta. O poder do som nos filmes de Manoel de Oliveira*. Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação. Braga: Universidade do Minho.
- CORREIA, M. L. (2014). Recreações, dos postais fotográficos aos postais digitais. Martins, M. L. & Correia, M. L. (Eds). *Do Post ao Postal* (pp. 29-59). V.N.Famalicao: Húmus.
- CROSS, M. (2011). *Bloggerati, twiterati: How blogs and twitter are transforming Popular Culture*. Santa Barbara: Praeger.
- CRUZ, M. T. (2011) (Org.). *Novos Media Novas Práticas*. Lisboa: Vega.
- DELEUZE, G. (1985). *Cinéma 2, L'Image-temps*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- DERRIDA, J. (1967). *L'Écriture de la différence*. Paris: Seuil.
- FABBRI, P. (2010). Grammaire d'un repas futuriste, *Poétique* 164. Paris: Seuil, pp. 164-460.
- GADAMER, H-G. (2004). *Truth and Method*. New York: Crossroad.
- HEIDEGGER, M. (2002) [1954]. A questão da técnica, *Ensaios e Conferências* (pp. 11-38). Petrópolis: Ed. Vozes.
- HEPP, A. (2015). *Transcultural Communication*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- HUGON, S. (2010). *Circumnavigations. L'Imaginaire du voyage dans l'expérience Internet*. Paris: CNRS Éditions.
- JAKOBSON, R. (1970). *Linguística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix.
- JENKINS, H. (2008). *Convergence Culture – Where Old and New Media Collide?* New York: New York University Press.
- JENKINS, H. (2003). Transmedia storytelling. *Technology Review*, January.

- JOST, F. (2011). Novos comportamentos para antigas mídias ou antigos comportamentos para novas mídias?. *Matrizes*, ano 4, n. 2, pp. 93-109.
- KERCKHOVE, D. de (1997). *A Pele da Cultura – Uma investigação sobre a nova realidade electrónica*. Lisboa: Relógio d'Água.
- KITTLER, F. (2011). Técnicas artísticas, in Cruz, Maria Teresa, *Novos Media Novas Práticas* (pp. 10-19). Lisboa: Vega.
- KRAUSS, R. (2002) [1990]. *O Fotográfico*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- LA Rocca, F. & Martins, M. L. (2009). Dialogo tra Fabio La Rocca e Moisés de Lemos Martins: l'esposizione in rete della vita quotidiana (Immaginario – Il mondo di Facebook), in *Pol.is* – Centro di iniziativa politico-culturale. Roma e Milano: Bevivino Editore, p. 109, <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/23764>
- LEFEBVRE, G. (1971). *La Naissance de l'historiographie moderne*. Nouvelle Bibliothèque Scientifique, dirigida por Fernand Braudel. Paris: Flammarion.
- LEITÃO, H. & Gaspar, J. A. (2014a). Squaring the Circle: How Mercator Constructed His Projection in 1569. *Imago Mundi*, 66, pp. 1-24.
- LEITÃO, H. & Gaspar, J. A. (2014b). Globes, rhumb tables and the pre-history of the Mercator projection. *Imago Mundi*, 66, pp. 180-195.
- LEITÃO, H. (2014). Entrevista ao *Expresso*, n. 2199, *Atual*, 20 de dezembro.
- LEITÃO, H. (2009). *Os Descobrimientos Portugueses e a Ciência Europeia*. Lisboa: Alêtheia Editores.
- LOURENÇO, E. (2004). *A Nau de Ícaro seguido de Imagem e Miragem na Lusofonia* (3ª edição). Lisboa: Gradiva.
- LOVINK, G. (2008). *Zero Comments. Blogging and Critical Internet Culture*. New York and London: Routledge.
- MACEDO, L. (2013). *Da Diversidade do Mundo ao Mundo Diverso da Lusofonia: A reinvenção de uma comunidade geocultural na Sociedade em Rede*. Tese de doutoramento em Ciências da Comunicação. Braga: Universidade do Minho.
- MACEDO, L.; Martins, M. L.; Cabecinhas, R.; Macedo, I. (2013). Researching identity narratives in cyberspace: some methodological challenges. In Cabecinhas, R.; Abadia, L. (Org.). *Narratives and Social Memory* (pp. 119-133). Braga: CECS – Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/29813>
- MACEDO, L.; Martins, M. L.; Cabecinhas, R. (2011). Blogando a lusofonia: experiências em três países de língua oficial portuguesa. *Anuário Internacional de*

- Comunicação Lusófona*, p. 121, <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/36686>
- MACEDO, L.; MARTINS, M. L.; MACEDO, I. (2010). 'Por mares nunca dantes navegados' – Contributos para uma cartografia do ciberespaço lusófono. In Martins, M. L., Cabecinhas, R. & Macedo, L., *Anuário Internacional de Comunicação Lusófona 2010*. Vol. Lusofonia e sociedade em rede. Coimbra: Grácio Editores, p. 11, <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/36699>
- MAFFESOLI, M. (2004). *Au Rythme de la Vie*. Paris: La Table Ronde.
- MAFFESOLI, M. & MARTINS, M. L. (2011). Ciberculturas, *Revista de Comunicação e Linguagens* 42, p. 41, <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/23794>
- MARTINS, M. L. (2014). Língua Portuguesa, globalização e lusofonia. In Bastos, N. (org.). *Língua Portuguesa e Lusofonia* (pp.15-33). São Paulo, EDUC – IP-PUC. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/29178>
- MARTINS, M. L. (2012). Média digitais: hibridez, interactividade, multimodalidade. *Revista de Comunicação e Linguagens* 43/44, pp. 49-60. <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/25606>
- MARTINS, M. L. (2011a). *Crise no Castelo da Cultura. Das Estrelas para os Ecrãs*. Coimbra: Grácio Editor. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/29167>
- MARTINS, M. L. (2011b). Globalization and Lusophone world. Implications for Citizenship. In Pinto, M. & Sousa, H. (Org.). *Communication and Citizenship: Rethinking crisis and change* (pp. 75-84). Coimbra: Grácio Editor. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/25344>
- MARTINS, M. L. (2011c). Technologie et rêve d'humanité. *Les Cahiers Européens de L'Imaginaire* 3, p. 56, <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/24245>
- MARTINS, M. L. (2009). Ce que peuvent les images. Trajet de l'un au multiple. *Les Cahiers Européens de l'Imaginaire* 1, p. 158-162. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/24132>.
- MARTINS, M. L. (2007). Nota Introdutória. A época e as suas ideias. *Comunicação e Sociedade* 12, p. 5, <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/24115>
- MARTINS, M. L. (2006). A lusofonia como promessa e o seu equívoco lusocêntrico. In Martins, M. L.; Sousa, H. & Cabecinhas, R. (Eds.) *Comunicação e Lusofonia: Para uma abordagem crítica da cultura e dos media* (pp. 79-87), Porto: Campo das Letras. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/29957>
- MARTINS, M. L. (1998). A Biblioteca de Babel e a Árvore do Conhecimento. *O Escritor* 11/12, pp. 235-240. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/30068>

- MARTINS, M. L., Cabecinhas, R. & Macedo, L. (Eds.) (2010). *Anuário Internacional de Comunicação Lusófona 2010*. Vol. *Lusofonia e Sociedade em Rede*. Coimbra: Grácio Editor/Lusocom, Sopcom, CECS. http://www.lusocom.org/livros/201209201547-anu_rio_2010.pdf
- MARTINS, M. L., Cabecinhas, R. & Macedo, L. (Eds.) (2011). *Anuário Internacional de Comunicação Lusófona 2011*. Vol: *Lusofonia e Cultura-mundo*. Coimbra: Grácio Editor/ Lusocom, Sopcom, CECS. http://www.lusocom.org/livros/201208311230-815_2800_1_pb.pdf
- MARTINS, M. L. & Correia, M. L. (Org.) (2014). *Do Post ao Postal*. V.N.Famalicão: Húmus. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/35295>
- MARTINS, M. L.; Sousa, H. & Cabecinhas, R. (Eds.) (2006). *Comunicação e Lusofonia: Para uma abordagem crítica da cultura e dos média*. Porto: Campo das Letras, <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/30019>
- MARTINS, M. L.; Sousa, H. & Cabecinhas, R. (Eds.) (2007). Lusocom: estudo das políticas de comunicação e discursos no espaço lusófono. In Ledo, M. (Org.). *Comunicación Local no Espazo Lusófono* (pp. 301-310). Santiago de Compostela: Agacom. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/24127>
- MORA, B. e Leitão, H. (2014). *Francisco de Melo: Obras Matemáticas*. Vol. I: Texto Latino e Tradução. Lisboa: Centro de Estudos Clássicos e Biblioteca Nacional de Portugal.
- MOURÃO, J. A. (2001). *Para uma Poética do Hipertexto*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.
- PERNIOLA, M. (2004) [1994]. *O Sex Appeal do Inorgânico*. Ariadne: Lisboa.
- PESSOA, F. (1934) [1986]. *A Mensagem*. In *Obra Poética e em Prosa*, vol. 1 *Poesia*. Introdução, organização, bibliografia e notas de António Quadros e Dalila Pereira da Costa. Porto: Lello & Irmão Editores.
- PINTO, M., Pereira, S., Pereira, L. & Ferreira, T. (2011). *Educação para os Media em Portugal: Experiências, Actores e Contextos*. Lisboa: ERC.
- RETO, L. (Ed.) (2012). *Potencial Económico da Língua Portuguesa*. Lisboa: Texto Editores.
- SALMON, Ch. (2007), *Storytelling. La Machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*. Paris: La Découverte.
- SCOLARI, C. A. (2011). A construção de mundos possíveis se tornou um processo coletivo (entrevista). *Matrizes*, ano 4, n.2, pp. 127-136.
- SCOLARI, C. A. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.

- SOARES, B. (2001). *O Livro do Desassossego*. Edição de Richard Zenith, 3.^a edição, Assírio e Alvim.
- SOUSA, V. (2015). *Da 'Portugalidade' à Lusofonia*. Tese de doutoramento em Ciências da Comunicação. Braga: Universidade do Minho.
- TEIXEIRA, J. P. (2014). O olhar português em África: a perenidade da crença na 'excepcionalidade portuguesa' e seus efeitos. IX Congresso Ibérico de Estudos Africanos. Coimbra, setembro. http://www.researchgate.net/profile/Jose_Teixeira12/publications (acedido a 10 de maio de 2015).
- TODOROV, T. (1991). *A Conquista da América. A Questão do Outro* (3.ed.). São Paulo: Martins Fontes.
- VIRILIO, P. (2001). Entretien avec Paul Virilio. *Le Monde de l'Éducation* 294: 135-138.
- ZAGALO, N. (2009). *Media criativos e interativos*. In Pinto-Coelho, M. Z. (Org.). *Não Poupes no Semear. Trinta Anos de Comunicação, Aníbal Alves*. Coimbra: Grácio Editor, pp. 215-218.
- WITTGENSTEIN, L. (1998). *Tractatus Logico-Philosophicus*. New York: Dover Publications.

Links

- <http://www.comunicacao.uminho.pt/cecs/publicacoes.asp?startAt=2&categoryID=1056>
- <https://sites.google.com/site/compubartenglish/>
- <https://sites.google.com/site/peacewarsenglish>
- <https://sites.google.com/site/livroexperimentaisenglish/>
- <https://sites.google.com/site/web3novelenglish/>
- <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>
- <http://inteligenciaeconomica.com.pt>
- <http://www.lasics.uminho.pt/idnar/?p=19>