

**BORDERS & RAILS (B&R):
INDAGANDO DO PARA LÁ DA FRONTEIRA SEMIÓTICA****BORDERS & RAILS (B&R):
INQUIRING FROM BEYOND SEMIOTIC BORDER**

DOI 10.20873/uft2179-3948.2021v12n3p362-374

IPL/2021/B&R_ESCS

**Vanda de Sousa¹
Rúben Neves²
Branco Di Fátima³
João Abreu⁴
Francisco Sena Santos⁵**

Resumo: Estabelecida há 724 anos, a raia fronteira da Península Ibérica é a mais extensa da Europa. *Borders & Rails (B&R) – Narrando & Partilhando a Paisagem Raiana*, assenta em dois eixos performativos da linguagem – a retórica e a poética - promovendo uma representação da raia, nas narrativas multimédia e *gamming*, fazendo uso do formato *storytelling* e numa abordagem transdisciplinar – antropológica (na relação cultural do homem com a paisagem), ontológica e a fenomenológica (no pressuposto heideggeriano de *da-sein* e derridiano da consciência da própria nudez), da experiência prática à narratologia da paisagem, gerando ainda um repositório de experiências imersivas da paisagem.

Palavras-chave: repositório paisagístico; narrativas paisagísticas transmedia; consciência ambiental; jogos de natureza imersivos; reportagem multimédia.

Abstract: Established 724 years ago, Iberian border streak is the most extensive in Europe. *Borders & Rails (B&R) - Narrating & Sharing the Raiana Landscape*, it is based on two performative axes of language - rhetoric and poetics - promoting a representation of the streak, in multimedia narrative and *gamming*, under the *storytelling* format and a transdisciplinary - anthropological approach (in the cultural relationship of man with the landscape) ontological and phenomenological (in the Heideggerian assumption of *da-sein* and Derridian of the consciousness of nudity itself) from practical experience to landscape narratology, generating a repository of immersive experiences of the landscape.

Keywords: landscape repository; landscape transmedia narratives; environmental awareness; immersive nature games; multimedia longform storytelling.

¹ Doutor em Estudos de Cultura pela Universidade Católica Portuguesa. Professora Adjunta Convidada na Escola Superior de Comunicação Social (ESCS-IPL). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7676-0853> E-mail: vsousa@escs.ipl.pt

² Doutor em Ciências da Comunicação pelo Instituto Universitário de Lisboa (ISCTE). Professor Adjunto na Escola Superior de Comunicação Social (ESCS-IPL). ORCID: E-mail: rneves@escs.ipl.pt

³ Doutor em Ciências da Comunicação pelo Instituto Universitário de Lisboa (ISCTE). Membro Associado do Centro de Investigação e Estudos de Sociologia (CIES). ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6981-7228> E-mail: brancodifatima@gmail.com

⁴ Doutor em Ciências da Comunicação pelo Instituto Universitário de Lisboa (ISCTE). Professor Coordenador na Escola Superior de Comunicação Social (ESCS-IPL). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8863-0650> E-mail: jabreu@escs.ipl.pt

⁵ Professor Adjunto Convidado na Escola Superior de Comunicação Social E-mail: fsantos@escs.ipl.pt.

Introdução

O presente artigo apresenta o projeto de investigação *Borders & Rails (B&R) – Narrando & Partilhando a Paisagem Raiana*. Financiado pelo Programa de Investigação Científica e de Criação Artística (IDI&CA), do Instituto Politécnico de Lisboa (IPL), elaborado por investigadores e professores da Escola Superior de Comunicação Social (ESCS-IPL), envolvendo alunos dos cursos de licenciatura e mestrado da ESCS-IPL e contando com o apoio da revista *National Geographic*, *Canon* e Associação *Museu da Paisagem*. Debruçando-se sobre a raia natural ibérica - a mais extensa da Europa - estabelecida há 724 anos, pelo Tratado de Alcanizes, o projeto tem como objetivo produzir uma representação da raia ibérica baseado nas narrativas *transmedia (nature gaming)* e multimédia, oferecendo-se como lugar de experiências imersivas na paisagem.

O artigo está disposto em quatro momentos. Num primeiro momento, apresentamos as relações culturais presentes à construção do conceito de fronteira – entendida como um agenciamento cultural e resultado da experiencição do real (natural) envolvente, lugar de cruzamentos constantes.

No segundo momento, revelamos o conceito de raia natural, como agenciamento retórico e poético, enquanto representação do real, suportado no conceito de linguagem como *técnhé*.

No terceiro momento, apresentamos a estratégia metodológica do projeto, sendo o trabalho de campo a principal técnica de recolha de dados.

No quarto momento, apresentamos as considerações finais, articulando os diferentes conceitos abordados.

Assim, *Borders & Rails (B&R)* apresenta um contributo para o entendimento do conceito de paisagem. Deixando de ser o lugar que apenas se vê, a paisagem também passa a ser um local de imersão entre o humano e a natureza. Fazer-se parte da paisagem favorece a ressignificação da própria ideia de fronteira entre o eu e o outro (não eu), integrando-o pela vivência imersiva.

Alvo de múltiplas leituras (económica – dos comércios às indústrias transfronteiriças; histórica – pelo atravessamento social e ideológico das gentes desse espaço; linguística – pelo intercâmbio de muitos falares e variantes idiomáticas, do português ao espanhol, do galego ao mirandês e ao barranquenho), a raia tem sido olhada na adequação de tecnologias, textos e contextos, fazendo-se ambiente de narrativas. Em si mesma, a fronteira produziu-se como fusão ao criar um ser-se raiano, que escapa ao ser-se português e ao ser-se espanhol.

1. Fundamentação teórica

1.1. Fronteira (*frontier*) vs fronteira (*border*)

Na expressão anglo-saxónica encontramos uma dualidade vetorial no conceito de fronteira que, na expressão portuguesa, se esbate: a fronteira (*frontier*) como fruto do agenciamento histórico e geográfico, por diferenciação de fronteira (*border*) como trilho que demarca unidades administrativas que servem de representação de nacionalidades (GREGORY, JOHNSTON, PRATT, WATTS, WHATMORE, 2009, p. 264).

No trilho (*border*), o tempo e o espaço fundem-se, interrompendo a separação e permitindo o posicionamento, face a face, na dialética entretecida entre duas identidades que se sabem distintas, mas não diversas, como condição da sua própria identidade fronteiriça; assim, a fronteira transcende o espaço, em si mesmo, e devém o que é no *inter-espacos*, vivenciados como paisagens imaginadas, vividas e disputadas (INGOLD, 1993, p. 153). A fronteira é, assim, o jogo de significação de quem olha e é olhado, à vez, construindo a interação comunicacional que reflete a interação da linguagem (BENVENISTE, 1986).

Herdeiro e representante da técnica e da luta pela sobrevivência, o atual conceito de fronteira tem profundas raízes nos tempos pré-históricos, afirmando-se constructo de um relacionamento xamânico entre o homem e a geografia (LEROI-GOURHAN, 1964) enquanto expressão de identidades culturais, pelo que o conceito de fronteira é, então, entendido como um agenciamento cultural resultante da experiência com o real.

1.2. Fronteira (natural) como agenciamento cultural:

A cultura reporta para um sistema de crenças, valores e partilha de entendimento do real envolvente, surgindo como natural e objetiva; esse entendimento é determinado pela variabilidade contextual a cada espaço e a cada tempo. Isto é, a cultura expressa a ordem e o sentido encontrados pelo sujeito em situação.

Originalmente, o termo chega-nos por duas vias: cultura do latim *cultura* com o sentido literal de cultivo e o sentido figurado de cultivo da mente – aceção que se fixa, no século XVIII, por extensão, às atividades que expressam e sustentam a sofisticação cultural (WILLIAM, 1983); pela via germânica, o termo deriva do conceito *kultur* significando o local ou pessoas

unidos em torno de uma religião ou de uma tradição, assim, convocando cultura por oposição ao termo francês, *civilisation* que reporta para o progresso civilizacional de uma sociedade a partir de um estado de ignorância e barbárie – representação que se vê confirmada e reforçada pelo Iluminismo francês.

Cabe a cada indivíduo experienciar a realidade de acordo com o contexto cultural no qual se encontra inserido; assim sendo, ideias e práticas são *textos* que se confundem com os *contextos* das comunidades nas quais se inscrevem (BOAS, 1995), numa dupla vertente - os padrões culturais sendo fruto das percepções e os juízos sendo o resultado da socialização. A ambos aderimos por via das emoções e do inconsciente, desapegados do exercício da racionalidade ou aferição da sua eficácia enquanto *praxis* (BOAS, 2008).

A cultura e, sobretudo, o modo como é vivenciada é, pois, relativo, ainda que seja sempre expresso através da linguagem que, por seu turno, não deixa de impactar quer o modo como o real é *falado* quer o modo como aspetos fundamentais do real envolvente são rececionados pelos outros – aprender uma língua é, pois, apre(e)nder um mundo (SAPIR, 1924). Desta forma, podemos inferir que a cultura se foca no comportamento, nos artefactos, mas também no significado e no que os artefactos simbolizam.

A cultura contém, em si mesma, um conjunto de definições, premissas, proposições e percepções acerca da natureza do real e do lugar que o homem ocupa nesse mesmo real (SCHNEIDER, 1968, p. 202); a cultura surge como lugar do simbólico, tomado como algo que está no lugar de algo, resultante de um acordo baseado no consentimento por parte de um grupo social (SCHNEIDER, 1968, p. 202). A representação simbólica permite que os utilizadores de um sistema simbólico o refiram na ausência dos seus referentes, abrindo caminho para o pensamento conceptual (GEERTZ, 1973, pp. 33-54) que, por sua vez, se faz condição de possibilidade das capacidades imaginativas da mente. No contexto das regras constitutivas do poder do símbolo, o homem devém homem, de cada vez que experiencia o mundo simbolicamente (SAHLINS, 1976, p. 142).

Para lá dos objetos reais e concretos, os símbolos correspondem a representações (coletivas e, por isso, ainda e também individuais) de conceitos que se conformam às percepções humanas da realidade, configurando, pela linguagem, a capacidade inata de produção de regras constitutivas do poder do simbólico (SEARLE, 1969).

A capacidade de simbolizar não deriva de nenhum símbolo ou de nenhuma palavra por si só. Antes, é o resultado de um consenso de interpretação, pelo que, o simbolismo reside nos

processos emocionais e mentais do intérprete. A cultura apresenta-se, então, como texto em contexto, mas de par com a capacidade de leitura (CLIFFORD & MARCUS, 1986).

A consciência de que a cultura é a leitura e interpretação de um texto (simbólico e significante), que depende do intérprete e do contexto, consubstancia que a cultura tem fronteiras. Contudo, aqui como nas fronteiras geográficas (*borders*), estas não se constituem enquanto obstáculos, mas como fluxos identitários e inclusivos produzidos pelos próprios membros dessas comunidades fronteiriças que interpretam, reinterpretem e partilham ininterruptamente, também, o contexto que os define (SAHLINS, 1999, p. 399-421).

1.3. Fronteira (natural) como agenciamento tecnológico (digital):

A tecnologia deriva do étimo grego *téchné* que reporta para ofício, arte. Platão (428 a.C. - 347 a.C.) começa por considerar *téchné* por oposição a *physis* (instinto) e a *tyche* (acaso). Só mais tarde, aproxima o significado de *episteme* (conhecimento) e considera a separação entre as artes separativas, produtivas e aquisitivas (PETERS, 1977). Por seu turno, Aristóteles (384-83 a.C. – 322-21 a.C.) associa *téchné* a *hexis* (característica) vocacionada para a *poietike* (produção) com raízes na *empeiria* (experiência individual) que, generalizada, abre caminho à *téchné*. Por via grega, a *téchné* reporta ao saber fazer, opondo-se ao acaso e ao instinto.

Quanto ao étimo *logos*, é reconhecido em Heraclito (504-501 a.C.) significando o princípio subjacente e organizador do universo, como proporção (PETERS, 1977); Platão associa-o ao relato verdadeiro do ser de alguma coisa, e Aristóteles usa o termo para significar razão certa (no contexto ético) e como proporção matemática, de acordo com a tradição da escola pitagórica (SOUSA, 2014, p. 163).

Por via romana, *téchné* divide-se em saber fazer, por oposição a arte como capacidade de produzir um raciocínio correto, definição de influência aristotélica. Assim, temos a distinção entre as artes mecânicas (como a agricultura, arquitetura) e artes liberais que a classificação medieval separa em sete artes (gramática, retórica, lógica, geometria, aritmética, música, astronomia) que constituíam o *trivium* e o *quadrivium*; mais tarde, esta classificação deu origem à distinção entre *artes* (estudo do humano e das humanidades) e *tecnologia* (estudo das engenharias e das ciências da natureza).

Na aceção da idade moderna, o termo tecnologia implica tanto os procedimentos quanto as capacidades de aplicação da ciência na produção industrial, manual ou aos produtos oriundos de qualquer um desses processos. A moderna tecnologia implica um profundo conhecimento

das leis da natureza; isto é, o conceito de sociedade e o conceito de natureza (ou mesmo (a) sociedade e (a) tecnologia) estão ligados num sistema comum implicando que *agente* e *ferramenta* formam uma unidade que não pode ser explicada se isolarmos os termos (LATOURE, 2005).

A abordagem ocidental à filosofia da tecnologia está, intrinsecamente, ligada à consciência ou aproximação à natureza, entendida como interação humana com o real envolvente. Assim, considerando a cultura como agenciamento, podemos dizer que o sujeito é ele mesmo mais as suas próprias circunstâncias (ORTEGA Y GASSET, 1961).

Recuperando o conceito heideggeriano de *da-sein*, que enfatiza a capacidade ontológica que distingue o homem enquanto único ôntico capaz da interrogação ontológica, somos levados a concluir que a tecnologia não é, essencialmente, uma ferramenta para atingir um fim, mas, antes, a perspectiva de *desocultação* da realidade (*entbergen*), trazendo-a à vista (*aletheia*) e oferecendo-se como recurso externo, quer vejamos o rio mediado pela poética (*Kunstwerk*), quer o vejamos como uma fonte de energia, mediado pelo saber fazer (*kraftwerk*).

Assim, mais do que instrumento de controle da natureza, a tecnologia revela-se o ponto de vista que condiciona o olhar humano sobre a natureza.

Se acreditávamos que a moderna tecnologia ajudava o homem a controlar a natureza, somos levados a concluir que, em rigor, o homem é controlado no seu olhar para a natureza, por uma força que se revela superior a si mesmo e que condiciona (*ge-stell*) o modo como o homem se dirige ao real envolvente - à natureza (HEIDEGGER, 1977).

Com a pós-modernidade, dominada pela atual revolução tecnológica, renovados e tornados digitais os paradigmas comunicacional, social e cultural, somos confrontados com a construção de novas aceções de cultura. Neste sentido, sublinhamos a *cibercultura* (LÉVY, 2001) ou a *cultura participativa* (JENKINS; ITO; BOYD, 2016) que promovem um diferente modelo de interação (sujeito e real envolvente - natureza) - assente na tecnologia computacional, já não como ferramenta, mas como parceira - na senda de um *continuum* questionamento e exploração da relação entre as Artes, Humanidades e a computação (MCCARTY, 2003, p. 1233).

Redirecionada a cultura no sentido emocional de apropriação, integração e inclusão, redefinida uma nova retórica de leitura do real e uma nova poética do real, somos chegados ao conceito de cultura enquanto agência do modo como nos dirigimos à natureza, assim tornada uma forma superior que guia e condiciona o modo como olhamos para o que nos rodeia.

Hoje, importa-nos mais uma cultura de fusão entre o homem e a natureza deixando como único fator e lugar de separação cultural a própria natureza lida como fronteira (*border*), assim almejando a alquimia do lugar do significante tornado (des)necessário por convocar o postulado de “o animal que logo eu sou” (DERRIDA, 1997).

2. A raia natural como agenciamento retórico e poético (narrativa digital):

Borders&Rails - Narrando & Partilhando a Paisagem Raiana assenta em três premissas sustentadas na capacidade performativa da linguagem: o diagrama de Voronoi como representação e constructo das narrativas *transmedia* (SOUSA, 2017); a modelagem empírica como primado da linguagem como prática (SOUSA, 2019); o *big bang* narrativo como fator de construção de *infinitude* narrativa (SOUSA, 2018).

O desenvolvimento das novas tecnologias da Informação e da Comunicação, projetados para uma sociedade em rede que promove a omissão das fronteiras newtonianas, abrindo portas a um novo paradigma comunicacional que se revela, a cada momento, global, intensivo e extensivo, de construção e de desconstrução.

Esse processo promove a participação constante de cada um, e de todos, catapultando-nos da esfera privada para a esfera pública, promovendo a interação com os outros e, por ação comum, humanizando-nos e humanizando as narrativas que fazemos da envolvência (SOUSA, 2019).

A comunicação pressupõe, atualmente, a constante interação entre sujeitos e conteúdos comunicacionais - o consumidor é dito como *interactor* (JENKINS, 2006) ou como *prosumer* (TOFFLER, 1970), abandonando a experiência passiva. Isto é, através da estrutura narrativa, narramos o mundo e narramo-nos no mundo, assim construindo a nossa própria experiência identitária, que se torna partilhável (ESCALAS & DELGADILLO, 2004).

Chegados às narrativas digitais, operacionalização digital da(s) narrativa(s) de nós, do mundo e de nós mesmos no mundo, abre-se a possibilidade da navegabilidade em classes de módulos (secções da raia - trilhos) e bases de dados (repositório *online* das múltiplas experiências), ecoando o hipertexto, o jogo, a realidade virtual (R.V.) ou a realidade aumentada (R.A.).

Eco (1993) sublinha que autor, texto e leitor são estratégias discursivas, cabendo ao leitor o papel de cooperador na construção sígnica do texto. Por outras palavras, o registo de leituras digitais interativas e transmediáticas está liberto da tirania do autor viabilizando a

construção em hipertexto (KRISTEVA, 1974) e em palimpsesto (GENETTE, 1982) ao mesmo tempo que se desenvolve em estrutura rizomática (DELEUZE & GUATTARI, 1987) aproximando-se da geometria computacional representável pelo diagrama de Voronoi, (SOUSA, 2017).

Cada narrador (aqui considerado produtor do texto dado à leitura de outrem) devém coautor da narrativa digital que compartilha a cada momento (a cada revisitação), tornando-nos imersos nelas (MURRAY, 2003).

Presentes no quotidiano, quer como *apps*, *RSO*, internet das coisas, em particular nas *things-to-think-with*, invade-nos e recria-nos uma nova literacia que pode ser feita ferramenta de aprendizagem e construtora de boas práticas, podendo, então, ser colocadas ao serviço de uma nova compreensão do real, no presente projeto, da zona raiana natural.

O protótipo (a desenvolver) assentará nos princípios da modelagem empírica, com raízes no empirismo radical, isto é, privilegiando o agenciamento humano e tomando a linguagem como instinto geneticamente programado e atualizado pela aprendizagem.

Os modelos de apreensão do real, sustentáculos das formas produtivas para *se pensar o* (e no) mundo, alteram-se visando a proximidade dos sujeitos de experiências imersivas. Isto é, a relação com o objeto a apre(e)nder (a narrar) propõe o momento experiencial entre o sujeito, o objeto e o computador, repositório das narrativas digitais singulares que vivificam num ambiente imersivo.

Pretextando a *desocultação* do quotidiano, o olhar de *Borders & Rails (B&R)* recai sobre a zona raiana, aqui enfatizando a sua natureza – independentemente das abordagens de carácter histórico, económico, social - fundamentando-se na suspensão da descrença (pertença do pacto narrativo), convocando a experimentação, a criatividade e a imaginação como ferramentas de aprendizagem e parceiros aprendentes (BEYNON, MCCARTY, RUSS, 2005). Ou seja, no contexto da modelagem empírica, a colaboração entre Humanidades e Computação é suportada pelo paradigma do mundo aberto, em consonância com o qual a interação entre o ambiente e o ser humano surge de modo dialético e formalizado pela linguagem (BEYNON, 1999).

Tomando o conceito de “o animal que logo sou” (DERRIDA, 1997), a proposta é maximizar o conceito à paisagem (fauna, flora, lugar), isto é, olhar a raia natural como “o outro que me olha na minha nudez”, abordando a raia natural, mas desviando o olhar da racionalidade crítica, partindo assim, da razão estética em busca de uma fenomenologia recíproca consignada no conceito de experiência imersiva (MURRAY, 1997), inaugurando um olhar/narrativa sobre a paisagem natural raiana que se escapa aos debates conservacionistas e/ou preservacionistas,

com vista a erigir a paisagem como lugar de experiência identitária: dando-se à experiência e registada pela escrita, destinada a ser (re)narrada, a raia natural revela-se performativa, tornando-se paisagem dialogante e dialógica.

3. Estratégia metodológica do B&R

Num primeiro momento, a equipa do projeto identificará, ao longo da extensão da raia natural, qual o trilho mais adequado para o desenho de um protótipo de *nature immersive game*. Será considerada a acessibilidade em distintas épocas do ano, com dados climáticos e geográficos sobre a região. A partir dessa seleção, será realizado o levantamento fotográfico da fauna e da flora do trilho, bem como da própria sonoridade ambiental.

Num segundo momento, serão recolhidas as vozes raianas, num mapeamento das lendas e histórias do trilho, focando os aspetos modulares da identidade raiana. Para tanto, o trabalho de campo, de matriz etnográfica, com auxílio de equipamentos audiovisuais, é a principal técnica de recolha de dados.

Num terceiro momento, recolhido o material identitário, passar-se-á ao seu tratamento multimédia, organizando o trilho numa narrativa *transmedia* e num *nature immersive game*. O objetivo é oferecer múltiplos trilhos que permitirão a experiência imersiva (poética) e, ao mesmo tempo, a narração (retórica) do trilho a partir da própria experiência. Os conteúdos estarão disponíveis na vertente poética da experiência imersiva de um *multiple role play game* e, na vertente retórica, no formato de reportagem multimédia.

4. Borders & Rails (B&R) – para lá da fronteira semiótica

O projeto pretende contribuir para um novo conceito de paisagem, que deixa de ser vista como o lugar que se vê, apostando na promoção de um conceito de paisagem enquanto local de comunhão entre o lugar natural e sujeito que se faz, aqui, parte do lugar.

Utilizando a narrativa imersiva e a capacidade de construção de uma nova *mythopoeia*, o objetivo é, por via da imersividade, permitir que o sujeito se sinta parte da própria paisagem e se descubra, não como ponto de chegada, mas como ponto de partida.

Fazer-se parte da paisagem permitirá anular a fronteira entre o *eu* e o *não eu* que o lugar costuma constituir-se. Através das narrativas de *nature gaming* permitir-se-á uma maior identificação, consolidada pela vertente lúdica do jogo (HUIZINGA, 2000).

A raia natural foi eleita como coordenada preferencial pela sua extensão, pela sua geografia, pela sua história e pela sua identidade particular: fronteira e ponto de cruzamentos constantes, ela própria já produziu essa mesma fusão imersiva de cada vez que constatamos que se faz um *ser-se* raiano que escapa ao *ser-se* português ou *ser-se* espanhol. Contamos com essa construção identitária de fusão como fator facilitador de uma nova fusão, agora entre o sujeito e a natureza.

Num primeiro momento, o projeto identificará, na extensão da zona raiana natural, qual o trilho (módulo, secção) mais adequado ao desenho do protótipo, em função de acessibilidade em duas épocas distintas (Inverno/Primavera); identificado o trilho, passar-se-á ao levantamento fotográfico da fauna e da flora, bem como ao levantamento da própria sonoridade da raia; num terceiro momento, proceder-se-á ao levantamento das vozes raianas (que serão partilhadas em formato de reportagem multimédia), lendas, histórias, pessoas – a humanização prévia da raia natural – e como esse mesmo olhar nos narra esse trilho (cada aspeto modelar da identidade raiana).

Estaremos, numa fase posterior, aptos a desenvolver um repositório *online* que represente as múltiplas experiências individuais de trilhos percorridos e narrados, diferentes narrativas inclusivas da zona raiana que constituirão, elas próprias, um trilho que promova a consciência ambiental. O protótipo permitirá segmentar os trilhos e as experiências, gerando a possibilidade de construção em blocos que se adaptam a cada *prosumer* (TOFLER, 1970) e a cada momento que decida empreender um trilho e uma narrativa da Raia. Verter e registar as experiências individuais vai permitir estabelecer uma macronarrativa das diferentes experiências individuais, criando trilhos de narrativas das (e nas) próprias narrativas, que contemplarão a vertente visual e a vertente áudio. A imagem, o som e a emoção da experiência de trilhos e narrativas da paisagem raiana são os parâmetros que o protótipo tentará privilegiar permitindo uma narrativa da raia natural que convoque a sua natureza. Pretende-se levar os utilizadores a uma experiência inclusiva e consciente da raia natural que se faça (a) voz da própria raia natural, dado que a linguagem é performativa da intersubjetividade uma vez que é dialógica (BUBER, 1982).

Assim, com o desenvolvimento do atual projeto *B&R*, julgamos poder demonstrar que, na marcha da humanidade, se delimitam três momentos do desenvolvimento tecnológico que correspondem a três modos de interação do homem com a natureza.

Num primeiro momento, a *téchné* é tomada como ferramenta de domínio do real envolvente, em resposta ao *deficit* de instinto natural que a cultura promove e de que, ela mesma, é resultante. Neste primeiro momento, fundamentamo-nos no conceito heideggeriano de linguagem como primeiro artefacto tecnológico; desta forma, a tecnologia revela-se promotora de uma interpretação semiótica.

Num segundo momento, a tecnologia revela-se como enquadramento do real envolvente - através dela acedemos ao real - pelo que, a nossa leitura semiótica é, ela mesma, enquadrada pela própria tecnologia.

Num terceiro momento, a tecnologia digital e computacional permite consagrar a linguagem (computacional) já não como ferramenta, mas como parceira na abordagem ao real envolvente; neste sentido, mantendo a sua abertura a uma interpretação semiótica, a tecnologia abre campo a uma imersividade no real – a leitura semiótica do real envolvente passa a convocar a imersividade do sujeito no real envolvente, assim, promovendo a fusão e a rutura de fronteiras que nos separam da natureza, permitindo-nos (re)posicionarmo-nos como *o animal que logo sou* – homem e natureza fundem-se, assim permitindo indagar a fronteira da interpretação semiótica que tem vindo a desenvolver-se no pressuposto de um *eu* face a um *não eu* (a natureza) na interseção mediada pela linguagem.

Referências

- BEYNON, M. Empirical Modelling and the Foundations of Artificial Intelligence. *Department of Computer Science University of Warwick*, UK, 1999.
- BEYNON, M.; MCCARTY, W.; RUSS, S. (2006) *Literary and Linguistic Computing*, v. 21, Issue 2, June 2006, p. 141–157.
- BOAS, F. *Race, language and culture*. Chicago: University Chicago Press, 1995.
- BOAS, F. *Textos de Antropología*. Madrid: Editorial Centro de Estudios Ramón Areces, 2008.
- BUBER, M. *Do diálogo e do dialógico*. São Paulo, SP: Perspetiva, 1982.
- CLIFFORD, J. ; MARCUS, G. *Writing culture: the poetics and politics of ethnography*. Los Angeles: University of California Press, 1986.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *A Thousand Plateaus: capitalism and schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987.

DERRIDA, J. *O Animal que logo sou*. São Paulo: UNESP, 1997.

ECO, U. *Leitura do texto literário: lector in fabula*. Lisboa: Presença, 1993.

ESCALAS, J.; DELGADILLO, Y. Narrative Word-Of-Mouth communication: exploring memory and attitude effects of consumer storytelling, advances. *Consumer Research* V. 31, p. 186-192, 2004.

GEERTZ, C. The impact of the concept of culture on the concept of man in: *The interpretation of cultures*. New York: Basic Books, 1993, p. 33-54.

GENETTE, G. *Palimpsests: la littérature au second degré* Paris: Seuil, 1982.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens - a study of the play-element in culture*. London, Routledge & Kegan Paul, 1949.

GREGORY, D.; JOHNSTON, R.; PRATT, G. WATTS, M. WHATMORE, S. (eds). *The dictionary of human geography*. UK: Wiley-Blackweell, Publication, 2009.

HEIDEGGER, M. *The question concerning technology, and other essays*. New York: Harper & Row, 1977.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. São Paulo: Editora Perspetiva, 2000.

INGOLD, T. Conceptions of time and ancient society. *World Archaeology*, v. 25, n. 2, 1993.

JENKINS, H. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2006.

JENKINS, H., ITO, M., BOYD, M. *Participatory culture in a network era – a conversation on youth, learning, commerce, and politics*. Cambridge: Polty Press, 2016.

KRISTEVA, J. *La révolution du langage poétique. l'avantgarde à la fin du dix-neuvième siècle: Lautréamont et Mallarmé*. Paris: Seuil, 1974.

LATOUR, B. *Reassembling the social: an introduction to actor-network-theory*. New York: Oxford University Press, 2005.

LEROI-GOURHAN, A. *Le geste et la parole – technique et langage*. Paris: Éditions Albin Michel, 1964.

LÉVY, P. *Cyberculture – le sphere sémantique*, vol.1. Minneapolis, London: Ed. University of Minnesota Press, 2001.

MCCARTY, W. Humanities computing. *Encyclopedia of Library and Information Science*, p. 1224-35. New York: Marcel Dekker, 2003.

MURRAY, J. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itáu Cultural-UNESP, 2003.

- ORTEGA Y GASSET, J. *Meditations on Quixote*. New York: Norton, 1961.
- PETERS, F.E. *Termos filosóficos gregos – um léxico histórico*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1977.
- SAHLINS, M. *Culture and practical reasons*. Chicago: Chicago University Press, 1976.
- SAHLINS, M. Two or three things I know about culture. *The Journal of the Royal Anthropological Institute*, n. 5, p. 399-421, 1999.
- SAPIR, E. Culture, genuine and spurious. *American Journal of Sociology*, 29, p. 401-429, 1924.
- SCHNEIDER, D. *American Kinship*. Chicago: University of Chicago Press, 1968.
- SEARLE, J. *Speech acts: an essay in the philosophy of language*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1969.
- SOUSA, V. “Big Brother is watching you! Ser ou não ser online... Ou a tela como a nossa morada tecnológica”, in *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, Belo Horizonte-MG, v. 7, n. 2, p. 162–173, 2014.
- SOUSA, V. Interactive transmedia vs. voronoi diagram expressions. EUROSIS ISBN 978-9077381-97-7 SCIFI-IT '2017 April - Bruges, Belgium, 2017.
- SOUSA, V. A convergência mediática e o movimento criacionista cosmológico do Big Bang nas narrativas digitais transmedia interativas”, in <https://digicom.ipca.pt/docs/DIGICOM2018-Proceedings.pdf>, p 3.17- 325, 2018.
- SOUSA, V. As narrativas digitais interativas e transmídia e a sua aplicação na aprendizagem: o storytelling encontrou o CONSTRUIT e partiram em busca do SLIDE. *Texto Livre*, Belo Horizonte, v.12., n. 1, p. 72-84, jan-abr- 2019.
- TOFFLER, A. *O choque do futuro*. Lisboa: Livros do Brasil, 1970.
- WILLIAM, R. *Keywords*. New York: Oxford University Press, 1983.

*Recebido em 15 de novembro de 2021
Aceito em 07 de dezembro de 2021*