

## EDITORIAL

Vanda de Sousa  
Escola Superior de Comunicação – Instituto Politécnico de Lisboa Investigadora integrada no CISC-NOVA  
da FCSH da Universidade Nova de Lisboa, Portugal  
[vandamariasousa62@gmail.com](mailto:vandamariasousa62@gmail.com)

No presente número da Texto Livre, o nosso desafio foi no sentido de abordar as Humanidades Digitais construindo um leque de participações que fosse expressivo desta disciplina que, sendo recente, tem apresentado uma evolução que se expressa, desde logo, nos múltiplos ajustes na sua denominação.

Tomamos como ponto de partida a premissa de que o texto é, por natureza, multidimensional e elástico, polifônico e polimórfico, o que o torna interpretável e traduzível de muitas maneiras. Por outras palavras, convocamos à reflexão a forma como o texto evolui e se transforma através da nova parceria e confronto entre humanos e máquinas?

Em resposta ao desafio, encontramos diferentes abordagens e exercícios do texto quando ligado à tecnologia computacional e digital. Assim, no presente número contamos, na seção Linguística e Tecnologia, com o contributo de Gabriel Pérez Salazar, com o texto “El meme em Internet como texto digital: caracterización y usos sociales em procesos electorales”, que nos convoca a ver o texto, em contexto das Humanidades Digitais, a partir de uma reflexão do uso de memes (texto-imagem) como recurso de enunciação nas campanhas eleitorais. Esta seção é complementada com a proposta de Flavia Susana Krul, com o artigo “O texto electrónico e as suas particularidades Textuais”, que se debruça sobre as convergências e divergências entre a leitura em dois suportes diferentes, o papel e a tela do computador.

Na seção Educação e tecnologia, os investigadores Ricardo-Adán Salas-Rueda, Érika-Patricia Salas-Rueda e Rodrigo-David Salas-Rueda apresentam o estudo de caso em torno do processo educativo sobre o exercício da Hipóteses (APEPH), que é operacionalizado pelo modelo de instruções ASSURE, demonstrando que o aplicativo APEPH facilita o processo de ensino-aprendizagem. Na mesma linha, o texto “As narrativas digitais interativas e transmídia e a sua aplicação na aprendizagem: o storytelling encontrou o CONSTRUIT e partiram em busca do SLIDE” apresenta duas aplicações de aprendizagem que fazem uso da ligação das humanidades com as ciências computacionais, ambas utilizando a narrativa como ferramenta de aprendizagem.

Na seção Semiótica e Tecnologia, Mário Sérgio Teodora da Silva Júnior apresenta o estudo de caso “Apontamentos sobre a narratividade e a conceptualização do ato de jogar no jogo Super Mario”, identificando as marcações no enunciado do videogame Super Mario World.

Na Seção Comunicação e Tecnologia, Vagner Aparecido de Moura apresenta o texto “Novas maneiras de ressignificar, de participar e de colaborar na era da mobilidade informacional”, confrontando os conceitos de mobilidade e comunicação de massa em contexto de transmodernidade. Na mesma seção, Branco Di Fátima, Filipe Montargil e Sandra Miranda, apresentam-nos o artigo “Estudando os comportamentos online: premissas e desafios no desenvolvimento de um painel de utilizadores de Internet”, que

nos introduz no projeto pioneiro Living Labo On Media Content and Platforms (LLMCP), que desenvolveu uma extensão do Google Chrome capaz de monitorizar, em tempo real, a navegação dos utilizadores da Internet através desse *browser*.

O artigo de Érica Camillo Azzellini, João Alexandre Peschanski e Fernando Jorge da Paixão, “As potencialidades de narrativas estruturadas para o jornalismo computacional: competências jornalísticas na elaboração de textos gerados em bancos de dados”, abrem o campo de análise ao texto jornalístico e à sua relação com as ciências da computação. Fecha a seção o artigo dos investigadores Arantxa Carla da Silva Santos, Renata da Cruz Paes e Altem Nascimento Pontes, “Mídia pós-massiva: um levantamento do podcast especializado em meio ambiente como instrumento de conscientização ambiental”.

Assim, o presente número percorre, como foi nosso desejo, o texto em contexto das Humanidades Digitais em diversas vertentes, da dimensão gráfica do meme, ao texto digital e computacional como ferramenta de aprendizagem, passando pelo texto do jogo digital, recuperando o texto jornalístico na era das Humanidades digitais e, finalmente, abordando o texto enquanto som, o texto falado, no *podcast*.