

ITINERÁRIOS CULTURAIS TRANSFRONTEIRIÇOS (I)

Guia para a realização da actividade

Itinerário 1

EURÍDICE QUÂNTICA

Lembro-me apenas da excitação das
coisas, e esqueço tudo o resto;
muitas são as lacunas na minha memória
Antonio Machado

O que é que Eurídice Quântica propõe - e esconde -? Se começar a *ler* este artefacto textual criado para o projecto 1234REDES_CON, irá descobrir que é mais do que um simples *jogo de fuga* online. Eurídice Quântica explora as possibilidades que a Internet oferece para transmitir uma história para além dos códigos da palavra impressa: interactividade, hipertextualidade, multilinearidade, fragmentação, transdigitalidade, colaboração social...

Precisamente, a colaboração social é a chave que tem sido perseguida na criação desta ideia para as actividades transfronteiriças do projecto 1234REDES_CON, porque é utilizada no âmbito do trabalho dos espaços culturais deste território, como um bem espanhol-português que pode ser utilizado no contexto das redes educativas e de leitura e como uma activação de recursos em torno das figuras dos poetas Pessoa e Machado.

Neste trabalho o leitor é chamado a participar na trama de uma realidade alternativa na primeira pessoa: ou seja, não temos um *alter ego,* não somos representados por mais avatares do que nós a avançar através dos espaços narrativos híbridos propostos por Eurídice Quântica . Isso não significa, de modo algum, que estejamos sozinhos. Além de um apelo de homens e mulheres fictícios, seremos acompanhados por todos aqueles leitores que aceitam, como nós, o apelo de Eurydice. Isto não é uma anedota, a aventura não é fácil ou trivial, pois não só testa as nossas competências digitais, como também exige as competências típicas da cultura digital, como a proactividade, a curiosidade, o desejo de aprender, de aplicar o pensamento criativo e também a capacidade de comunicar e colaborar em grupo. É uma empresa tão desafiadora e divertida que é ideal para **a levar a cabo acompanhada**.

A caminho

Quando tivermos conhecimento dos acontecimentos que levaram a esta intelligentsia quântica literária particular a desligar-se, teremos de decidir se devemos ou não lançar uma colaboração com a Organização Governamental Global (e não com uma figura obscura chamada General Gran Orfeo). A aceitação levar-nos-á a ultrapassar uma série de vicissitudes em busca de viajar para uma cidade distante, que teremos de atravessar, a fim de recolher as pistas de uma série de informadores. É fácil perder-se numa cidade desconhecida, tem de se ter os olhos e a mente bem abertos.

A partir daí, e fora da cidade, os desafios tornam-se mais complexos e exigem toda a sagacidade do grupo: textos codificados, mensagens que contêm provas de lógica, caracteres que tentam confundir-nos, visitas a diferentes plataformas na Internet... mas se salvarmos esse nó estaremos apenas a um passo da resolução. Um passo estreito e tortuoso, é verdade, mas a um passo de descobrir o que é - Conde Eurídice Quântica para todos nós.

Vai atender a chamada?

INDEX DA JORNIDADE

Mapas 4
Descrição do conteúdo
Guia de Itinerário

Etapas do itinerário:

1. La Llamada 7

2. La Ciudad..... 8

3. OsPeriferia 10

4. El Río.....12

Como aceder ao itinerário. 13

MAPAS

Nas próximas duas páginas você encontrará dois gráficos.

A. DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO

Especifica:

- As **plataformas web e as ferramentas digitais** pelas quais passa o itinerário e que albergam os itinerários, os desafios e as soluções que esconde, povoam o caminho.
- Os **conteúdos que podem ser explorados,** tanto os que constroem a história central do percurso como os que se desviam do caminho batido para outros campos tangenciais do conhecimento (fontes, obras relacionadas, autores que foram influenciados, autores do mesmo momento histórico, etc.). Por conseguinte, "perder-se" neles durante algum tempo não é um problema, mas sim uma situação que alarga a experiência e enriquece o jogo.

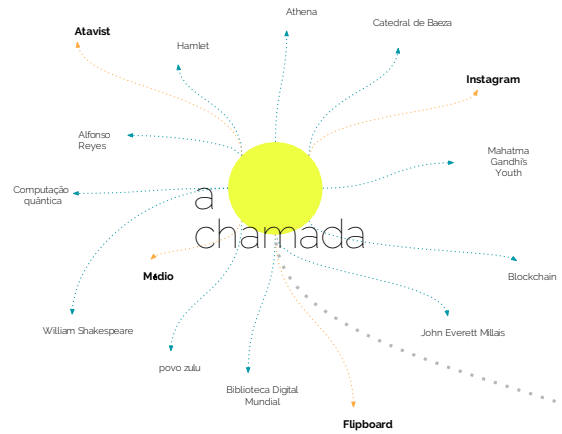
B. GUIA DE ROTA

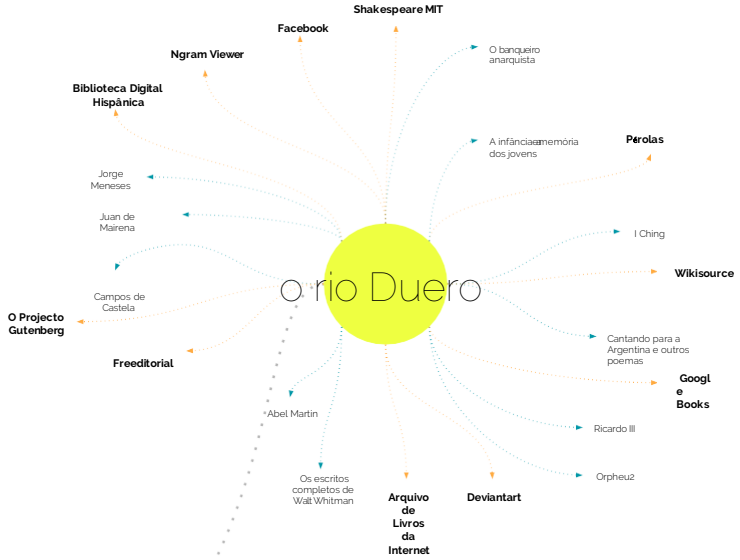
É um desenho completo do itinerário, que juntamente com a descrição das etapas que se seguem, fornece as chaves necessárias para resolver os desafios e chegar ao fim do itinerário.

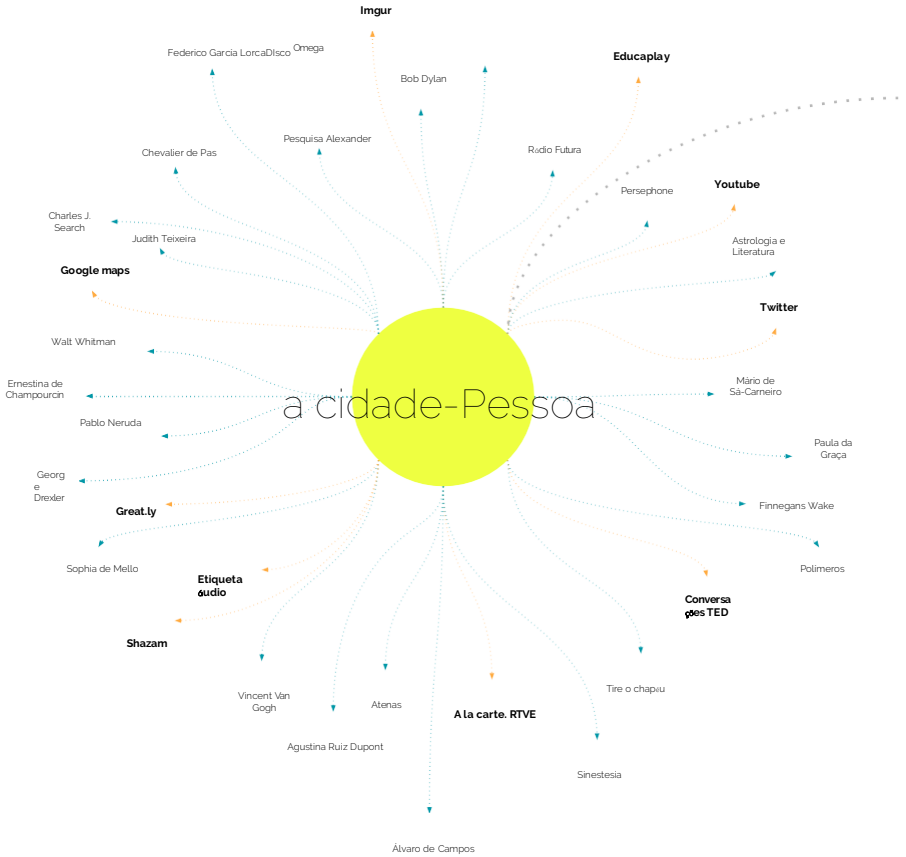
Nele, são visualizados:

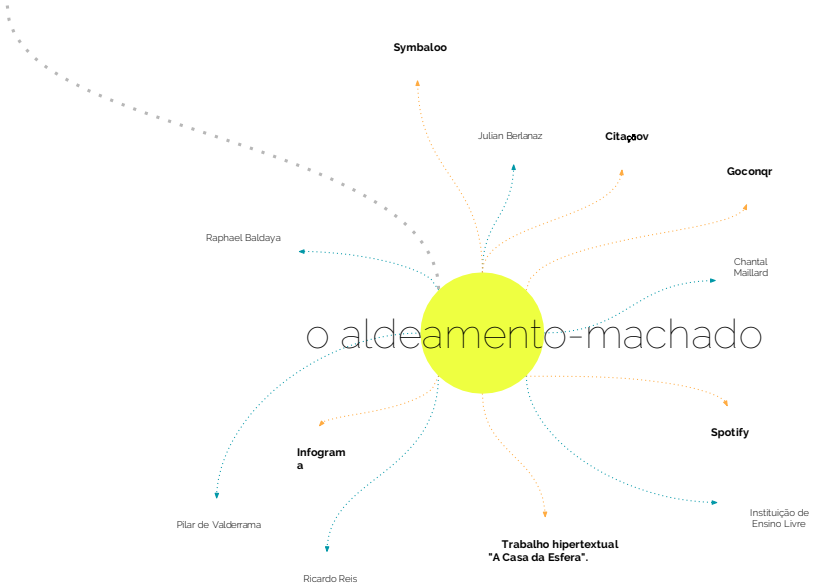
- As **quatro etapas (territórios)** que constituem o itinerário
- As **plataformas, ferramentas e conteúdos exploráveis** discutidos no mapa acima**.** Estes elementos são representados **com cores que** têm o seguinte significado:
  - **Amarelo**: contém uma actividade/desafio que deve ser superado.
  - **Alvos**: nós que constroem o caminho da história.
  - **Cinzento**: nós que saem do caminho da história.
  - **Azul**: provas que podem ser partilhadas no Twitter (pontos de leitura).
  - **Laranjas**: página à espera da chave.
  - **Vermelhos**: página de activação.
  - **Preto**: Página com a senha errada.
  - **Sem caixa de cores**: links exploráveis.
  - **Linhas de ligação descontínuas**: conteúdos que o leitor-leitor deve ligar. e sobre os quais não existe uma ligação explícita.

Eurídice Quântica









1. a chamada

1. O APELO À AVENTURA

1.1. FLIPBOARD
Notícias relacionadas com o caso Eurydice Quantum

1.1.1. INSTAGRAMA
Por ele, não existe apenas a pista da cidade, mas também toda uma série de pistas para resolver os primeiros desafios

1.1.2. MÉDIO
Notícias fornecidas por La Governo global
Organização

1.1.3. ATAVIST
Breve descrição do problema e apelo à acção para uma cidade onde se encontram as primeiras pistas

PONTO DE LEITURA 1

2. LOCALIZADOR DE AERONAVES
voo para **Durban**

PÁGINA DURBAN FALHA
Dá algumas pistas

mundo real

ficción

2. a cidade / Pessoa

2.1.3 Glenwood High School
Omega Disc (Lorca)

2.1.5 Eden College Durban
Texto do Professor Mairena (Ernestina de Champourcín)
Ajuda com o bowling

2.1.1 Durban Girl's College
TED Drexler fala no dia 10 (Leonor)

2.1.3 Cesário Verde no Colégio Marista de São Henrique
Chamada para completar um poema #poemaparaunaperson aquenoerestu
Ajuda para a "tabela lógica".

2.1. MAPA DE DURBAN
Procura de **Chevalier de Pas na** cidade

PONTO DE LEITURA 2

2.2. O FILHO MAIS VELHO
Colocar na pista de um barco na regata > nome do barco > irmãos Pesquisar > twitter > regata >ficha

2.2.1. INTERSECIONISMO MUSEOLÓGICO
Álvaro de Campos faz a ligação com a sinestesia

2.2.2. SENSACIONALISMO MUSEOLÓGICO
Mário de Sá-Carneiro e as [illegible] cartas a Pessoa

2.3. MUSEU DO PAULISMO
A Alexander Search oferece as suas palavras cruzadas > Ophelia

2.4. A PARTIDA DAS BUSCAS
Charles J. Search (bowling para o ano do seu nascimento **1888**) em THE BOWLING OF DURBAN

PONTO DE LEITURA

PONTO DE LEITURA 3

PÁGINA ACTIVAÇÃO PESSOA

3. CHAVE DA CIDADE DE SAÍDA
Pessoa

PÁGINA PESSOA FALHA
Dá algumas pistas

2.5 O TWITTER OFELIA1888
Chave Cryptex pt
Português

2.6. A CANÇÃO DA CRIANÇA
Encontrar o título desta canção de um poema de Pessoa. **O Infante** indica o barco certo

Um Prémio Nobel para Bob Dylan Whitman, poesia sem a ressaca
Deus em Saramago
Finnegans Wake" intraduzível?
Cartas de Vincent Van Gogh para o seu irmão Theo
A Musa de Dali e Ponce de Leon
Astrologia e Literatura
Sophia de Mello
Las sinsombrero
Radio Futura canta Annabel Lee
O mito de Eurídice
Portuguesa, poetas, feministas
Polimatas que mudaram o mundo

2.7. A CORRIDA DE ATHENA
Athena, a revista que ele dirige > fazer um [illegible] da imagem e, uma vez feito > fazer uma captura de ecrã e uma pesquisa de imagem no google

PONTO DE LEITURA

4. o rio / Douro

PONTO DE LEITURA

4.1. JUAN DE MAIRENA FCBK
Leonor Voltar ao Mapa para Informação das Meninas do Colégio

4.3. OS LIVROS DO LEONOR
Campos de Castilla no Flickr de **Abel Martin**

4.5. A PÁGINA-CHAVE
Acesso a senha
Douro

4.2 FCBK de JORGE MENESES
Leonor Voltar ao Mapa para Informação das Meninas do Colégio

4.4. O NÚMERO DA PÁGINA
18 e o padrão da palavra de pesquisa

5.1 Chave de activação final para o Gran Orfeo Geral
Douro

5.2 CHAVE FINAL DE ACTIVIDADE para a Organização Governamental Mundial
Douro

PONTO DE LEITURA

PÁGINA DE ACTIVAÇÃO FINAL
>mapa

>ativação

PAGE BUG DUERO
Dá algumas pistas

Canções da Argentina e outros poemas
Memórias da infância e da juventude
I Ching
Os escritos completos de Walt Whitman
El hangarero anarquista
Ricardo II
Campos de Castilla
Orpheu 2

PONTO DE LEITURA 4

PÁGINA DE ACTIVAÇÃO MACHETE

PÁGINA COM DEFEITO DE FUNCIONAMENTO

4. CHAVE para activar a trituração
Machado >

PONTO DE LEITURA

3.7. O HAIKU EM SIMBIOSE
Machado Haiku > link para a página de activação

3.9 A CHAVE FALSA
activação esmagamento

3.10. MENSAGEM FALSA

3.1. AGUARDANDO UM TÍTULO
Citação> você tem 3 novas mensagens mas apenas uma delas tem a verdade

3.5. CARTA DE JULIAN
Institución Libre de Enseñanza > é uma paródia à poesia de um Machado que conduz ao ILE

3.6. ILE PT SPOTIFY
10 > resultante da subtracção da multiplicação dos números dos títulos de música do álbum (3x3)x(x4-108) para 98

3.2. O DILEMA DOS TRÊS ENVELOPES
Três envelopes e apenas um está no bom caminho

3.3. A CONVERSA LÓGICA
Três heterónimos/apócrifos convergem e retiram a sua razão. So um fala a verdade

PONTO DE LEITURA

3.2.1. Raphael Baldaya
QR link para o texto de Chantal Maillard

3.2.3. Ricardo Reis
Ligação ao trabalho de hipertexto "A Casa da Esfera".

3.2.2 Pilar Valderrama
QR ligação com a fórmula alquímica

3.4. A FÓRMULA ALQUÍMICA
Através do infograma e da tabela periódica surge o **Baeza**

PONTO DE LEITURA

3. a periferia / Machado

1. A chamada

Dinâmica das soluções

Depois de aceitarmos a chamada, a ligação leva-nos a um Flipboard, supostamente feito por um jornal, com dois documentos:

- Um em Atavist, onde o GGO (General Gran Orfeo) nos fala do contexto segundo ele e onde encontramos a ligação para chegar à cidade onde a parcela continua, embora nos falte o pano de fundo.
- Outra em Média, onde a GGO (Global Government Organization) nos actualiza com a história e nos dá pistas sobre a conta Instagram da Eurídice Quântica (CE a partir de agora).
- Na Instagram, a descrição do relato convida-nos a relacionar as 3 imagens a preto e branco (o povo zulu, o jovem Gandhi e um jogo do Campeonato do Mundo na África do Sul). A intersecção destas imagens resulta na cidade de **Durban**.
- Voltamos ao localizador de voo, introduzimos a chave (Durban) e isso leva-nos ao cenário seguinte.

Detalhes a comentar após a experiência

- Os dois antagonistas, o oficial e o não oficial, partilham a sigla (GGO) > o duplo, o oposto, são no final uma e a mesma entidade?
- Quem é Eurydice na mitologia, grego ou romano? Qual é a sua história?
- Que escritores descobrimos? (ver mapa de conteúdos)
- Existe a computação quântica ou é uma ficção? > Existe
- O que é a tecnologia Blockchain?
- Porque é que a pessoa que oferece a ligação de voo nos aconselha a não contactar a GGO? > Gene- ral Grande Orfeu é o inimigo ou a desconfiança do funcionário
- GGO Declara General Big Orpheus the EC Hacker > É verdade ou ele está a mentir?
- Importa que o emitente da informação seja um presidente recém-nomeado?
- Porque é que a Organização Governamental Global nos pede ajuda mas não nos informa sobre a página para apanhar o voo?

2. A cidade

Dinâmica das soluções

Atenção, chegámos a uma parte exigente da estrada! Estamos em Durban e a descrição do mapa Google dá-nos as boas-vindas e pede-nos que procuremos uma criança chamada Chevalier de Pas; o normal será começar a procurar o Chevalier nas escolas:

- No **Liceu de Durban** encontrámos o Chevalier e, com ele, três factos importantes:
  "o local para activar o primeiro módulo CE é a estação de comboios.
  "Chevalier diz-nos que a chave é o nome de alguém importante".
  "Que num dos navios da baía podemos encontrar informações inequívocas sobre a chave mas há muitos, e para encontrar aquele que trabalha para nós aconselha-nos a procurar um certo Alexander Search em algum museu em Durban.
- Encontramos Alexander Search no Museu do Paulismo que nos coloca no rasto da conta de uma mulher no Twitter; ela será capaz de nos dar a pista para o barco certo. O nome da conta é composto por um nome e um número:
  "Pelo nome, diz-nos para resolvermos uma palavra cruzada. A solução é **Ophelia,** uma vez que é uma personagem de SHAKESPEARE, uma pintura de MILLAIS e filha de POLÓNIA, uma personagem de Shakespeare.
  "Para o número, devemos procurar o seu irmão (logicamente, deve ser outra busca)**.**
- Charles J. Search mostra-nos que o número é encontrado na solução para um quadrante de um jogo de bowling: **188.** Pode descobrir porquê nesta ajuda, que, já agora, também é oferecida por uma personagem no mapa.
- Vamos para o perfil do twitter chamado **Ophelia1888.**
- Ofelia oferece-nos um cryptex que mostra bem escrito apenas **em português**: a canção que procuramos é a portuguesa, que aparece se explorarmos o fio condutor desse tweet. No twitter do Ofelia podemos também descobrir ferramentas para saber que canção é (shazam.com/en ou au- diotag.info/indez.php) > o título da canção é O **Infante.** Mas antes de chegarmos a processos tão complicados, poderíamos já ter descoberto, a partir dos dados que estamos a obter, que se trata de **Pessoa**:
  "1888 é a data do seu nascimento
  "As pessoas importantes da cidade são heterónimas consigo
  "A cidade de Durban, onde Pessoa viveu quando era criança.
  "O nome dos museus são ismos representados pelo seu trabalho
- Se ainda não encontrarmos a solução, o barco O Infante permite-nos completar a imagem de capa de uma revista fundada por Fernando Pessoa. Se fizermos uma captura da imagem e usarmos o motor de busca do Google por imagem (https://www.google.com/imghp?hl=es-419), dar-nos-á como uma so- lução que é a revista **Athena,** dirigida por ele.
- Na estação, tudo o que temos de fazer é apresentar **Pessoa**.

Detalhes a comentar após a experiência

- O que é que eles fazem, o que é que têm em comum?
- Já explorou algumas das ligações contidas nos barcos de regata?
- Os nomes dos três museus têm alguma relação: Paulismo, Interseccionismo e Sensacionismo?
- O que é sinestesia?
- Porque é que Pessoa dá nomes ingleses aos seus primeiros heterónimos? > Portugal olha para Inglaterra e não para Espanha
- O que era Ofélia para Pessoa?
- O que aconteceu na vida de Pessoa em 1888?
- Sabia de aplicações que tomam canções ou imagens em vez de texto como fonte de pesquisa?
- Na nossa pesquisa e procura de pistas, o que conseguiu saber sobre Fernando Pessoa?
- Que outros escritores e poetas portugueses aparecem no mapa?
- Porque visitámos a cidade de Durban? Qual é a sua relação com Pessoa?
- Descobriram todas as pistas que as personagens oferecem?
- Ousou escrever um poema como o aconselhado por Cesário Verde #poemaparaunaperso-naquenoerestu?
- A que cidade é que provavelmente associaria Pessoa?
- Que poeta oferece no mapa o trabalho de um cantor de flamenco que escreveu uma versão dos textos de Fernando Pessoa?
- Fernando Pessoa esteve em Espanha? Teve relações com escritores espanhóis?
- Qual foi a sua ideia sobre o iberianismo?
- Porque é que William Shakespeare sobrevoa o itinerário (Instagram, enigmas...)?
- Se você não conhece o trabalho de Pessoa, como você imagina que ele escreve?

3. A Periferia

Dinâmica das soluções

O primeiro módulo dos três já foi activado. O próximo salto leva-nos a uma plataforma de publicação e leitura de histórias online, Quotev. Aí, um texto escrito pela CE está à nossa espera.

- Temos de procurar, nessa mesma plataforma, uma obra cujo título desconhecemos, mas que eles colocam na pista através de uma ligação que nos leva a três envelopes recebidos na Qoconqr.
- Uma vez que não sabemos qual é a mensagem que nos dá uma verdadeira pista e quais são os que nos estão a tentar despistar, ouvimos o texto da CE e vamos ouvir os destinatários dos envelopes da Witty Comics. Eles propõem-nos um curioso jogo de lógica (se pudéssemos explorar bem a cidade no mapa anterior já teríamos a pista de Cesário Verde, uma mesa lógica). Essa tabela ajudará a explicar a solução:

¿En qué único caso dice solo uno la verdad?

	1	2	3	
si 1 verdad			3 miente	*dos dirían la verdad, no vale*
si 2 verdad	1 miente			*dos dirían la verdad, no vale*
o también			3 miente	*dos dirían la verdad, no vale*
si 3 verdad	1 miente			*dos dirían la verdad, no vale*
o también	1 miente	2 miente		***solo uno dice la verdad***

- A solução está no envelope enviado a **Pilar de Valderrama**. Se digitalizarmos o código QR, isso levar-nos-á a um gráfico interactivo no Infograma. Se substituirmos os elementos químicos pelos seus nomes abreviados e tomarmos todas as letras que o gráfico nos disser, iremos obter:
  BA +ES + Z (50% zircónio) + A (50% actínio) - S = **BAEZA**
- Temos o Baeza. Voltamos à plataforma de publicação e leitura e voltamos a ler o texto da CE: diz-nos que se encontrássemos muitas obras com este nome, deveríamos ir à que tem o seu apelido, ou seja, "**Baeza Cuantíca**".
- Depois de encontrar o documento, chegámos ao estranho poema de um certo Julian Berlanaz. É uma caricatura de outro poema de Antonio Machado. Fala-nos da **Institución Libre** de **Enseñanza,** fundada por Francisco Ginés de los Ríos.
- Procuramos Spotify com esse nome: encontramos "**The Popular Songbook of the Free Teaching Institution**". Multiplicamos os números citados nos seus títulos: 4 x 3 x 3 x 3 = 108 -98 = **10**. Temos 10, vamos agora onde o texto de Julian Berlanaz nos liga. Estamos muito próximos
- Temos um haiku, e quando carregamos em qualquer um dos quadrados, ele leva-nos a uma página onde podemos introduzir a password. Neste momento, como nos é pedido por um apelido, já podemos sentir que se trata de **Machado**. Mas por muito que introduzamos a senha, ela leva-nos a uma página que nos diz que estamos errados. Vamos tentar no quadrado número 10: bingo! O módulo "Machado" foi activado.

Detalhes a comentar após a experiência

- Quem é o verdadeiro protagonista desta história?
- Qual era o pseudónimo de Pilar de Valderrama? Qual era a sua relação com Machado?
- Raphael Baldaya e Ricardo Reis são heterónimos ou apócrifos? Existem diferenças entre os termos heterónimos e apócrifos?
- Qual era a relação de Antonio Machado com as diferentes cidades em que vivia, para além de Baeza?
- Que referências foram feitas à figura de Antonio Machado?
- Sabe o que é um haiku?
- Qual é a relação de Antonio Machado com a Institución Libre de Enseñanza? Em que momento foi fundada em Espanha?
- A propósito, se por engano chegou à "Casa da Esfera" através da ligação de Ricardo Reis, deve saber que se trata de uma história hipertextual engraçada com um final surpreendente.
- Onde estão o General Grand Orpheus e a Organização Mundial do Governo?
- Será que as mesmas razões encorajam Fernando Pessoa a criar os seus heterónimos que Machado a criar as suas personagens apócrifas?
- É possível definir imanência, panentheísmo e transcendência?
- Lembra-se se em Durban havia algum personagem ou pessoa real relacionada com Antonio Machado?
- Antonio Machado e Fernando Pessoa conheceram-se? Encontraram alguma ligação entre eles? Que áreas partilham?

4. O rio

Dinâmica das soluções

A activação do módulo Machado diz-nos que, para continuar, temos de encontrar **Juan de Mai- rena Quantico** no Facebook. Fala-nos também do seu amigo Jorge Meneses.

- Podemos encontrar este personagem depois de pesquisar no facebook ou no google. Como o seu perfil é público, também os podemos encontrar, mesmo que não tenhamos uma conta no Facebook. Uma vez na sua parede, diz-nos que o seu professor tem uma fotografia de uma prateleira pertencente à rapariga do Durban Girls' College.
- Voltamos ao mapa e descobrimos que ela é uma jovem que gosta de poesia e que tem o nome da mulher do cantor que nos recomenda: Descobrimos que o cantor é Jorge Drexler e a sua mulher, **Leonor** Watling.
- Procurámos na plataforma de imagens os "livros de Leonor" ou, como disse Juan de Mairena, procurámos o perfil do seu professor que, após alguma pesquisa, descobrimos que é um tal Abel Martín.
- A descrição da imagem diz-nos que apenas um dos livros, aquele que não segue determinados critérios, contém uma das peças da chave final. O livro que não segue esse critério é "**Campos de Casti- lla**" porque todos os outros formam com as suas iniciais a palavra CRITÉRIOS. Também nos dá uma antevisão do local onde o General Gran Orfeo aguarda a nossa chave para despertar a Eurídice Quântica .
- Temos o livro numa plataforma que partilha o resto dos livros na prateleira da Leonor, mas... e agora? Recordemos que a página de activação nos falou do amigo de Juan de Mai- rena, Jorge Meneses, e que temos o Facebook do primeiro. Vamos procurar entre os seus amigos.
- De facto, entre os seus amigos encontramos **Jorge Meneses Quantico**. Ele diz-nos que a página do livro que precisamos de conhecer é uma das primeiras vinte e um múltiplo de três (só pode ser 3, 6, 9, 12, 15 ou 18). Também que ele é o menos citado nos milhões de livros escritos entre 1500 e 2008: Ele nos oferece Ngrams para fazer essa busca. O resultado é **18**. Vamos à página 18 do livro com o modelo oferecido por Jorge Meneses. Aconselha-nos também a partilhar a nossa solução final com a Organização Governamental Global (dilema).
- **Duero**, já está! Agora o grupo de leitura ou o leitor terá de decidir se entrega esta solução laboriosa a um ou outro GGO...

Você chegou ao vídeo? Isso não é o fim, apenas o começo de uma amizade com autores, personagens e lugares que nos podem dar muita satisfação se aprofundarmos o nosso conhecimento sobre eles.

Detalhes a comentar após a experiência

- Quem é a jovem Eleanor. Ela é parente de algum dos autores ou personagens descobertos na trama?
- O que caracterizou Jorge Meneses, Juan de Mairena e Abel Martin.
- Existe algum fio que ligue os diferentes livros que Leonor tem na sua prateleira?
- Quem inventou a espantosa máquina automática de par de cartas?
- Estas personagens no Facebook são heterónimas, apócrifas, avatares, perfis fictícios simples? Quem é o autor dos poemas que recitam na informação do perfil ou na sua parede?
- O Rio Douro liga Espanha e Portugal?
- Qual é a relação entre estes dois países?
- A quem foi finalmente dada a chave e porquê?
- Lembra-se de cinco das mais de 50 plataformas que poderíamos ter visitado ao longo do caminho?
- Suspeitava desse fim?

Como aceder ao itinerário

Para iniciar o percurso pode aceder AQUI à secção de **RECURSOS** da Web do 1234Redes.



Nessa secção encontrará um item do qual poderá saltar para a **página inicial do** itinerário:



Ao pressionar o botão **ACEITAR O DESAFIO,** a aventura da Eurídice Quântica começa.

O Itinerário Cultural Transfronteiriço "Eurídice Quântica " é um artefacto textual feito em colaboração com Juan Miguel Lorite Fonta, como parte dos recursos criados para as Redes Educativas e de Leitura do projecto 1234REDES_CON, que propõe a transmissão de conhecimentos e competências digitais através do desenvolvimento de *fugas da* Internet.

Esta metodologia tem a sua origem num estudo de Lorite Fonta (2015) sobre a caracterização das transmissões textuais mediadas electronicamente, que pode ser consultado na sua versão digital aqui. O objectivo é utilizar eficazmente as possibilidades que a rede pro- vee oferece para além dos códigos da página impressa: transdigital, interactiva, hipertexto, ubíqua, social e colaborativa, entre outras, centrando-se nos fluxos de interacção gerados na Internet.

Para alcançar estes objectivos, Eurídice Quântica explora espaços narrativos híbridos, situados entre a enunciação e a performance, onde o leitor é chamado a participar no enredo de uma realidade alternativa na primeira pessoa. Neste contexto, a aprendizagem decorre de forma informal, incidental e experimental, através de uma descoberta minimamente orientada e com o jogo como veículo, onde a transmissão do conhecimento é marcada pelo traço de prazer e pelo sentimento de desafio superado e partilhado.

Nos cenários actuais de uma leitura em que prevalece a fragmentação textual e as dificuldades em concentrar e manter o foco das atenções, explora-se o potencial do *storylearning* como metodologia, associando o processo de aprendizagem tanto à memória episódica - aquela que regista a passagem da vida do indivíduo e é um suporte para a sua identidade - como às emoções.

Além disso, não só testa as capacidades digitais do leitor - jogador ou internacional -, proporcionando uma fonte de conhecimento prático de novas ferramentas e plataformas na Internet, como também exige todas as competências típicas da cultura digital, como a proactividade, a curiosidade, o desejo contínuo de aprender ou o desenvolvimento do pensamento criativo.

O itinerário cultural de Eurydice Quantica propõe, finalmente, uma rota de conteúdos concretos, mas o seu carácter hipertextual abre também caminhos a outros novos conhecimentos, complementares e adjacentes que alargam o horizonte de conhecimento do leitor.

Fundación Germán Sánchez Ruipérez